



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Superpixel melalui situs Superpixel.sg dan juga beberapa webinar Supertalk with Superpixel yang telah penulis ikuti, Superpixel Pte. Ltd. merupakan studio animasi yang berlokasi di Singapura sejak 2016 sampai pada tahun 2017 Superpixel membuka keanggotaan baru di Indonesia. Dengan dorongan untuk selalu kreatif serta berinovasi dalam berkarya Superpixel memiliki visi bahwa setiap mimpi dapat diwujudkan menjadi nyata, dengan percaya bahwa setiap hasil kerja yang luar biasa dihasilkan oleh kerjasama serta komunikasi yang luar biasa juga tentunya. Superpixel menawarkan hasil karya terbaik mereka lewat animasi 2D, 3D dan juga *motion graphic*.

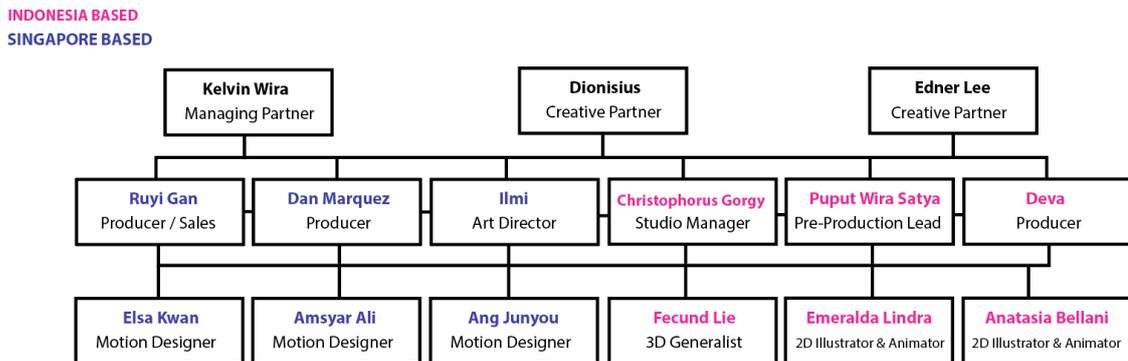
Superpixel telah menerima klien dari beragam sektor industri, beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh studio Superpixel adalah *Resort World Sentosa Chinese New Year 2020 Gala Dinner, Lazada 11.11 2019 Campaign Super Show Voucher Rain Animation Visuals, MTV Music Bumpers 2018*.

The logo for Studio Superpixel consists of the word "SUPERPIXEL" in a bold, uppercase, sans-serif font. The letters are black and have a slightly irregular, hand-drawn appearance. The word is centered horizontally on the page.

Gambar 2.1. Logo Studio Superpixel
(sumber: Dokumentasi Perusahaan)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Studio Superpixel memiliki struktur perusahaan sebagai berikut :



Gambar 2.2. Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Superpixel memiliki dua tim, yaitu tim Singapura dan Indonesia. Untuk tim Singapura, ada *Managing Partner* yang diketuai oleh Kelvin Wira. *Creative Partner* dipimpin oleh Dionisius dan juga Edner Lee. *Producer/Sales* dipimpin oleh Ruyi Gan dan Dan Marques. *Art Director* dipimpin oleh Ilmi. Sedangkan untuk *Motion Designer* dipegang oleh Elsa Kwan, Amsyar Ali dan Ang Junyou. Untuk tim Indonesia sendiri terdapat, *Studio Manager* yang diketuai oleh Christophorus Gorgy. *Pre-production Lead* oleh Puput Wira Satya, *Producer* dipegang oleh Deva. Sedangkan untuk *3D generalist* dipegang oleh Fecund Lie dan *2D illustrator dan animator* dipegang oleh Emeralda Lindra dan Anatasia Bellani. Penulis masuk bagian divisi 2D yang bertanggung jawab untuk mengerjakan ilustrasi 2D. Dibimbing oleh Emeralda Lindra selaku pembimbing lapangan.

Dikarenakan adanya pandemik COVID-19, Superpixel menerapkan sistem kerja dirumah. Karena tidak adanya komunikasi secara langsung maka dari itu selama melaksanakan kerja magang di studio Superpixel penulis mendapatkan kesempatan untuk mengikuti *daily huddle* atau kumpul bersama antara studio Superpixel yang ada di Singapura maupun Indonesia. Setiap hari tepat pukul 10.30 pagi sampai 11.30 siang melalui aplikasi zoom. Selain bertukar pertanyaan mengenai kegiatan yang sedang ditekuni atau sekedar mengenal satu sama lain,

daily huddle ini juga digunakan sebagai sarana bertukar informasi tentang *progress* pekerjaan yang sedang dikerjakan.