

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Badan Usaha

Alter Side merupakan badan usaha kreatif yang direncanakan oleh penulis dan bergerak di bidang layanan desain visual digital. Usaha ini berfokus pada pembuatan ilustrasi digital, aset visual 2D, serta pemodelan 3D yang dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan industri kreatif seperti konten digital, pengembangan gim, dan media promosi. Melalui layanan tersebut, Alter Side bertujuan untuk menyediakan solusi visual yang kreatif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan klien.

2.1.1 Profil Badan Usaha

Alter Side merupakan usaha kreatif yang menyediakan layanan pembuatan ilustrasi digital, aset visual 2D, serta model 3D untuk berbagai kebutuhan industri kreatif. Produk yang dihasilkan meliputi ilustrasi karakter, elemen grafis, *game asset*, serta model tiga dimensi yang dapat dimanfaatkan dalam media digital maupun proyek visual lainnya. Usaha ini termasuk dalam sektor industri kreatif yang memanfaatkan kreativitas teknologi digital sebagai sumber utama penciptaan nilai ekonomi (Howkins, 2013).



Gambar 2.1 Alter Side

Visi dari Alter Side adalah menjadi penyedia layanan aset visual digital yang inovatif dan berkualitas untuk mendukung perkembangan industri kreatif digital. Adapun misi dari usaha ini yaitu menghasilkan karya visual yang komunikatif dan estetis, memberikan layanan profesional yang responsif terhadap kebutuhan klien, serta terus mengembangkan kualitas karya melalui eksplorasi teknik ilustrasi dan pemodelan 3D. Identitas visual Alter Side diwujudkan melalui logo perusahaan yang merepresentasikan kreativitas, eksplorasi visual, serta fleksibilitas dalam menghasilkan berbagai gaya visual sesuai kebutuhan klien.

2.1.2 Sejarah Badan Usaha

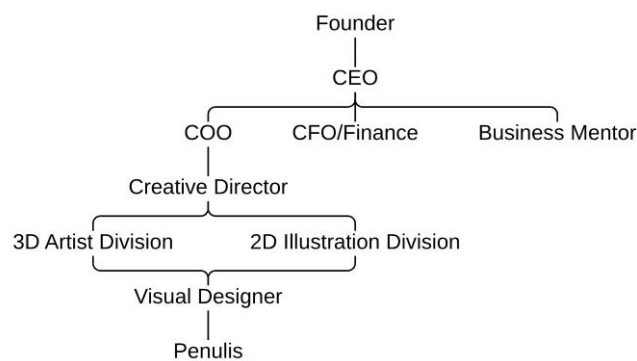
Alter Side merupakan badan usaha yang direncanakan oleh penulis sebagai bagian dari pelaksanaan Program BAP (*Business Acceleration Program*) yang mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kegiatan kewirausahaan berbasis proyek profesional. Ide pembentukan Alter Side berangkat dari minat dan keahlian penulis di bidang ilustrasi digital serta pemodelan 3D, yang kemudian dikembangkan menjadi layanan kreatif yang dapat menawarkan jasa visual kepada klien.

Melalui pengembangan usaha ini, penulis berupaya membangun layanan kreatif yang berfokus pada produksi aset visual digital yang dapat digunakan dalam berbagai media dan produk digital. Alter Side dirancang sebagai sarana untuk mengembangkan portofolio profesional, sekaligus sebagai langkah awal dalam membangun usaha kreatif di bidang industri visual digital.

2.2 Struktur Organisasi Badan Usaha

Struktur organisasi Alter Side dirancang untuk mendukung pengelolaan usaha kreatif secara efektif meskipun masih berada pada tahap pengembangan awal. Posisi *Founder* berperan sebagai pemilik usaha yang menentukan visi, arah pengembangan *brand*, serta tujuan jangka panjang perusahaan. Dalam menjalankan

kegiatan operasional, *Founder* juga berperan sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) yang bertanggung jawab terhadap pengambilan keputusan strategis, pengembangan bisnis, serta pengawasan terhadap seluruh aktivitas usaha. Untuk mendukung pengelolaan bisnis, terdapat *Chief Operating Officer* (COO) yang berfokus pada pengaturan operasional dan pelaksanaan proyek, serta *Chief Financial Officer* (CFO) yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan keuangan, pencatatan transaksi, dan perencanaan anggaran usaha. Selain itu, *Business Mentor* berperan sebagai pihak yang memberikan arahan, evaluasi, serta masukan terkait pengembangan usaha melalui Program BAP.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Alter Side

Pada bagian produksi kreatif, *Creative Director* bertanggung jawab mengarahkan kualitas visual dan memastikan setiap karya yang dihasilkan sesuai dengan identitas brand Alter Side. Di bawah posisi tersebut terdapat dua bidang utama, yaitu Divisi Ilustrasi 2D dan Divisi 3D *Artist* yang berfokus pada pengembangan ilustrasi digital, desain karakter, serta pembuatan aset visual tiga dimensi. Kedua divisi tersebut saling berkolaborasi dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan proyek maupun pengembangan portofolio usaha.

Penulis menempati posisi sebagai *Visual Designer* yang berada di bawah koordinasi divisi kreatif. Pada posisi ini, penulis bertanggung jawab dalam proses perancangan ilustrasi digital, desain karakter, pembuatan model 3D, serta pengembangan aset visual yang digunakan untuk kebutuhan proyek klien maupun branding Alter Side. Seluruh hasil pekerjaan yang dilakukan penulis

dikomunikasikan dan dievaluasi melalui alur koordinasi yang telah ditetapkan sehingga setiap proyek dapat diselesaikan secara terarah dan sesuai dengan standar kualitas yang diharapkan.

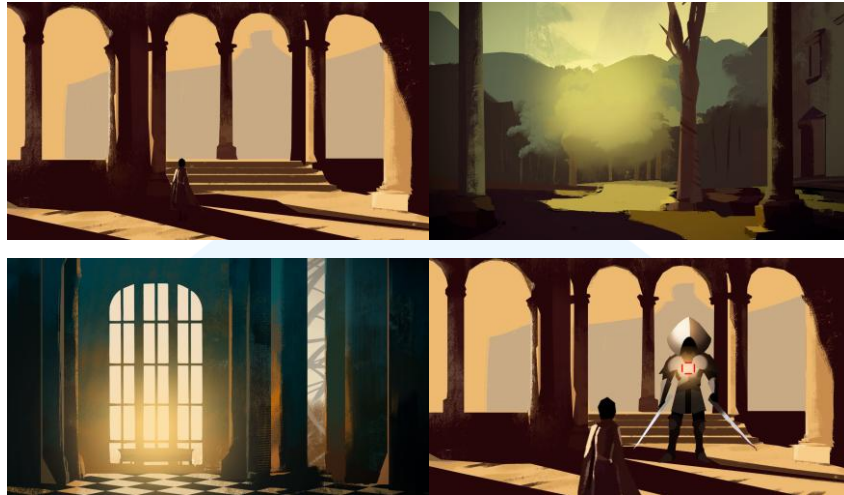
2.3 Portofolio Badan Usaha

Portofolio Alter Side menampilkan berbagai karya visual yang dikembangkan oleh penulis sebagai 2D dan 3D *artist*. Karya-karya tersebut mencerminkan kemampuan dalam menghasilkan aset visual digital yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan industri kreatif seperti pengembangan gim, ilustrasi konsep, hingga visualisasi karakter dan lingkungan. Portofolio ini juga menjadi bukti kemampuan teknis penulis dalam menggabungkan teknik ilustrasi dua dimensi dengan pemodelan tiga dimensi dalam satu alur produksi visual.

Beberapa karya dalam portofolio meliputi konsep lingkungan, desain karakter, *sprite pixel art*, pemodelan karakter 3D, hingga ilustrasi promosi (*key art*). Setiap karya menunjukkan pendekatan visual yang berbeda sesuai dengan kebutuhan proyek, mulai dari konsep awal, proses pengembangan desain, hingga hasil visual akhir yang siap digunakan media digital.

