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

Gambar 2.1. Logo PT BASE

PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa atau yang biasa disebut dengan BASE adalah sebuah studio animasi 3D yang didirikan pada Januari 2015 dan berlokasi di Denpasar Barat, Bali. BASE memiliki tujuan untuk menjadi salah satu perusahaan terkemuka di industri kreatif perfilman animasi, menghasilkan karya yang 100% orisinil dengan memiliki *IP (Intellectual Property)* sendiri, serta menawarkan jasa konsultasi produksi animasi. Hingga kini, PT. BASE telah bekerja sama dengan berbagai klien, seperti Djarum Foundation, PPFN (Perum Produksi Film Negara), Tomo News, Unyil, Sonic, dan Luna Petunia.

Selain tujuan yang jelas, PT. BASE juga memiliki filosofi yang terkandung dari setiap kata yang ada di namanya. “Bali” merupakan lokasi dimana perusahaan berada, “Animasi” merupakan jenis industri yang dikerjakan, “Solusi” merupakan tujuan perusahaan agar dapat memberikan yang terbaik dan berpartisipasi dalam perkembangan industri animasi, serta “Ekakarsa” merupakan satu keinginan yang kuat.

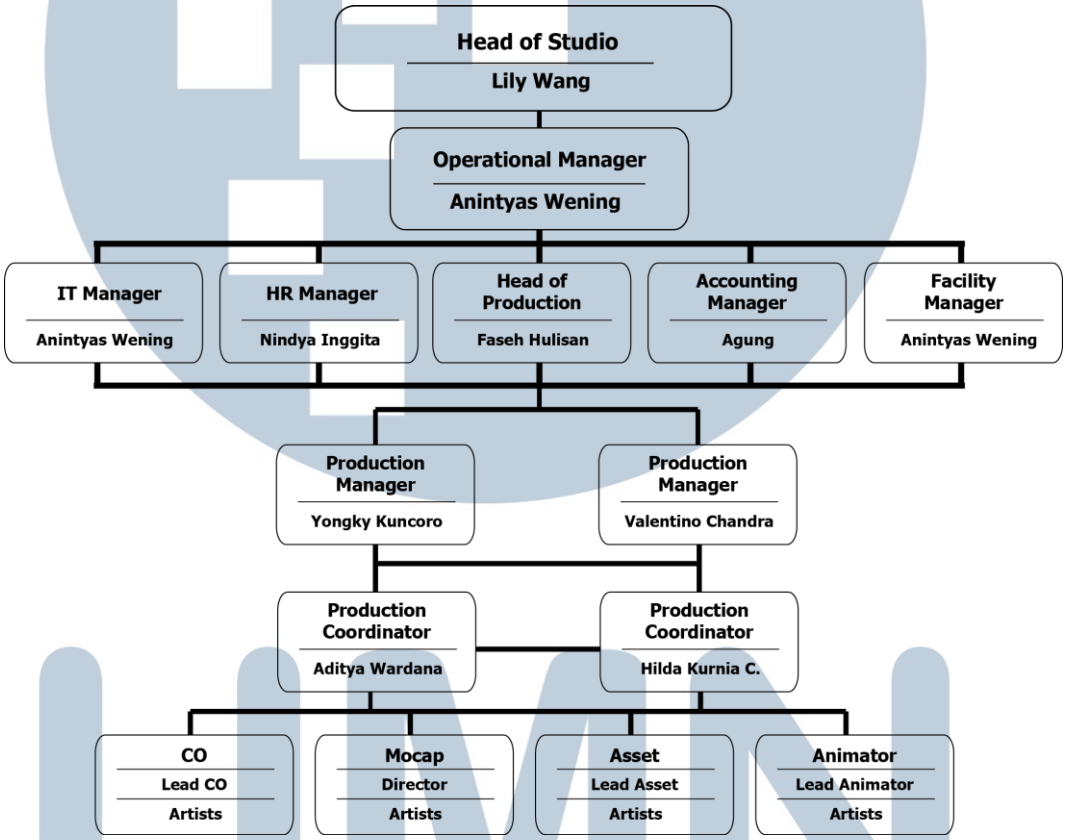
2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

PT. BASE memiliki visi untuk menjadi salah satu studio terkemuka se-Asia dari segi kualitas dan kuantitas dalam produksi animasi. Untuk mencapai visi ini,

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

BASE menargetkan produksi animasi berkualitas tinggi yang dapat menembus pasar lokal dan internasional. Target tahunan animasi *series* yang dituju BASE adalah 78 episode dengan durasi 11 menit per episode. Untuk target harian (*News*), BASE menargetkan untuk menghasilkan sekitar 26 berita per hari.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Divisi *News*

2.2.1. *Job Description*

1. ***Head of Studio***

   Head of Studio bertanggung jawab dalam mengatur seluruh aktivitas perusahaan, memimpin dan mengelola seluruh karyawan, mengambil

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

keputusan yang terbaik agar sesuai dengan tujuan dan sasaran perusahaan, serta memenuhi permintaan klien.

2. ***Operational Manager***

   Operational Manager bertugas dalam merencanakan dan mengatur *pipeline,* mengatur dan mengkaji pemasukan dan pengeluaran, serta mengontrol segala fasilitas yang ada di dalam studio

3. ***IT Manager***

   IT Manager bertanggung jawab dan mengelola pekerjaan Teknologi Informasi dalam operasional sehari-hari dalam lingkungan studio, serta memberikan solusi dan konsultasi teknologi untuk mencapai tujuan dan strategis bisnis studio.

4. ***HR Manager***

   HR Manager bertugas dalam mengatur masalah individu di dalam studio, serta bertanggung jawab dalam perekrutan individu.

5. ***Head of Production***

   Head of Production bertanggung jawab agar proyek berjalan dan selesai tepat waktu, mengatur karyawan yang bekerja dalam suatu proyek serta meningkatkan kecepatan produksi. *Head of production* juga berperan sebagai penghubung antara tim produksi dengan klien.

6. ***Accounting Manager***

   Accounting Manager bertugas sebagai *front-man* dalam administrasi studio, yaitu mengatur keuangan dan management laporan keuangan studio.

7. ***Facility Manager***

   Facility Manager bertugas dalam memenuhi segala kebutuhan artist / studio, serta menjaga kenyamanan studio

8. ***Project Manager***

   Project Manager bertugas dalam membuat perencanaan dan mengelola proyek agar dapat diselesaikan tepat waktu, serta sesuai dengan biaya produksi, bekerja sama dengan seluruh tim produksi dalam memaksimalkan efisiensi dan produktivitas.

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

9. ***Content Officer***

Content Officer bertugas dalam memberikan gambaran dari berita yang telah ditulis scriptwriter melalui storyboard yang akan menjadi panduan bagi animator dalam bekerja.

10. ***Leader***

Leader atau yang lebih sering disebut sebagai *lead* bertugas dalam membimbing dan memimpin seluruh anggota tim dalam mengerjakan proyek agar sesuai dengan jadwal dan kualitas yang telah ditentukan.

2.2.2. Projek Perusahaan

A. *Animation Series*

- Project Sonic Boom Season 2
- Unyil
- Glitter Force
- Luna Petunia

B. *News*

- INT *News*
- *Special Project* (*Weather*)
- Apple Daily *News* (Taiwan *Daily News* dan Hong Kong *Daily News*)

2.2.3. Klien Perusahaan

- Djarum *Foundation*
- PPFN
- Tomo *News*

2.2.4. Teknologi Yang Digunakan

Software yang digunakan untuk *animate, layout, aset, vfx* antara lain:

- Autodesk Maya

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

- Autodesk 3dsMax
- Z - Brush
- Nuke
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effect
- NMA Tools

Dalam mengatur keperluan komunikasi antar sesama karyawan atau dengan klien, maka program yang digunakan oleh antara lain :

- **Spark** digunakan sebagai media komunikasi untuk para karyawan di dalam perusahaan.
- **Skype** digunakan sebagai media komunikasi oleh klien Apple Daily News untuk menjelaskan secara rinci mengenai storyboard, asset, motion capture, dan animation kepada perusahaan.
- **Whatsapp** digunakan sebagai media komunikasi antara perusahaan dengan klien Tomo News untuk menginformasikan status berita INT dan Apple Daily.
- **Shotgun** di gunakan untuk production management animated series

2.2.5. *News*

News merupakan sebuah projek harian yang dikerjakan oleh PT. BASE. Projek ini berasal dari Next Animation Studio yang terletak di Taipei, Taiwan. PT BASE berperan sebagai kantor cabang atau pemberi jasa bagi berita Next Animation Studio.

Terdapat dua jenis *news* yang diproduksi di PT. BASE, yaitu *International* (INT) *news* yang disiarkan lewat platform Tomo News dan *news* Taiwan – Hong Kong yang disebut dengan Apple Daily (AD). INT *news* memiliki 5 kategori dengan pembagian kode iUS, iJP, OR, OS, dan ID. iUS memuat berita internasional khusus dunia bagian barat, iJP memuat berita khusus daerah Jepang, OR memuat berita yang berkaitan dengan teknologi dan tragedi, OS digunakan untuk *news* spesial yang merupakan *request* dari seorang klien, dan ID khusus

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

memuat berita Indonesia. Sedangkan Apple Daily khusus memuat berita di Taiwan dan Hong Kong.

Divisi *News* dibagi menjadi enam tim, yaitu BASE 1, BASE 2, BASE 3, BASE 4, BASE 5, dan BASE 6. Per harinya tiap BASE mengerjakan 6 berita. BASE 1 mengerjakan 6 INT *news*, BASE 2 mengerjakan 6 *news*, *mix* INT dan AD, BASE 3 mengerjakan 6 AD, dan BASE 4 mengerjakan 5 AD dan 1 INT. Terdapat pengecualian untuk BASE 5 dan BASE 6 dikarenakan mereka merupakan tim baru dan masih butuh latihan sehingga kedua tim ini hanya menghasilkan 1 berita INT per hari. Selama dua bulan pertama, penulis bekerja di BASE 1. Di akhir bulan kedua, penulis diangkat menjadi *lead* BASE 5 selama seminggu, kemudian dipindahkan ke BASE 4 untuk membiasakan diri mengerjakan *news* Apple Daily, dikarenakan salah seorang animatornya hendak mengambil cuti.

2.2.6. Sistem Yang Sedang Berjalan

Karena *news* terbagi menjadi INT dan Apple Daily maka sistem yang sedang berjalan pun ada dua. INT dan Apple Daily memiliki *workflow* mereka masing-masing.

Berikut adalah *workflow* dari proyek *International news :*

- *Writer* menuliskan berita, kemudian dilanjutkan kepada *storyboard artist* untuk memberi gambaran *layout* yang akan diproduksi.
- Di waktu yang bersamaan, tim *motion capture* akan merekam aksi pergerakan mereka dan dilanjutkan kepada tim *clean up* untuk membersihkan dan menghasilkan gerakan animasi yang halus, serta tim *asset* mengerjakan semua karakter, *scene*, dan properti yang dibutuhkan.
- Setelah aset dikerjakan dan *file* gerakan animasi selesai, tim *animation* akan memasukan semua aset dan gerakan animasi berdasarkan *cut* masing-masing, lalu membuat kamera dan mengatur *staging* dan *layout* berdasarkan *storyboard*. Tiap individu mendapatkan 1 *cut* untuk 1 *news*. *Animator* harus mengatur kembali animasi agar *news poin* dapat tersampaikan dengan jelas kemudian membuat *preview*. *Preview* akan

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

diperiksa oleh *lead animator* dan CO (*Content Officer*). Jika keduanya menyetujui, maka akan dilanjutkan ke proses *lighting*, *3D VFX* (jika diperlukan), kemudian *render* dengan resolusi 1440 x 1080 dan *pixel aspect* 1.33. Setelah *render* selesai, *animator* akan melakukan *compositing* dan *video editing* di After Effects hingga *final render* dengan resolusi 1920 x 1080 ber-*format* Quicktime DNxHD.

- Jika CO atau *writer* menyetujui hasil akhir, maka *cut* tersebut selesai. Namun jika CO atau *writer* kurang puas, maka akan terjadi revisi.

Berikut adalah *workflow* dari proyek Apple Daily *news:*

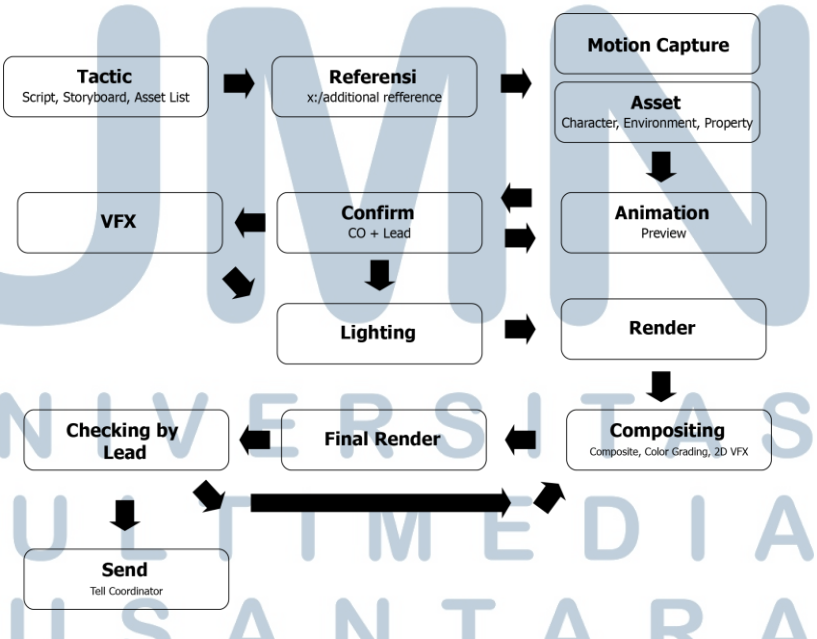
- Tim *asset* mulai mengerjakan *asset* ketika judul *news*, *storyboard*, dan *asset list* telah tersedia. Tim *asset* diberikan waktu kurang lebih 30 sampai 40 menit untuk menyelesaikan semua *asset*.
- *Lead asset*, *lead* animasi, dan *lead motion capture* menunggu *video call* dari Taiwan untuk melakukan *briefing* terkait berita yang akan diproduksi. CO Taiwan selanjutnya akan menjelaskan *cut storyboard* satu per satu.
- Setelah *briefing*, tim *asset* dan tim *motion capture* akan langsung mengerjakan bagian masing - masing. Tim *motion capture* akan merekam aksi pergerakan mereka sesuai dengan yang telah di-*briefing* dan dilanjutkan oleh tim *clean up* untuk membersihkan gerakan yang telah direkam. Tim *asset* pun di waktu yang bersamaan kembali mengerjakan segala *asset* yang dibutuhkan sesuai dengan *briefing*.
- *Lead asset* akan menandakan *asset* yang telah selesai di *tracking docs* Google Taiwan. Tim Taiwan akan menandakan *asset* yang benar dengan "OK" dan akan memberikan alasan revisi ketika ada *asset* yang tidak benar. *Lead asset* akan terus memantau *tracking* tersebut supaya ketika ada revisi maka *lead* akan segera memberitahukannya kepada anggota tim yang bertanggungjawab atas *asset* tersebut.
- Setelah semua *asset* selesai, tim animasi langsung mengerjakan *cut* masing-masing. Sama seperti INT, untuk Apple Daily pun per orang mengerjakan 1 *cut* untuk 1 berita. *Animator* akan melakukan *layouting*

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017

sesuai *storyboard* dan mengerjakan animasi hingga *preview*. Setelah *preview* disetujui oleh *lead* animasi, tim *coordinator* akan meng-*upload* data ke *server* pusat di Taiwan dan memberitahukan informasi ini melalui WhatsApp.

- Jika *preview* disetujui oleh pihak Taiwan, maka *animator* akan melanjutkan ke tahap *effect* (*optional*), *lighting*, dan *render* dengan resolusi 960 x 540 dan *pixel aspect* 1.0. Kemudian dilanjutkan dengan *compositing*, *video editing*, dan *final render* di After Effect dengan resolusi yang sama ber-*format loseless*.
- Tahapan terakhir adalah menunggu keputusan PM (*Project Manager*) Taiwan. Jika PM menyukai hasil akhir *cut*, maka beliau akan memberikan konfirmasi 'OK'. Namun apabila beliau tidak menyukai hasil akhir *cut* dikarenakan oleh *asset*, *layout*, efek, maka PM akan memberikan status revisi dan *cut* tersebut harus dikerjakan ulang sesuai permintaan PM. Setelah revisi dilakukan, para *animator* kembali menunggu status konfirmasi dari PM.

Berikut diagram *workflow* animasi secara *general* :



Gambar 2.3. Diagram *workflow* animasi

Peran 3d animator..., Steven, FSD UMN, 2017