

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

RUS Animation Studio atau SMK Raden Umar Said Kudus dirintis sejak awal tahun 2012 oleh perusahaan Djarum Foundation konsisten dalam mencetak lulusan terampil dengan berbagai karya yang diproduksi setiap tahunnya dan mempersiapkan siswa-siswi mereka dengan ilmu dan skill yang dapat dipersiapkan dengan matang di dunia kerja nantinya. RUS Animation Studio yang terletak di jalan Besito Kulon, Kecamatan. Gebog, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah memiliki bangunan terpisah antar gedung SMK tempat siswa dan siswi belajar di kelas dan gedung khusus studio dimana siswa dan siswi dapat belajar secara lapangan di studio industri tepatnya untuk para siswa yang sedang menjalani PKI sebagai syarat kelulusan dan menciptakan portofolio yang profesional di kelas industri.

RUS Animation Studio memiliki berbagai ruang belajar dan fasilitas yang mumpuni untuk para siswa dari sekitar daerah kota Kudus hingga luar daerah yang ingin belajar di tempat tersebut. Beberapa fasilitas salah satunya yang berada di studio utama memiliki 200 komputer dengan memiliki spesifikasi yang sangat tinggi dengan Prosesor (CPU) Intel(R) Core i7 generasi 11th, mulai dari VGA yang terendah dengan spek Nvidia Geforce RTX 2080 sehingga spesifikasi yang tertinggi Nvidia Quadro RTX 4000. RUS Animation Studio juga memiliki penyimpanan data sebagai tempat siswa yang sedang menjalani PKL dan Pekerja untuk menyimpan hasil kerja mereka di folder hingga 15 *Terabyte* penyimpanan melalui *server* yang terhubung di setiap komputer. Tidak hanya itu di dalam studio utama memiliki ruang khusus *digital painting* dengan alat gambar Wacom Cintiq 22HD yang berjumlah 40 yang digunakan siswa sebagai *2D animation*, *concept art*, *storyboard*, dan *composite*. RUS Animation Studio juga memiliki fasilitas untuk para siswa dan siswi yang berfokus di animasi 3D dengan memberikan ruang khusus *sculpting*, *modeling*, *simulation*, *VFX*, dan *render farm*. Di luar

jurusan animasi, RUS Animation Studio juga menawarkan fasilitas yang diantaranya :

1. *Sound effect studio* yang memfokuskan siswa untuk belajar menciptakan sound effect di dalam film
2. *Color grading studio* tempat dimana seluruh dari shot yang telah jadi di edit dan di atur warna sesuai dengan *color script*
3. *Illustration studio* untuk siswa jurusan DKV sebagai wadah mengexplore kreativitas dalam menggambar dan menggambar ilustrasi
4. *Game Development Studio* untuk para siswa dan siswi yang ingin belajar dan menciptakan *game* dengan alat pendukung yang disediakan oleh RUS Animation Studio seperti AR,VR, Unreal Engine 5, dan Unity
5. *Photography Studio* untuk para siswa yang memiliki ketertarikan di dunia *photography*
6. *Printing Studio* yang membantu siswa-siswi jurusan DKV untuk mencetak hasil karya ilustrasi yang telah dibuat menjadi hasil baju *printing, banner,* hingga print 3D untuk *action figure.*
7. Lapangan bola basket, Lapangan bola futsal, tempat gimnasium, serta tempat untuk belajar dan bersantai di luar kelas dengan tempat-tempat yang memiliki bentuk unik

RUS Animation Studio kini menjadi Industri professional yang bergerak di media lokal hingga kancan internasional dengan berbagai karya animasi yang telah diproduksi mulai dari Boboiboy The Movie, Cocomelon, Pasa dan Sang Pemberani, Sabda Alam, dan Wakakibo. RUS Animation Studio menawarkan produk utama yang ditawarkan diantaranya :

1. *Pre-Production* dengan mengembangkan berainstorming dari ide dan cerita yang ingin dibuat, *Scriptwriting, Character Concepts, Storyboarding,* dan *Production Design.*
2. *Animation Production* meliputi *3D modelling, shading, texturing, Rigging, compositing, rendering, visual effects, dan Lighting.*

3. *Post Production* menawarkan *layout, animating, color grading, film scoring, foley, dubbing, dan audio mixing.*
4. *VR and AR Development* menawarkan *game development* untuk merancang model melalui *Virtual dan Augmented Reality*
5. *3D Photogrammetry* memungkinkan perusahaan yang membutuhkan *action figure* dengan menggunakan alat *scanner* dengan serangkaian fotogeometri 3D dengan sensor inframerah yang memancarkan sinar dari objek yang di scan yang akan di print dengan alat *3D printing* hingga menghasilkan *action figure.*
6. *Game Development* menawarkan dengan mengembangkan ide untuk menciptakan game yang kompatibel dengan visual yang menarik.

Layaknya Studio profesional yang berstandar internasional RUS Animation Studio memiliki visi yang berfungsi untuk menciptakan lulusan yang berkompeten dengan penanaman kompetensi siswa berstandar industri yang memiliki *soft skill* dan *hard skill* yang unggul berkarakter pancasila. adapun misi dari RUS Animation Studio dan SMK Raden Umar Said yaitu :

1. Mengembangkan sistem pendidikan dan pelatihan adaptif, fleksibel dan berwawasan global
2. Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan perkembangan iptek dan dunia kerja
3. Menyelenggarakan program pendidikan dan pelatihan yang berbasis kompetensi, berakar pada sistem nilai agama dan mengacu pada standar kompetensi nasional.
4. Mengembangkan dan memperkuat sinergi yang bersifat link and *match* dengan mitra industri di dalam dan diluar negeri.
5. Mengembangkan dan menguatkan hubungan kemitraan dengan lembaga pendidikan tinggi vokasi di dalam dan luar negeri
6. Mengembangkan sekolah pencetak wirausaha melalui penguatan program *teaching factory.*



Gambar 2.1 Logo RUS ANIMATION STUDIO (Lama)

Sumber: <https://rus-animation.com>

RUS Animation Studio atau SMK Raden Umar Said Kudus memiliki nama yang diambil dari seorang tokoh sejarah yang berasal dari Kudus, Jawa Tengah yang dikenal dengan Raden Umar Said, Ia dikenal sebagai pahlawan yang berjuang melawan kolonialisme Belanda pada awal abad ke-20. Raden Umar Said ikut serta dalam perlawanan terhadap Belanda dalam peristiwa yang dikenal dengan “Perang Suci”; atau "Agresi Militer Belanda (AMM) II"; apa yang terjadi pada tahun 1947.

RUSanimation
SMK RADEN UMAR SAID KUDUS

Gambar 2.1 Logo RUS ANIMATION STUDIO (Baru)

Sumber: <https://rus-animation.com/>

RUS Animation Studio memiliki kelebihan maupun kelemahan selayaknya perusahaan pada umumnya, RUS Animation Studio memiliki beberapa *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat* tersendiri dalam beberapa aspek. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui wawancara secara langsung melalui beberapa *supervisor* dan koordinator yang telah memberikan informasi kepada penulis selama magang di RUS Animation Studio, penulis telah menganalisis

poin-poin dari hasil wawancara yang telah dilampirkan melalui tabel SWOT sebagai berikut.

Tabel 2.1 Analisis SWOT ANIMATION STUDIO

Analisis SWOT	
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tenaga kerja dan siswa PKL yang kreatif dan konsisten dalam mengerjakan projek. • Peralatan yang memadai dan canggih mulai dari jumlah komputer, alat gambar Wacom Cintiq 22HD, dan penyimpanan <i>storage device</i> yang memadai. • Produk yang ditawarkan dari RUS Animation Studio terbilang cukup fleksibel dan berbagai macam, seperti iklan, <i>music video</i>, <i>company video</i>, film pendek, <i>feature film</i>, iklan produk, merchandise dari film yang telah dibuat, dan lainnya.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah tenaga kerja yang didominasi laki-laki • Jam kerja yang melewati batas waktu jam kerja normal pada umumnya sehingga menyebabkan banyak siswa PKL yang mengalami waktu lembur hingga menginap di studio setiap harinya. • Waktu revisi yang cenderung lama memakan waktu 1-2 hari untuk menunggu dan pemberian revisi cenderung satu-satu tidak secara bersamaan. • Listrik dari kabupaten mengakibatkan studio sering mengalami mati lampu, sehingga tidak ada

	<p>antisipasi dari RUS Animation Studio untuk mengatasi tersebut dengan membuat genset sehingga jika hal tersebut secara terus-menerus maka akan mengakibatkan kerusakan yang signifikan pada komputer dan peralatan lainnya.</p>
<p><i>Opportunity</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat bekerja sama dan menjalin relasi dengan perusahaan-perusahaan besar untuk membuat produk promosi iklan, merchandise, dan film. • Memiliki pengaruh terhadap client dikarenakan RUS Animation Studio di bawah naungan perusahaan besar Djarum Foundation . • Mengajarkan SDM baru dari supervisor kepada para siswa-siswi yang sedang menjalani PKL sehingga menciptakan lulusan yang memiliki kompetensi dan konsistensi dalam mengerjakan projek dari setiap jobdesk yang akan dipersiapkan menuju dunia kerja. • Setiap para siswa yang menjalani PKL akan menciptakan karya yang telah dibuat dengan membawa nama besar dari RUS Animation Studio sehingga menghasilkan portofolio yang dapat menarik perhatian perusahaan.
<p><i>Threat</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Workflow</i> yang terus diperbarui dari beberapa divisi sehingga menyesuaikan, yang menyebabkan <i>workflow</i> terlihat berantakan. • <i>Deadline</i> yang ketat dan tuntutan dari setiap shot yang telah direview dari client sehingga proses pengerjaan memakan waktu yang cukup lama • Memiliki studio pesaing dari setiap daerah.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi RUS ANIMATION
Dokumentasi Pribadi

RUS Animation Studio dipimpin oleh seorang CEO, mas Roy Tok sebagai CEO dan *Technical Director* yang telah memiliki pengalaman selama 15 tahun di berbagai film animasi, serial TV, Game, VR, dan AR. Ia pernah menggarap judul-judul seperti Miya Mackenzie, Battle of Surabaya, Franklin & Friends. Mas Roy lulus dari Universitas Kristen Petra dengan gelar sarjana Desain Grafis. Beliau memimpin rekan-rekan dari RUS Animation Studio yaitu Sigit Hermawan atau dipanggil bos Sigit Hermawan sebagai Creative Director yang bertugas untuk mengawasi proses pre-production, beliau memiliki pengalaman selama 18 tahun di industri animasi dan pernah mengerjakan judul-judul seperti Alvin and the Chipmunks, Sing to the Dawn, dan Handy Manny. Bos Sigit Hermawan meraih gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dari Seni Indonesia Lembaga. Selain itu ada Bu Ita Sembiring sebagai Public relation, Mba Ima Ayse atau sering disebut mba Ima sebagai producer, Mas Rheza Dassa Agusta kerap dipanggil mas Rheza sebagai supervisor compositing, Ratu Cantika sebagai Project Coordinator, Abila Cattleya sebagai supervisor concept, Mas Tamami sebagai supervisor 2D

Background, Muhammad Fakhruzzaky atau Fakhru sebagai Leader, Kak Dewi Sekar sebagai mentor. Dan beberapa teman animasi yang membantu mengerjakan sesuai jobdesk yang telah diberikan seperti Bintang Elario Al Ghazali atau sering dipanggil Bintang dari jobdesk *2D background painting*, Davien Dean Aurelio sebagai 2D background painting, Abduh Majid sebagai 3D lighting render, Java Makarya Arissa Putra sebagai *rough key animation*, dan Dhyo Zukal Mukhassibi atau yang sering disebut Dyo sebagai *clean up artist*.