2.3.1 Game Background Concept Art

Karya ini merupakan ilustrasi konsep latar lingkungan yang dirancang untuk kebutuhan pengembangan gim. *Concept art* ini berfungsi sebagai acuan visual dalam menentukan suasana, komposisi, serta gaya artistik lingkungan dalam sebuah permainan. Dalam proses pembuatannya, penulis menekankan pada komposisi visual, pencahayaan, dan perspektif untuk menciptakan suasana yang mendukung narasi visual permainan.

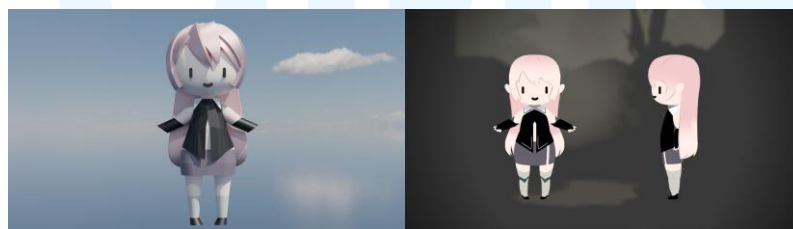


Gambar 2.2 *Game Background Concept Art*

Ilustrasi ini menunjukkan kemampuan penulis dalam membangun suasana lingkungan melalui pengolahan perspektif, pencahayaan, serta komposisi visual yang mendukung narasi visual dalam sebuah permainan.

2.3.2 3D Render dan 2D Concept Art

Karya ini menampilkan kombinasi antara hasil *render* model tiga dimensi dengan ilustrasi konsep dua dimensi. Pendekatan ini digunakan untuk memperlihatkan bagaimana desain awal dalam bentuk ilustrasi dapat dikembangkan menjadi model tiga dimensi yang lebih realistis. Proses ini umum digunakan dalam industri gim dan animasi untuk memastikan konsistensi desain antara konsep visual dan implementasi model 3D.

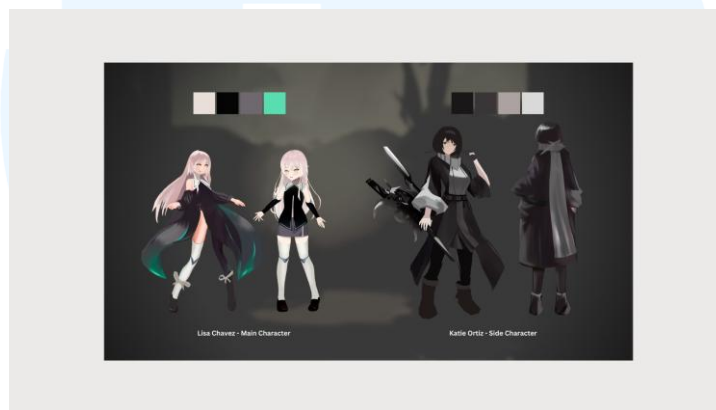


Gambar 2.2 3D Render dan 2D Concept Art

Melalui karya ini, penulis menunjukkan proses transformasi desain dari konsep dua dimensi menjadi visualisasi tiga dimensi yang lebih realistis dan siap digunakan dalam produksi konten digital.

2.3.3 Character Design

Karya desain karakter dalam portofolio ini menampilkan eksplorasi bentuk, kostum, serta ekspresi visual yang mencerminkan identitas karakter. Desain karakter dibuat dengan mempertimbangkan aspek keunikan bentuk, proporsi tubuh, serta gaya visual yang sesuai dengan tema proyek. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan karakter yang mudah dikenali dan memiliki identitas visual kuat.

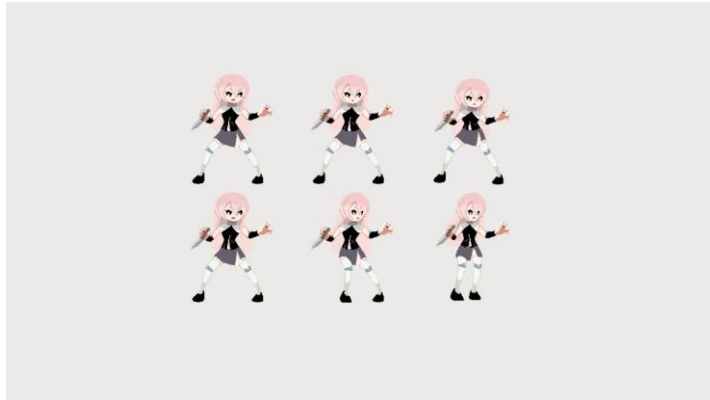


Gambar 2.3 Character Design

Karya ini menekankan pentingnya identitas visual karakter melalui pengolahan proporsi, siluet, dan elemen desain yang mendukung karakterisasi tokoh dalam sebuah proyek kreatif.

2.3.4 Pixel Character Sprite

Karya ini merupakan *sprite* karakter berbasis *pixel art* yang biasanya digunakan dalam gim bergaya retro atau gim dua dimensi. *Pixel sprite* dibuat dengan memperhatikan keterbatasan resolusi sehingga setiap piksel harus ditempatkan secara efektif untuk membentuk karakter yang jelas dan ekspresif. Teknik ini menuntut ketelitian dalam pengaturan warna, bentuk, dan animasi karakter.

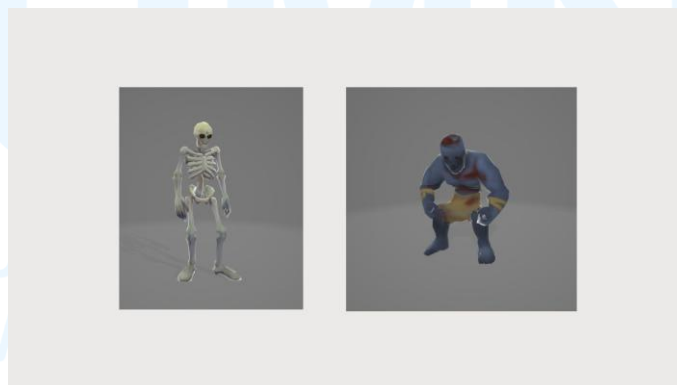


Gambar 2.4 *Pixel Character Sprite*

Dalam proses pembuatannya, penulis memanfaatkan teknik penyusunan piksel secara presisi untuk membentuk karakter yang tetap jelas dan ekspresif meskipun menggunakan resolusi yang terbatas.

2.3.5 3D Character Rigging

Karya ini menunjukkan proses *rigging* pada karakter tiga dimensi. *Rigging* merupakan tahap penting dalam produksi animasi 3D karena berfungsi untuk menambahkan struktur tulang digital pada model karakter sehingga dapat digerakkan dan dianimasikan. Dalam proses ini, penulis menyusun struktur tulang dan pengaruh gerakan agar karakter dapat bergerak secara natural.

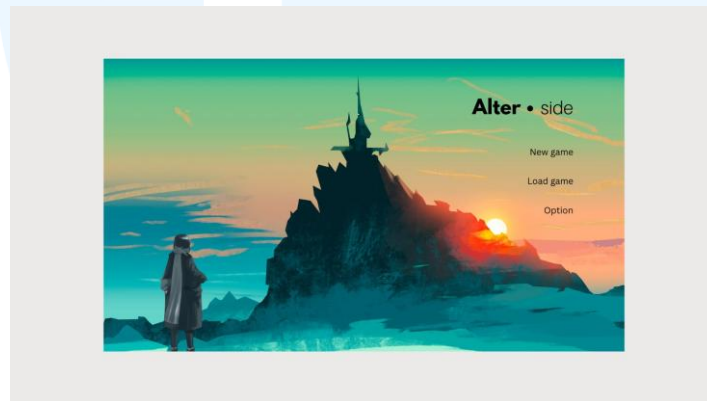


Gambar 2.5 3D Character Rigging

Melalui proses ini, penulis menyusun struktur tulang digital pada model karakter sehingga pergerakan animasi dapat dilakukan secara lebih natural dan terkontrol.

2.3.6 *Key Art*

Karya ini merupakan perancangan *key art* yang difokuskan sebagai tampilan *home screen* atau menu utama dalam sebuah gim. Pada komposisi visual, elemen karakter ditempatkan pada bagian kiri bawah sebagai fokus utama visual, sementara pada bagian kanan ditampilkan elemen *UI* berupa menu utama yang terdiri dari opsi *New Game*, *Load Game*, dan *Options*.

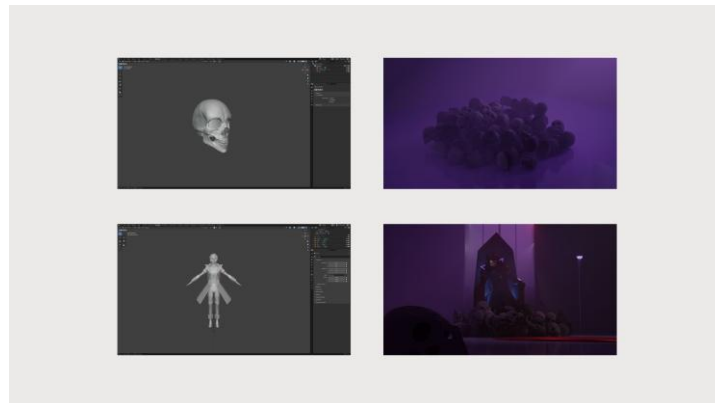


Gambar 2.6 *Key Art*

Perancangan ini menekankan keseimbangan antara elemen visual ilustratif dan fungsi antarmuka, sehingga tampilan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga tetap komunikatif dan mudah digunakan sebagai menu utama dalam gim.

2.3.7 *3D Sculpting dan Modeling*

Karya ini menampilkan proses pembuatan model karakter tiga dimensi melalui teknik *digital sculpting*. Teknik ini memungkinkan seniman untuk membentuk detail karakter secara lebih organik, seperti struktur wajah, tekstur permukaan, serta detail anatomi. Hasil akhir dari proses ini dapat digunakan untuk kebutuhan animasi, gim, atau visualisasi karakter digital.

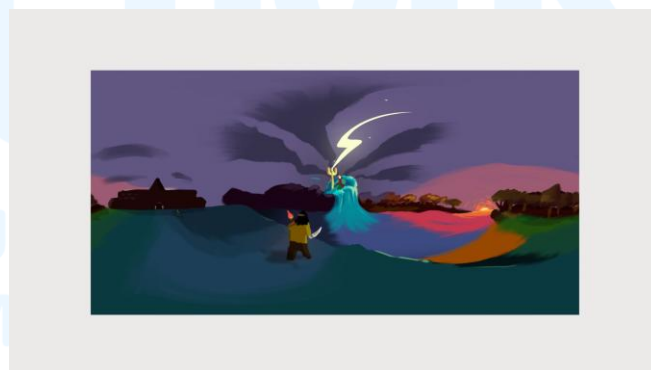


Gambar 2.6 3D *Sculpting* dan *Modeling*

Teknik *sculpting* memungkinkan penulis membentuk detail karakter secara lebih organik sehingga menghasilkan model dengan struktur dan detail visual yang lebih kompleks.

2.3.8 360° *Environment*

Karya ini merupakan visualisasi lingkungan tiga dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang secara 360 derajat. Lingkungan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang imersif dan sering digunakan dalam pengembangan gim atau visualisasi ruang digital. Dalam pembuatannya, penulis memperhatikan komposisi objek, pencahayaan, serta detail lingkungan agar menghasilkan suasana yang konsisten.



Gambar 2.6 360° *Environment*

Lingkungan tersebut dibuat dengan memperhatikan komposisi objek, pencahayaan, serta detail ruang sehingga mampu memberikan pengalaman visual yang imersif bagi pengguna.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA