



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(BASE) adalah sebuah studio yang bergerak di bidang animasi 3 Dimensi. Berdiri sejak Januari 2015, dijalankan oleh pemegang saham aktif yaitu, Daniel Harjanto dan Lily Wang. PT. BASE terletak di jalan Pura Demak IV nomor 18, Tegal Harum, Denpasar Barat, Bali. Perusahaan ini memiliki tujuan yaitu untuk menjadi perusahaan terkemuka di bagian industri kreatif khususnya pada bidang animasi, dengan membentuk *Intelectial Property*(IP) sendiri, dan juga memberikan jasa dalam pembuatan animasi 3 dimensi. BASE telah bekerja sama dengan beberapa klien seperti Djarum Foundation, PPFN (Perum Produksi Film Negara), TOMO *News*, Sonic, dan Unyil.



Gambar 2.1. Logo PT BASE

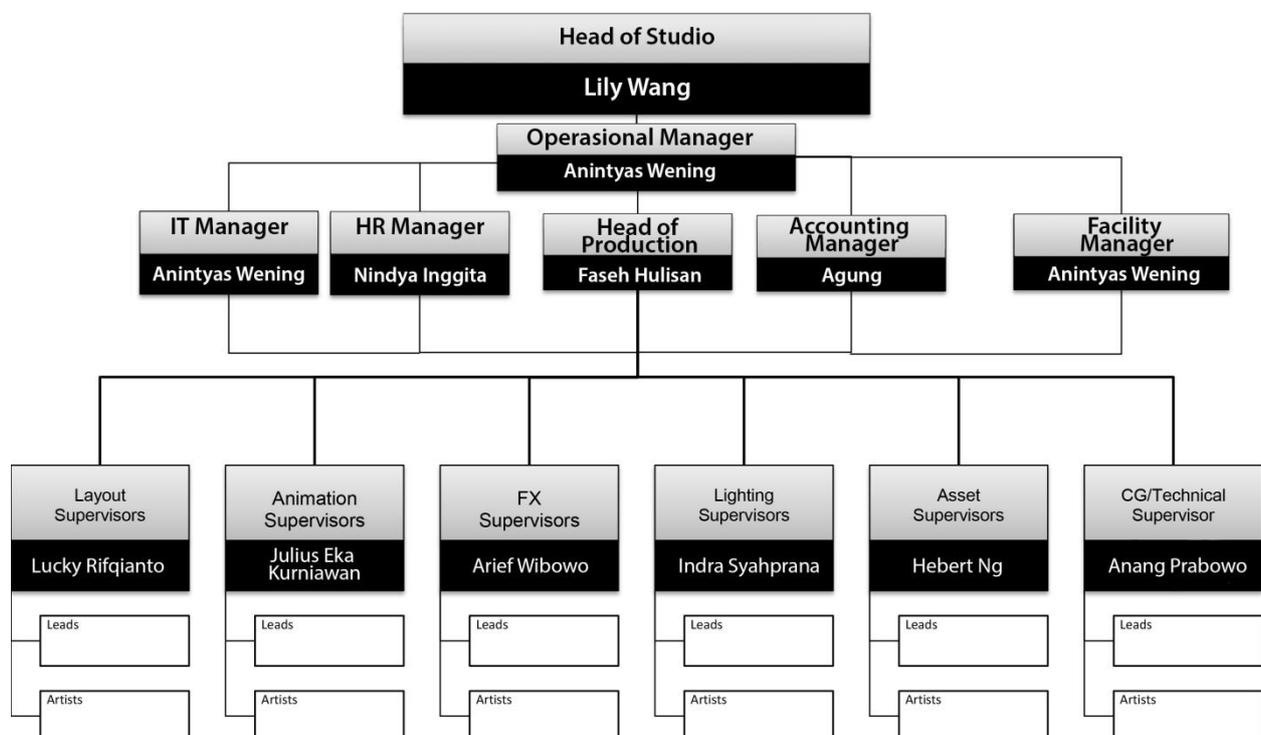
PT. BASE sendiri memiliki filosofi yang terkandung dari kata BASE itu sendiri, yaitu Bali sebagai lokasi, Animasi sebagai tipe pekerjaan yang dilakukan, Solusi sebagai tujuan BASE untuk dapat berpartisipasi dalam perkembangan

industry animasi dan yang terakhir, Ekakarsa yang berarti satu kemauan yang kuat.

PT. BASE memiliki Visi dan Misi yaitu menjadi studio terkenal se-Asia secara kualitas maupun kuantitas dalam produk animasinya. Untuk dapat mencapai visi ini, BASE mempunyai target untuk menghasilkan karya animasi yang dapat menembus pasar local hingga internasional. Pada bidang *News*, divisi yang penulis tempatkan, adalah 24 slot per harinya dengan perhitungan 1 slot sebagai 3 hingga 4 *cut*. Totalnya untuk divisi *News*, perusahaan ini mampu membuat karya animasi 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*

Head of Studio

Bertugas untuk memimpin serta bertanggung jawab dalam mengatur aktivitas karyawan perusahaan. Menentukan strategi yang tepat agar dapat membuat aktivitas kerja yang efektif bagi karyawan lainnya.

Operational Manager

Bertugas menciptakan *pipeline* kerja dan mengontrol *income* dan *cost* segala fasilitas yang ada dalam studio.

IT Manager

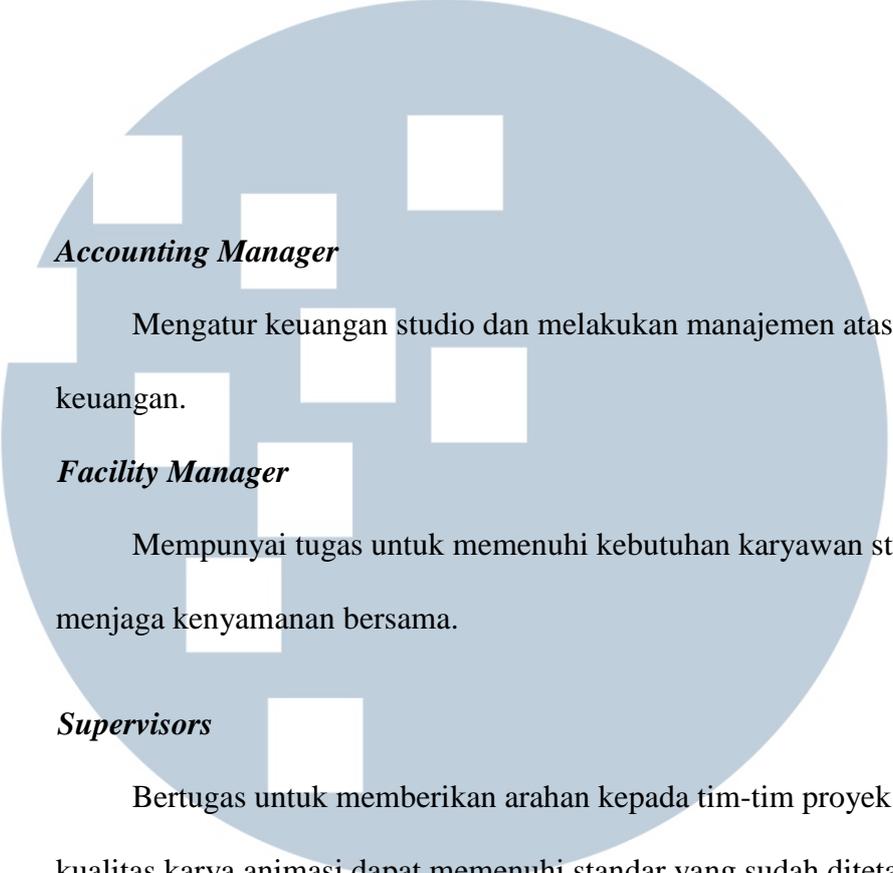
Mengatur pekerjaan dalam bidang Teknologi Informasi sehari-hari dalam lingkungan studio, serta mengatasi permasalahan teknologi dalam studio untuk mencapai tujuan studio.

HR Manager

Bertugas untuk memberikan solusi atas masalah individu karyawan yang bekerja dalam studio.

Head of Production

Bertugas untuk memastikan proyek yang dikerjakan oleh setiap tim dapat berjalan lancar sehingga selesai pada waktunya. Serta menjadi penghubung tim studio dengan *client* proyek.



Accounting Manager

Mengatur keuangan studio dan melakukan manajemen atas laporan keuangan.

Facility Manager

Mempunyai tugas untuk memenuhi kebutuhan karyawan studio demi menjaga kenyamanan bersama.

Supervisors

Bertugas untuk memberikan arahan kepada tim-tim proyek agar kualitas karya animasi dapat memenuhi standar yang sudah ditetapkan.

2.2.2. Proyek Perusahaan

Animation Series

- Project Sonic Boom Season 2
- Unyil
- Luna Petunia
- 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 keperluan proyek animasi:

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

2.2.5. News

Proyek *News* berasal dari *Tomonews* untuk PT. BASE. Kantor utama dari *Tomonews* sendiri terletak di Taipei, Taiwan. PT. BASE menjadi kantor cabang yang berdampak besar bagi *Tomonews*.

Dalam proyek *News*, dibagi menjadi 2 jenis *news*, yaitu *news International* (INT) dan *news* yang diberikan langsung dari pihak taiwan yang disebut dengan *Apple Daily* (AD). *News* INT terdiri dari 4 kategori, yaitu iUSxx, iJPxx, ORxx, dan OSxx. Huruf “xx” pada setiap kategori berita adalah nomor berita.

Apple Daily Sendiri memiliki dibagi dalam kategori jenis animasi dan kode berita seperti TSUPxx, TCCMxx, TNMZxx, dan lainnya. Untuk animasi pada Apple Daily mengkategorikannya berdasarkan jenis karakternya, yaitu *Normal people*, *Big Head*, dan *Dumpling*. *Normal people* merupakan karakter manusia biasa, *big head* yaitu karakter manusia dengan ukuran lebih kecil dari manusia biasa tetapi memiliki kepala yang besar melebihi manusia normal, *dumpling* merupakan karakter *cartoonist* dengan kepala bulat besar dan tubuh yang sama setiap karakternya.

Proyek *News* dikerjakan oleh tim yang disebut BASE dan dibagi menjadi 4 tim, yang diberi nama BASE 1, BASE 2, BASE 3, dan BASE 4. Setiap BASE memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam menghasilkan animasi berita. Penulis sendiri ditempatkan pada BASE 2 yang memegang ke-2 jenis berita, yaitu AD dan INT.

2.2.6. Sistem Pengerjaan

Workflow dalam pengerjaan *news* menjadi hal utama yang harus diperhatikan oleh klien dan tim produksi agar dapat menghasilkan animasi yang sesuai dan dibutuhkan untuk berita. Berikut adalah *workflow* dari proyek:

- *NEWSInternational*:

Klien menjelaskan ide dan konsep melalui media *Skype* kepada *lead* animasi setiap tim yang kemudian dijelaskan kepada setiap anggota tim yang terdiri dari *asset creation* maupun *animation*. Kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan *asset* yang akan digunakan dalam berita, setiap *asset* akan disetujui oleh *lead* terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan pembuatan animasi menggunakan *asset* yang telah dibuat. Pada tahap

animasi, hasil dari proses animasi, pengumpulan *preview* dilakukan terlebih dahulu untuk mendapatkan persetujuan dari *Content Officer (CO)*. Setelah mendapatkan persetujuan dari CO, tim animasi masuk dalam proses rendering dan VFX untuk menghasilkan *final*.

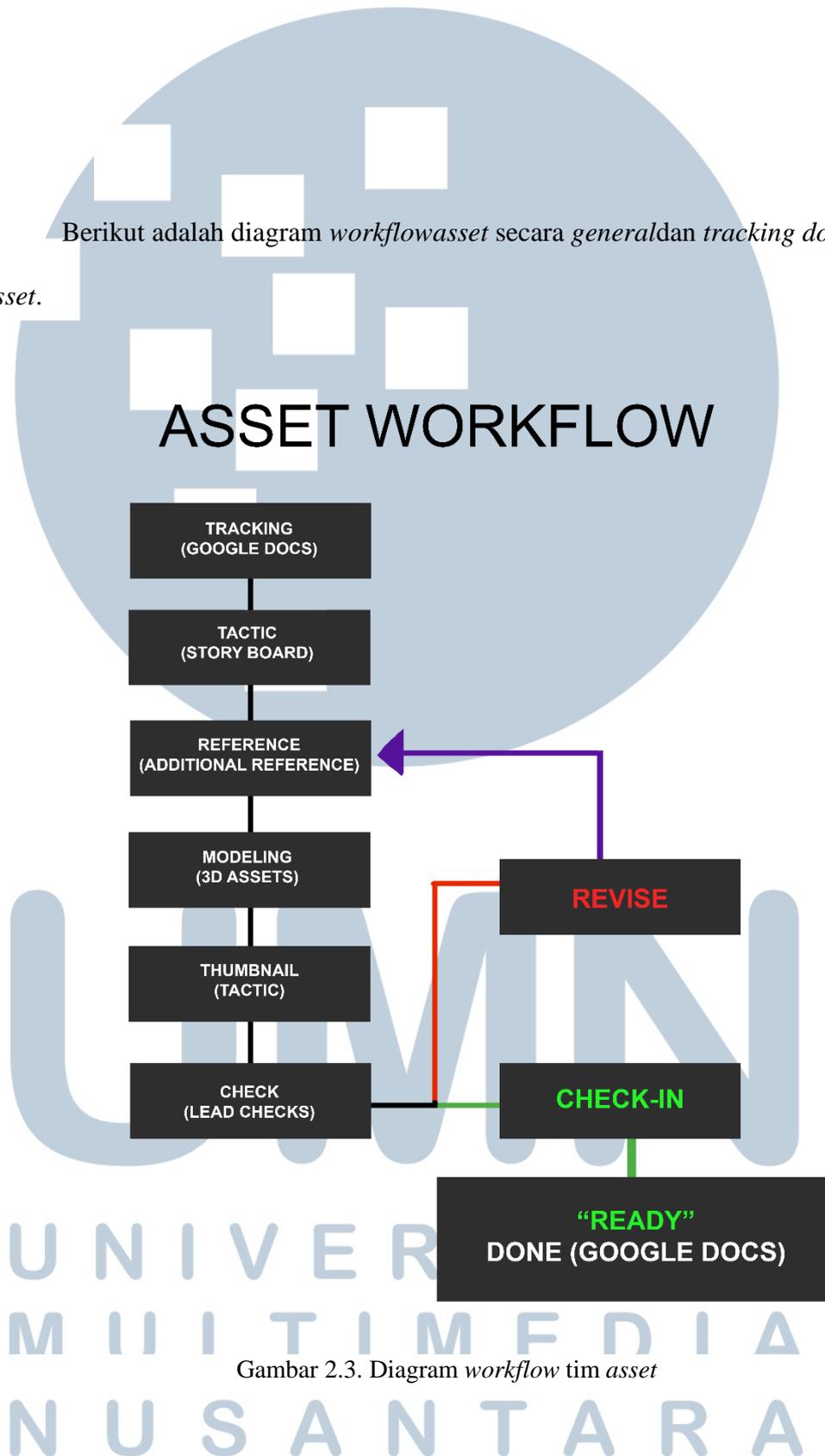
- *Apple Daily*:

Lead asset, *lead animasi*, dan *lead motion capture* melakukan *briefing* mengenai berita yang dikirim dengan tim Taiwan melewati *Skype*. Tim Taiwan ini akan menjelaskan maksud dari *Storyboard* dan berita yang mereka buat.

Kemudian tim *asset* melakukan modeling *asset* sesuai dengan *storyboard* dan *asset list* yang telah dibuat oleh tim Taiwan. *Lead asset* menandai daftar *asset* yang telah disetujui pada *tracking docs* Google tim Taiwan. Tim Taiwan akan bertugas menyetujui *asset* yang telah dibuat, apabila tidak disetujui, maka anggota *asset* diwajibkan untuk melakukan revisi. Setelah semua *asset* telah disetujui, maka dilanjutkan dengan proses animasi.

Setiap anggota tim animasi mendapatkan tugasnya masing-masing sesuai dengan pembagian *cut* yang ada pada animasi. Setiap orang akan mengumpulkan *preview* hasil animasi kepada pihak tim Taiwan untuk persetujuan mereka agar dapat ke tahap *final*. *News* akan dinyatakan selesai jika *Project Manager (PM)* menyatakan “*confirm*” atas semua *final cut* yang telah dibuat.

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



Gambar 2.3. Diagram *workflow* tim *asset*

<p style="text-align: center;">[JANGAN LUPA MASUKIN RENDER DI TACTIC] [JANGAN LUPA ABSOLUTE] KALO ASSETNYA UDAH READY KASI STATUS READY (READY BERARTI UDAH MASUKIN RENDERAN)</p>												
Deadline	Assets Code	Modeler	Start time	Finish time	Total time	Status from modeler	Approved by lead	Check in modeler	Lead MODELER Note(s)			Lead AN Note(s)
11:00	A1	Daryl	10:33	10:46	0:12	Ready	ok	ready	GABUT READY KALO UDAH CHECK IN!!!			
Deadline	A2	Daryl	10:29	10:33	0:04	Ready	ok	ready	LAIN KALI CEK LAYER, ABSOLUTE, CEK MORPHER SAMA DUMMY ITU WAJIB HUKUMNYA!!!			
	B1	charlies	10:30	10:40	0:10	Ready	ok	ready				
	S1	Niko	10:40	10:45	0:05	Ready	ok	ready				
	T1	Niko	10:46	10:59	0:13	Ready	ok	ready				
	T2	Niko	10:59	11:02	0:03	Ready	ok	ready				
	T3	ukik	10:45	10:47	0:02	Ready	ok	ready				
	O1	charlies	10:40	10:43	0:02	Ready	ok	ready				
	O2	ukik	10:35	10:38	0:03	Ready	ok	ready				
	O4	charlies	10:43	10:46	0:02	Ready	ok	ready				
13:00	A1	Daryl	11:41	11:53	0:12	Ready	ok	ready				
Deadline	A2	Daryl	11:36	11:40	0:03	Ready	ok	ready				
	B1	charlies	11:33	11:36	0:03	Ready	ok	ready				
	C1	charlies	11:38	11:40	0:02	Ready	ok	ready				
	D1	Niko	11:40	11:42	0:02	Ready	ok	ready				

Gambar 2.4. Tracking docs tim asset

Tim *asset* bertugas mengisi *tracking docs* oleh setiap anggotanya, dengan pertama mengisi nama, *start time* dan *finish time* untuk mengetahui cepat lambat mengerjakan sebuah *asset*. Setelah itu, anggota memberikan tanda “*ready*”, yang menunjukkan bahwa *asset* telah selesai dan *lead asset* dapat memeriksanya. Jika *lead* telah memberikan “OK” di kolom sebelahnya, maka *asset* tersebut dapat digunakan. Namun jika *lead* memberikan tanda “*revise*”, berarti *asset* tersebut harus dilakukan revisi. Untuk *asset* yang telah direvisi, anggota *asset* bersangkutan memberikan catatan pada kolom “*Modeler Note*” berupa “*Revised*” yang berarti *asset* telah direvisi.

Asset yang telah diberikan tanda “OK”, anggota kemudian melakukan *Check – in asset* yang berguna untuk mengirimkan *asset* ke server yang kemudian akan dipakai oleh tim animasi.