



### **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

PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa atau disebut juga BASE adalah sebuah studio animasi 3 Dimensi yang telah berdiri sejak Januari 2015. PT. BASE terletak di Denpasar Barat, Bali. PT. BASE memiliki tujuan yaitu untuk menjadi perusahaan terkemuka di bagian industri kreatif khususnya pada seri animasi, dengan membentuk IP (*Intelectial Property*)-nya sendiri, dan juga memberikan jasa animasi. BASE telah bekerja sama dengan beberapa klien seperti Djarum Foundation, PPFN (Perum Produksi Film Negara), TOMO *News*. Beberapa karyanya seperti serial televisi Sonic dan Unyil yang berasal dari PPFN.



Gambar 2.1. Logo PT BASE

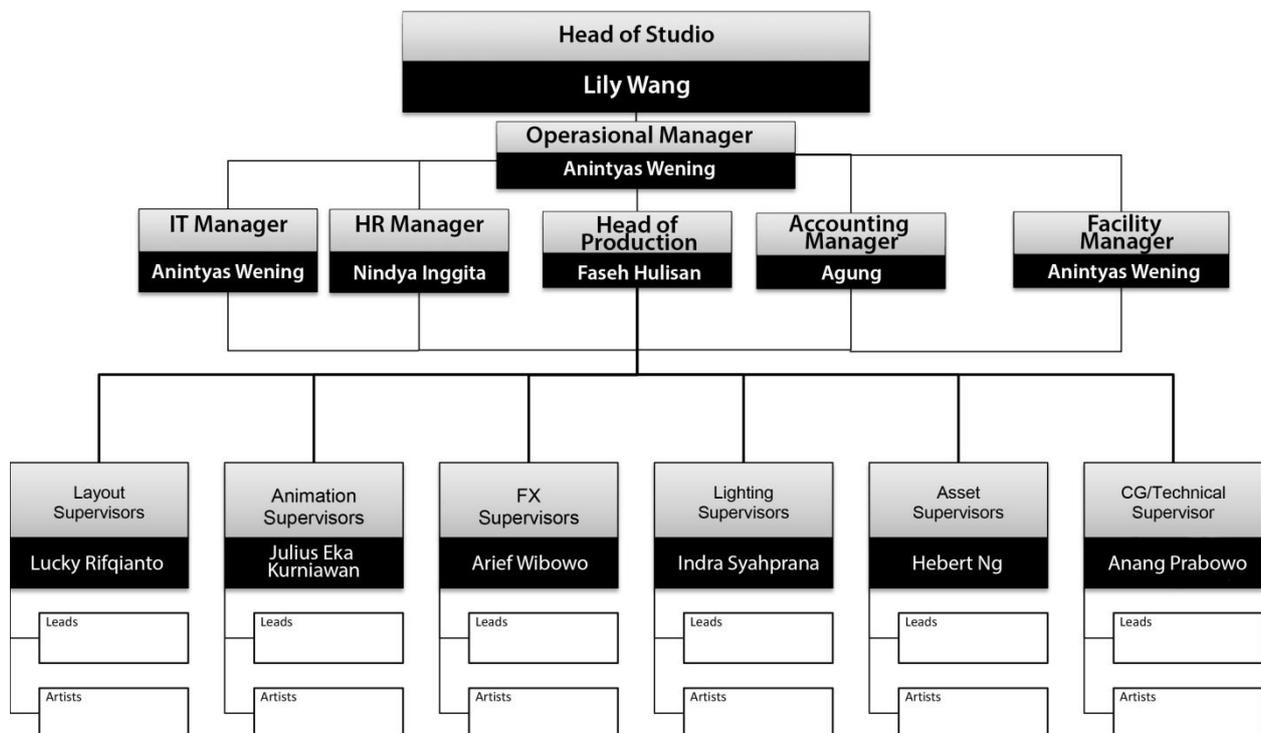
PT. BASE sendiri memiliki filosofi yang terkandung dari kata BASE itu sendiri, yaitu Bali sebagai lokasi, Animasi sebagai tipe pekerjaan yang dilakukan, Solusi sebagai tujuan BASE untuk dapat berpartisipasi dalam perkembangan industry animasi dan yang terakhir, Ekakarsa yang berarti satu kemauan yang kuat.

### 2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

PT. BASE memiliki Visi dan Misi yaitu menjadi studio terkenal dan terkemuka se-Asia secara kualitas maupun kuantitas produk animasi yang diciptakan. Untuk dapat mencapai visi ini, BASE mempunyai target untuk dapat menghasilkan animasi dengan kualitas yang tinggi dan dapat menembus pasar lokal hingga internasional. *Target Annual Sonic* adalah 78 episode dengan durasi 11 menit per episode. Untuk target per hari *News*, divisi yang penulis tempatkan, adalah 24 slot per harinya dengan perhitungan 1 slot sebagai 3 hingga 4 *cut*. Totalnya untuk *News* sendiri, BASE mampu memproduksi 20 hingga 24 berita per harinya.

### 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

BASE STUDIO Organizational Chart



Gambar 2.2. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

### 2.2.1. Job Description

Berikut adalah deskripsi pekerjaan yang berjalan dalam PT. BASE.

#### A. Head of Studio

- Bertanggung jawab dalam mengatur aktivitas pekerjaan dalam perusahaan.
- Memimpin dan mengelola seluruh karyawan.
- Mengambil keputusan terbaik agar sesuai dengan tujuan dan sasaran perusahaan, serta memenuhi permintaan *client*.
- Mencari solusi terbaik atas permasalahan yang ada dalam penyelesaian pekerjaan yang ada.
- Membuat strategi agar pekerjaan yang diperoleh dapat berjalan dengan lancar.

#### B. Operational Manager

- Merencanakan dan mengatur *pipeline*.
- Mengatur dan mengkaji *income* dan *cost*.
- Mengontrol segala fasilitas yang ada di dalam studio.
- Memastikan perangkat kerja di dalam perusahaan berjalan dengan lancar.

#### C. IT Manager

- Mengelola pekerjaan Teknologi Informasi dalam operasional sehari – hari dalam lingkungan studio.
- Memberikan solusi dan konsultasi teknologi untuk mencapai tujuan dan strategis bisnis studio.

#### **D. HR Manager**

- Memberikan solusi atas masalah setiap individu karyawan yang bekerja di dalam studio.
- Bertanggung jawab atas perekrutan karyawan baru.

#### **E. Head of Production**

- Bertanggung jawab agar proyek berjalan lancar dan dapat selesai tepat waktu.
- Mengatur setiap karyawan yang bekerja dalam suatu proyek.
- Berperan sebagai penghubung antara tim produksi dengan *client*.
- Meningkatkan mutu dan kecepatan dalam produksi.

#### **F. Accounting Manager**

- Mengatur dibidang keungan studio dan melakukan menejemen laporan keuangan.
- Menjadi lini terdepan dalam administrasi studio.

#### **G. Facility Manager**

- Memenuhi segala kebutuhan karyawan / studio
- Menjaga kenyamanan dalam studio

#### **H. Supervisors**

- Memberikan arahan kepada *team*.
- Menjaga kualitas *asset*.
- Menjaga *pipeline* agar tidak melebihi waktu yang diberikan.

### 2.2.2. Proyek Perusahaan

Proyek perusahaan yang sedang dikerjakan oleh PT. BASE adalah:

#### A. *Animation Series*

- Project Sonic Boom Season 2
- Unyil
- Glitter Force

#### B. *News*

- *News*
- *Special Project* (Weather)
- Apple Daily

### 2.2.3. Klien Perusahaan

Beberapa klien yang ditangani oleh PT. BASE antara lain:

- Djarum Foundation
- PPFN
- Tomo News

### 2.2.4. Teknologi Yang Digunakan

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

- Autodesk Maya
- Autodesk 3dsMax
- Z - Brush
- Nuke
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effect
- Motion Capture

*Software* lainnya yang digunakan oleh perusahaan antara lain

- **Spark** digunakan sebagai media komunikasi untuk para *artist* di dalam perusahaan.
- **Skype** digunakan oleh koordinator tim untuk memberitahukan status *cut* kepada tim Taiwan pada *News Apple Daily*.
- **Shotgun** di gunakan untuk production management.

#### 2.2.5. *News*

Proyek *News* berasal dari *Tomonews* untuk PT. BASE. Kantor utama dari *Tomonews* sendiri terletak di Taipei, Taiwan. PT. BASE merupakan kantor cabang yang memberikan jasa terhadap *Tomonews*.

Proyek *News* terbagi menjadi 2, yaitu *news International* (INT) dan *news* yang diberikan langsung dari pihak Taiwan dan disebut sebagai *Apple Daily* (AD). *News* INT dibagi lagi menjadi 4 kategori, yaitu *iUSxx* yang merupakan berita dari barat dan sekitarnya; *iJPxx* untuk *news* jepang, *ORxx* untuk berita mengenai perkembangan teknologi maupun tragedy, *OSxx* untuk *news special*. Huruf “xx” pada setiap kategori berita adalah berupa angka nomor berita.

*Apple Daily* Sendiri memiliki dibagi dalam kategori jenis animasi dan kode animasi. Untuk jenis animasi, *Apple Daily* mengkategorikannya berdasarkan jenis karakternya, yaitu *Normal people*, karakter manusia biasa; *Big Head*, yaitu karakter manusia dengan ukuran setengah dari manusia biasa yang memiliki kepala yang besar; *Feng Guo / Dumpling* merupakan karakter *cartoonist* 3D dengan kepala bulat besar dan tubuh yang sama setiap karakternya. Untuk kode animasi pada *Apple*

Daily cukup beragam dan banyak, beberapa kode diantaranya seperti ASUBxxx, TSUPxxx, AINTxxx, dan lain – lain.

Proyek *News* dibagi menjadi empat tim, yaitu BASE 1, BASE2, BASE 3, dan BASE 4. Untuk saat ini, setiap BASE memegang perannya masing – masing dan diberikan tanggung jawab memegang 6 berita. Perbedaannya adalah BASE 1 dan BASE 2 hanya memegang berita INT, BASE 3 memegang sepenuhnya berita AD, dan BASE 4 memegang berita sebagian INT dan sebagian AD. Penulis sendiri ditempatkan di BASE 1 pada bulan pertama dan dipindahkan ke BASE 4 pada bulan ke dua.

#### **2.2.6. Sistem Yang Sedang Berjalan**

Berikut adalah *workflow* dari proyek *Project NEWS International*:

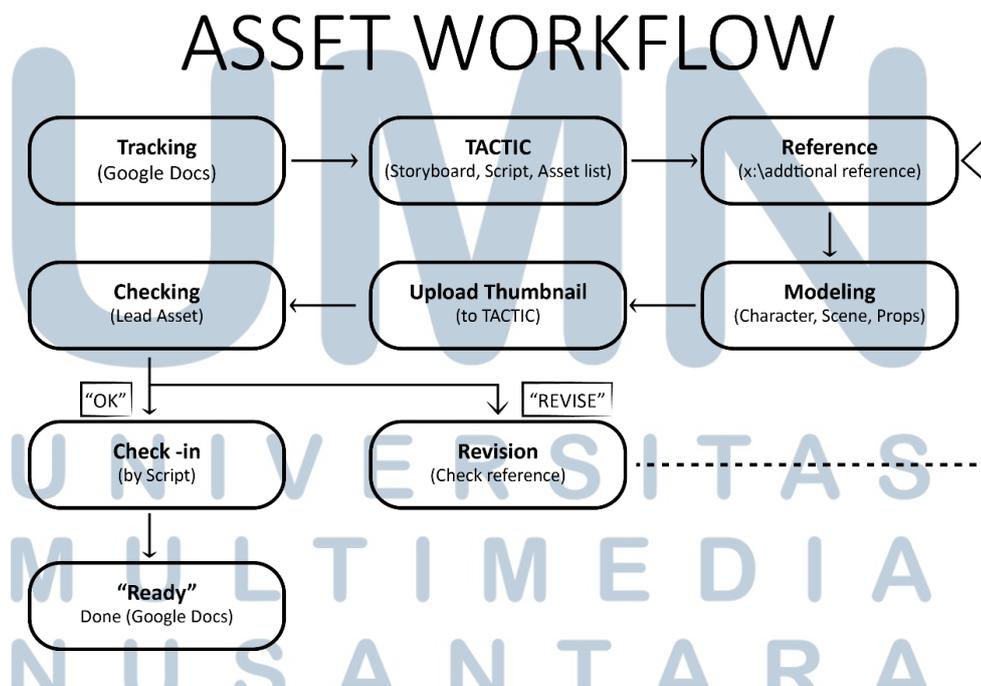
- Klien menjelaskan keseluruhan ide dan konsep melalui skype kepada *lead animasi* setiap *team*.
- *Lead* mulai *brief* kepada setiap anggota *NEWS*, dari *Asset creation* maupun *Animation*.
- *Asset* mulai dikerjakan dan diperiksa oleh *lead asset*, apakah disetujui atau tidak. Kalau disetujui maka akan lanjut ke dalam proses *animation*. Dalam proses *animation* sendiri penulis mengirim *preview* terlebih dahulu.
- Lalu jika di-*approve* oleh CO (*Content Officer*), tim animasi masuk kedalam proses *rendering* dan *VFX* atau disebut *final*.
- Jika *lead asset* tidak menyetujui asset atau writer ingin merevisi asset yang telah dibuat maka lead akan memberitahunya kepada anggotanya dan anggota tersebut harus merevisi *asset* tersebut.

Berikut adalah *workflow* dari proyek Apple Daily:

- 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* dan animasi memulai *briefing* dengan tim Taiwan melewati Skype.
- *Mocap* dikirimkan oleh tim Taiwan
- Tim Taiwan akan menjelaskan storyboard dari *cut* awal hingga *cut* terakhir kepada tim Bali. Bila tim *asset* ada pertanyaan maka *lead asset* akan menampung pertanyaan-pertanyaan tersebut dan menanyakannya kepada tim Taiwan ketika *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 memberitahunya kepada anggota *asset* yang bertanggungjawab atas *asset* tersebut.
- Setelah semua *asset* telah selesai, melakukan proses *check-in* memakai *script* perusahaan, *lead asset* akan memberitahunya kepada *lead* animasi.

- Jika tim taiwan tidak menyetujui *asset* yang telah dibuat maka lead akan memberitahunya kepada anggotanya dan anggota tersebut harus merevisi *asset* tersebut.
- Tim animasi akan mulai mengerjakan *cut* masing-masing, dan setelah *preview* selesai maka *coordinator* tim akan memberitahunya kepada tim Taiwan *via* WhatsApp.
- Setelah *preview* telah di setujui oleh tim Taiwan, maka animator akan melanjutkannya ke tahap terakhir.
- *News* akan selesai ketika PM (Project Manager) menyatakan *confim* kepada semua *final cut*.

Berikut adalah diagram *workflow asset* secara *general* dan *tracking docs* tim *asset*.



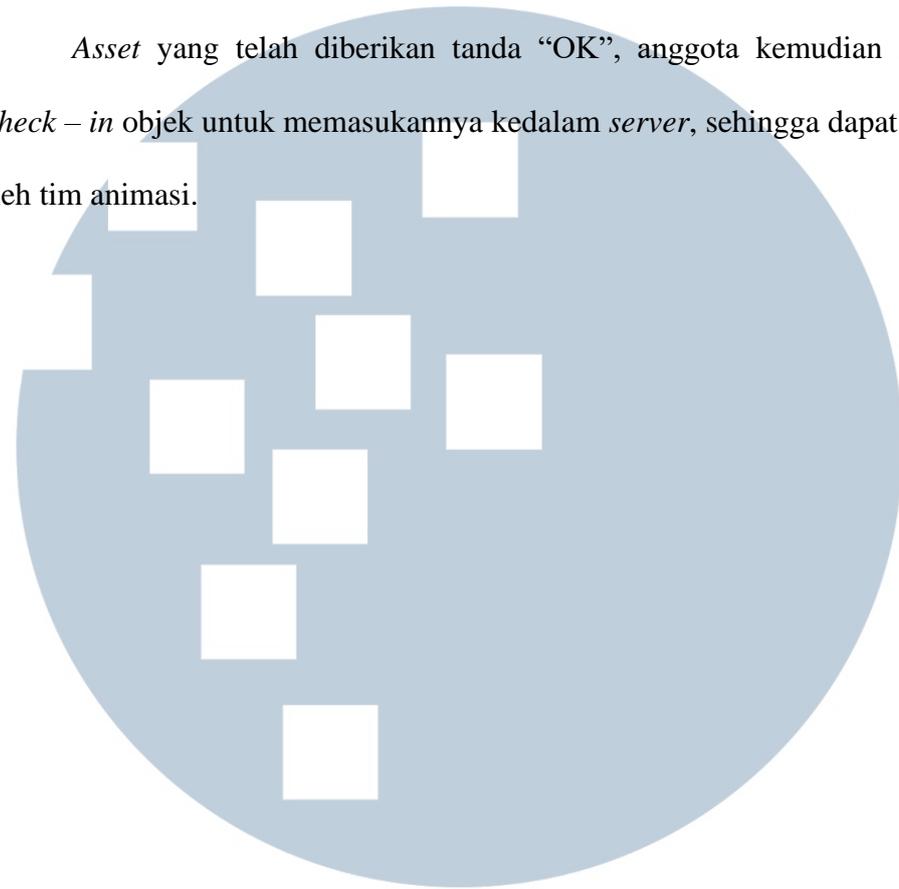
Gambar 2.3. Diagram *workflow* tim *asset*

News Code	Deadline	Assets Code	Modeler	Start time	Finish time	Total time	Status	Approved by	Check in	Lead MODELER Note(s)	Lead ANIM Note(s)	Modeler Note(s)	REVISION TIME
													START FINISH TOTAL TIME
201		02	Joshua	15:59	15:59	0:00	Ready	ok	ready				
202		03	charles	16:00	16:00	0:00	Ready	ok	ready				
203		04	Joshua	16:12	16:12	0:00	Ready	ok	ready				
204	TENT01	A1	Esck	16:02	16:14	0:11	Ready	ok	ready				
205	BASE04	B1	emma		15:56	15:56		Ready	ok				
206		B2	emma	16:00	16:12	0:11	Ready	ok	ready				
207		B3	emma	16:15	16:22	0:07	Ready	ok	ready				
208		C1	April			0:00	Ready	ok	ready				
209		S1	ageing			0:00	Ready	ok	ready				
210		S2	ageing			0:00	Ready	ok	ready				
211		S3	ageing			0:00	Ready	ok	ready				
212	NORMAL	S4	emma	15:56	16:00	0:04	Ready	ok	ready				
213		01	Esck			0:00	Ready	ok	ready				
214		02	Esck			0:00	Ready	ok	ready			Updated	
215		03	Esck			0:00	Ready	ok	ready			Updated	
216		04	Esck			0:00	Ready	ok	ready			Updated	
217		05	Esck			0:00	Ready	ok	ready				
218		06	Esck			0:00	Ready	ok	ready				
219		07	Esck			0:00	Ready	ok	ready				
220		08	Esck			0:00	Ready	ok	ready				
221		09	April		16:51	16:51	Ready	ok	ready				
222		10	April		0:00	0:00	Ready	ok	ready				
223		11	Esck			0:00	Ready	ok	ready				
224		12	april		17:06		Ready	ok	ready				
225		NPC01	Esck				Ready	ok	ready			YF7	

Gambar 2.4. Tracking docs tim asset

Tim *asset* yang bertugas harus mengisi *tracking docs*, dengan mengisi *start time* dan *finish time* untuk mengetahui seberapa cepat anggota *asset* dapat mengerjakan 1 objeknya. Setelah itu, anggota memberikan tanda “*ready*”, sehingga *lead asset* dapat memeriksa ketepatan objek dengan referensi, jika *lead* merasa cukup dengan objek yang dibuat, ia akan memberikan tanda “*ok*” di kolom sebelah. Namun jika *lead* merasa objek yang dibuat kurang tepat, *lead* akan memberikan tanda “*revise*” dan memberikan catatan revisi pada kolom “*Lead MODELER Note*”, atau *lead* juga dapat menyampaikan langsung kepada anggota bersangkutan secara lisan. Untuk *asset* yang telah direvisi, anggota *asset* bersangkutan memberikan catatan pada kolom “*Modeler Note*” berupa kata, “*Revised*” maupun “*Updated*” agar *lead* dapat melakukan pemeriksaan ulang terhadap *asset* yang di revisi.

*Asset* yang telah diberikan tanda “OK”, anggota kemudian melakukan *Check – in* objek untuk memasukannya kedalam *server*, sehingga dapat digunakan oleh tim animasi.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA