



### **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. BASE atau Bali Animasi Solusi Ekakarsa merupakan studio animasi 3D yang terbentuk pada Januari 2015. *Headquarter* PT. BASE terletak di Denpasar Barat, Bali. BASE memiliki gol yaitu menjadi salah satu perusahaan terkemuka di industri kreatif, terutama film seri animasi, membentuk IP (*Intellectual Property*) original, dan memberikan jasa animasi. Hingga sekarang ini BASE telah bekerjasama dengan banyak klien, salah satunya adalah Djarum Foundation, PPFN, TOMO *News*, Sonic, dan Unyil.

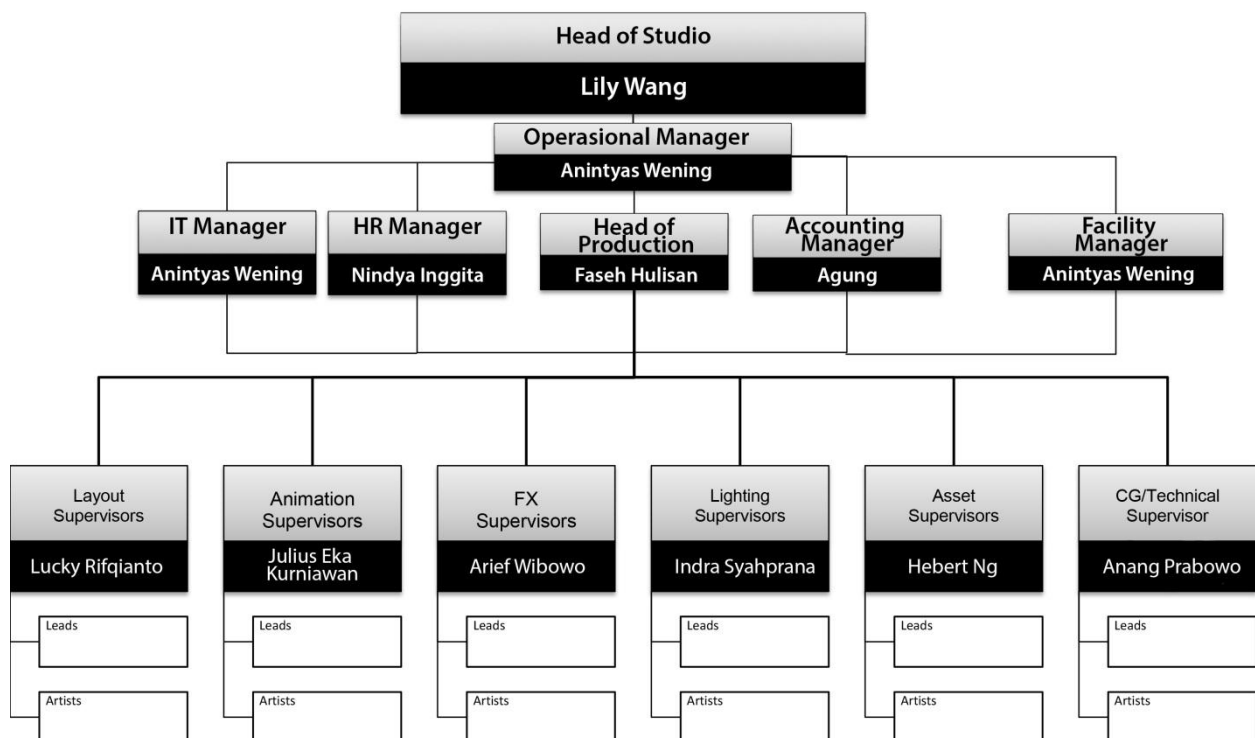
Filosofi PT. BASE terletak pada kepanjangan dari kata BASE itu sendiri, yaitu Bali: sebagai lokasi, Animasi: Tipe pekerjaan yang dilakukan, Solusi: Berharap studio BASE dapat berpartisipasi dalam development industri animasi, dan Ekakarsa: One strong will atau satu kemauan yang kuat. (Wening, interview pribadi, 10 Desember 2016).

### 2.1.1. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi PT. BASE adalah menjadi studio terkemuka seAsia secara kuantitas dan kualitas dari produk animasi yang dihasilkan. Demi mencapai visi ini, BASE memiliki target untuk menghasilkan animasi kualitas tinggi yang dapat menembus pasar lokal dan internasional. Target annual Sonic adalah 78 episode dengan durasi 11 menit per episode. Untuk target per hari *NEWS*, dimana penulis diletakkan, adalah 24 slot per hari. 1 slot dihitung sebagai 3 atau 4 *cut*. Sehingga totalnya, BASE dapat memproduksi 11 hingga 15 berita per hari.

### 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

BASE STUDIO Organizational Chart



Gambar 2.2. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

### **2.2.1. Job Description**

#### ***Head of Studio***

- Bertanggung jawab dalam mengatur seluruh aktivitas dalam perusahaan
- Memimpin dan mengelola seluruh karyawan.
- Mengambil keputusan yang terbaik agar sesuai dengan tujuan dan sasaran perusahaan, serta memenuhi permintaan *client*.

#### ***Operational Manager***

- Merencanakan dan mengatur *pipeline*
- Mengatur dan mengkaji *income* dan *cost*
- Mengontrol segala fasilitas yang ada di dalam studio

#### ***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

#### ***HR Manager***

- Mengatur masalah individu di dalam studio
- Bertanggung jawab pada perekrutan individu

#### ***Head of Production***

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

- Meningkatkan kecepatan produksi

#### ***Accounting Manager***

- Mengatur keuangan studio dan memenejemen laporan keuangan
- Menjadi *front-man* dalam administrasi studio

#### ***Facility Manager***

- Memenuhi segala kebutuhan artist / studio
- Menjaga kenyamanan studio

#### ***Supervisors***

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

### **2.2.2. Projek Perusahaan**

#### ***Animation Series***

- Project Sonic Boom Season 2
- Unyil
- Glitter Force

#### ***News***

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

- Apple Daily

### **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
- 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

*News* merupakan projek dari Tomonews untuk PT BASE. Kantor utama Tomonews terletak di Taipei, Taiwan. PT BASE berperan sebagai kantor cabang atau pemberi jasa Tomonews.

Ada dua jenis *news*, yaitu *news International* (INT) dan *news* dari langsung dari Taiwannya sendiri disebut Apple Daily (AD). *News* INT dibagi lagi

menjadi empat kategori, yaitu iUSxx untuk *news* daerah barat dan sekitar; xx menandakan nomor urut berita, iJPxx untuk *news* jepang, ORxx untuk *news* berkaitan dengan teknologi dan tragedi, OSxx untuk *news* spesial.

News dibagi menjadi empat tim, yaitu BASE 1, BASE 2, BASE 3, dan BASE 4. Khusus tim *asset* BASE 1&2 digabung karena langsung mengerjakan *asset* untuk tim animasi BASE 1 dan BASE 2. Penulis sendiri ditempatkan di tim *asset* BASE 1&2 dari bulan pertama hingga keempat. Pada bulan kelima dan keenam, penulis diangkat menjadi *lead* tim *asset* BASE 1&2.

#### 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 diapprove 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 memberitahukannya kepada anggotanya dan anggota tersebut harus merevisi *assetnya*.

Berikut adalah *workflow* dari proyek Apple Daily:

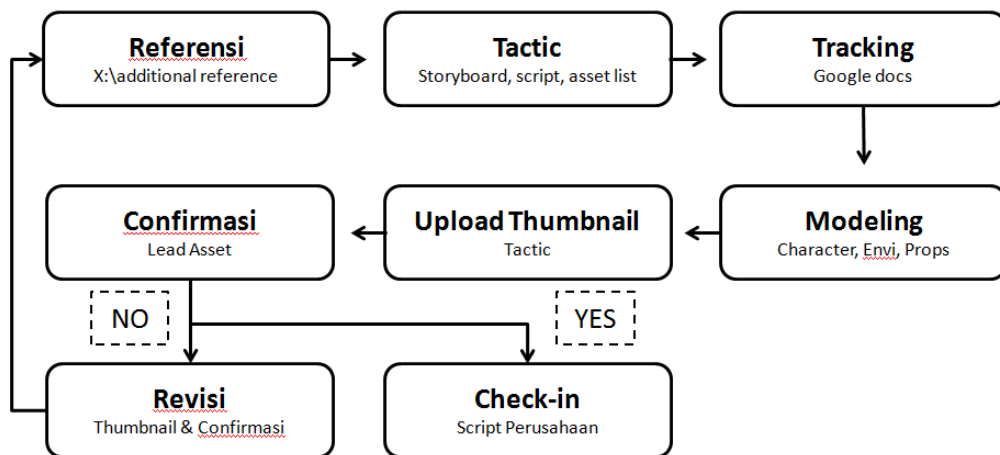
- Tim *asset* mulai mengerjakan *asset* ketika judul *news*, storyboard, dan *asset list* telah tersedia. Tim *asset* diberikan waktu kurang lebih 30 sampai 40 menit untuk menyelesaikan semua *asset*.
- *Lead asset* dan animasi memulai *briefing* dengan tim Taiwan melewati Skype.
- Mocap dikirimkan oleh 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 *dheck-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*nya.



- Tim animasi akan mulai mengerjakan *cutnya* masing-masing, dan setelah preview selesai maka coordinator tim akan memberitahunya kepada tim Taiwan *via* WhatsApp.
- Setelah preview diOKkan oleh tim Taiwan maka animator akan melanjutkannya ke tahap *final*.
- *News* akan selesai ketika PM (Project Manager) menyatakan confirm kepada semua *cut final*.

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

# ASSET WORKFLOW



Gambar 2.3. Diagram *workflow* tim *asset*

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

News Code	Deadline	Assets Code	Modeler	Start time	Finish time	Total time	Status from modeler	Approved by lead	Check in modeler	Lead MODELER Note(s)	Lead ANIM Note(s)	Modeler Note(s)
IUSD1		A1	ready	9:31	9:53	0:22	-	-	-			
		B1	Daniel	9:32		14:27	-	-	-			
		C1	dedy	9:40		14:11	-	-	-			
		D1	dedy			0:00	-	-	-			
		E1	Daniel			0:00	-	-	-			
		F1	Daniel			0:00	-	-	-			
		G1	Frank			0:00	-	-	-			
		H1	Frank	9:44		14:16	-	-	-			
		I1	Frank			0:00	-	-	-			
		J1	dedy	9:30	9:35	0:05	ready	ok	ready			
		K1	dedy	9:35	9:38	0:02	ready	ok	-			
		L1	dedy	9:41	9:47	0:06	ready	ok	-			
		S1	Jerry	9:21	9:41	0:20	ready	ok	-			
		AE	Jerry			0:00	-	-	-			
		S2	Jerry	9:41	9:46	0:04	ready	ok	-			
		S4	Jerry	9:46	9:49	0:03	ready	ok	-			
		S5	ready	9:24	9:30	0:06	-	-	-			
		S6	ready	9:23	9:24	0:00	-	-	-			
		S7	ready	9:21	9:23	0:02	-	-	-			
		T1	reza	9:46	9:54	0:08	ready	ok	uploading			
		O1	dedy			0:00	-	-	-			
		O2	ifong	9:24	9:26	0:02	ready	ok	ready			
		O3	ifong			0:00	-	-	-			
		O4	ifong			0:00	-	-	-			

Gambar 2.4. Tracking docs tim asset

Tim asset harus mengisi tracking docs untuk memberitahukan kepada lead bahwa mereka telah selesai dan siap untuk diperiksa oleh lead. Waktu mulai dan selesai juga harus diisi oleh anggota tim asset. Bila lead sudah menyetujui asset maka lead akan menuliskan “ok” pada tracking dan anggota tim asset mulai melakukan proses check-in untuk disimpan kedalam server perusahaan dan dipakai oleh tim animasi.