

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

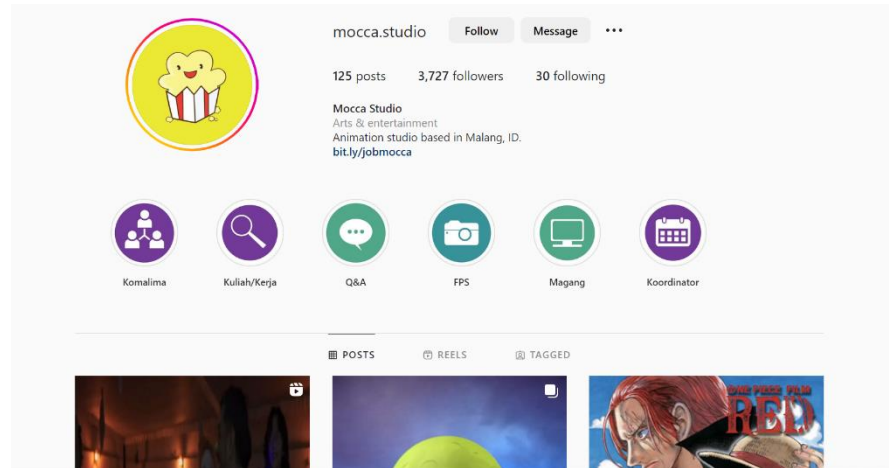
2.1. Data Perusahaan

1. Nama Perusahaan: Mocca Studio, Mocci
2. Logo Perusahaan:



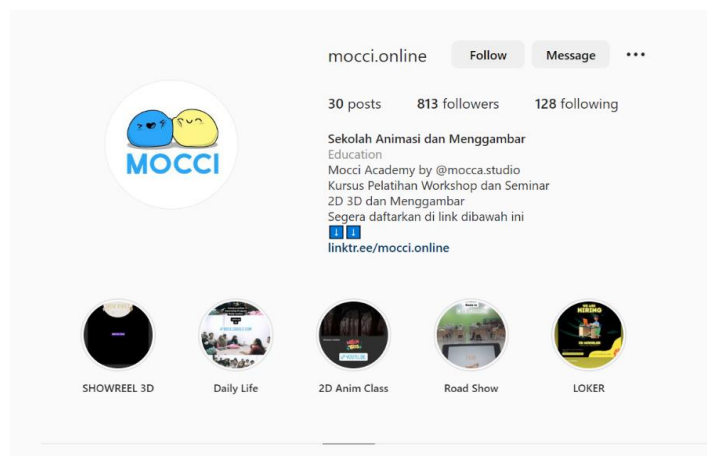
Gambar 2.1 Logoram Mocca Studio
Sumber: Data Perusahaan

3. No. Telepon : 0862 857 49696020
4. Email : mocca.animation@gmail.com
5. Tahun Berdiri : 2010
6. Alamat : Jl. Panji Suroso No.12 Malang, Jawa Timur, Indonesia
7. Hari Kerja : Senin – Jumat, 09.00 – 17.00 WIB
8. Bidang : Pemodelan 3D, animasi 3D, animasi 2D, ilustrasi, lrc, layout
9. Media Sosial :
Instagram



Gambar 2.2 Akun Instagram Mocca Studio
Sumber: Instagram

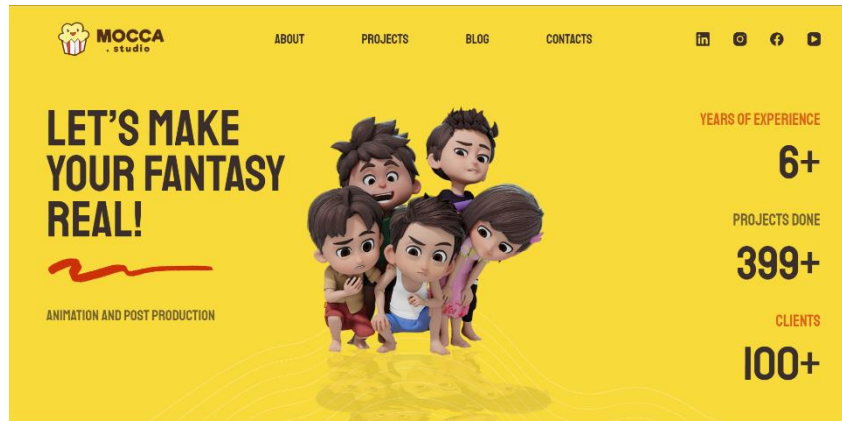
Akun *Instagram* @mocca.studio merupakan salah satu akun utama milik Mocca Studio yang mempunyai konten yang mencakup proyek-proyek yang dikerjakan seperti; animasi 2D, model 3D, keseharian tim, promosi serta mengunggah beberapa dokumentasi dari acara-acara yang diadakan oleh perusahaan tersebut.



Gambar 2.3 Akun Instagram Mocci Academy
Sumber: Instagram

Akun *Instagram* @mocchi.online merupakan akun utama Mocci Academy yang memiliki konten pengajaran dengan tema animasi pada SMK atau bagi murid magang. Sedangkan konten yang dapat dijumpai yaitu foto kerja sama antar industri serta mengunggah karya-karya dengan jenis animasi dan pemodelan 3D

Website

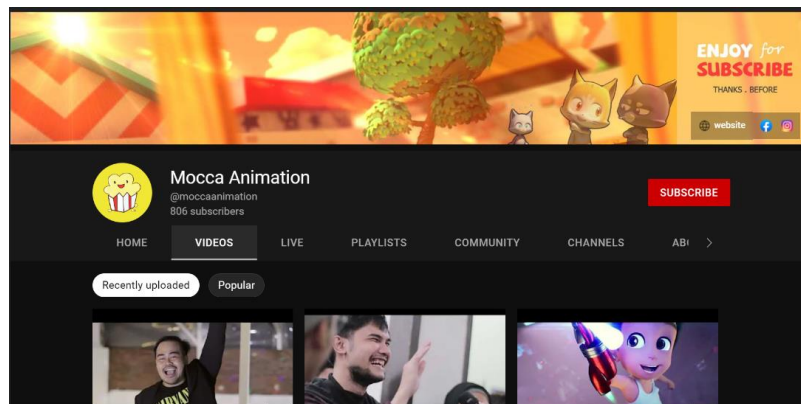


Gambar 2.4 Website Mocca Studio

Sumber : website

Mocca Studio memiliki situs web resmi yang bisa diakses oleh siapapun untuk pendaftaran magang, lowongan kerja dan layanan permintaan proyek dari klien. Sedangkan konten pada website ini terdapat profil perusahaan, portofolio, penghargaan dan testimoni klien.

Youtube

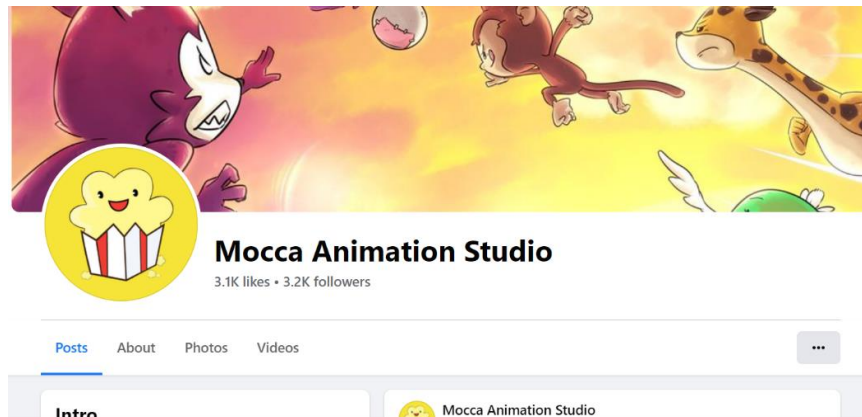


Gambar 2.5 Akun Youtube Mocca Academy

Sumber: Youtube

Mocca Animation merupakan akun Mocca Studio yang mempunyai konten animasi, dokumentasi kegiatan acara, perekrutan kerja dan portofolio animasi. Dengan adanya konten-konten tersebut, dapat memberikan gambaran bagaimana suasana kerja dan profesionalisme perusahaan Mocca Studio.

Facebook



Gambar 2.6 Laman Facebook Mocca Studio

Sumber: Facebook

Profil facebook dengan nama Mocca Animation Studio adalah akun utama milik Mocca Studio. Di akun ini memang difokuskan untuk promosi perusahaan dan perekrutan anggota baru serta beberapa unggahan memuat dokumentasi berupa acara-acara dan perayaan yang diselenggarakan di Mocca.

2.2. Jenis Usaha Perusahaan

Mocca Studio merupakan studio animasi di Malang yang bergerak pada bidang multimedia dan animasi yang berfokus pada jasa video, property 3D, animasi dan produksi film. Mocca Animation juga menerima permintaan dari klien untuk mengerjakan proyek film dan animasi dengan menjunjung tinggi kualitas dengan standar nasional maupun internasional. Selanjutnya, Mocca Studio juga kursus dan pelatihan dengan ranah SD, SMP, SMA hingga kuliah dengan guna meningkatkan serta memberikan wadah fasilitas bagi peminat animasi pada golongan masyarakat.

2.3. Fasilitas Perusahaan

Lokasi yang digunakan Mocca Studio merupakan rumah bekas yang digunakan sebagai fasilitas utama perusahaan. Pada kantor ini menyediakan beberapa fasilitas berupa fasilitas ruang masing-masing divisi kerja, meja, komputer, laundry, kafetaria, kantin, lapangan serbaguna yang digunakan sebagai parkir dan juga mesh. Pada pelaksanaan praktik kerja lapangan, penulis menggunakan kamera untuk mendokumentasikan fasilitas dan kegiatan yang dilakukan di kantor perusahaan.



Gambar 2.7 Tampak Depan Gedung Mocca Studio
Sumber: Dokumentasi Penulis



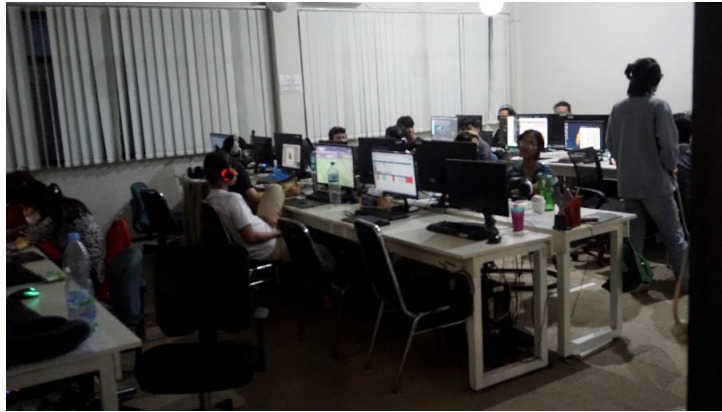
Gambar 2.8 Ruang Administrasi Mocca Studio
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruang administrasi pada Gambar 2.8 merupakan ruangan yang dapat dijumpai ketika pertama kali masuk ke gedung bangunan. Ruangan ini pada umumnya digunakan oleh Fibeck Diana sebagai tempat pembayaran, layanan, pendaftaran kerja, pendaftaran magang dan bertamu



Gambar 2.9 Ruang Kerja Animasi 3D
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruangan pada Gambar 2.9 terletak di bagian lorong depan dekat dengan ruang tunggu merupakan ruang kerja yang disusun dengan tujuan utama yang difungsikan sebagai ruang desain animasi 3D. Disini para animator melakukan rigging dan penulangan pada objek atau karakter.



Gambar 2.10 Ruang Kerja 2D dan Ilustrasi

Sumber: Dokumen Penulis

Ruangan pada Gambar 2.10 terletak di ruang-ruang yang bersebelahan dengan ruang-ruang lainnya. Kegunaan dari ruang tersebut adalah untuk divisi ilustrasi dan 2D untuk mengerjakan proyek atau tugas yang diberikan oleh klien maupun mentor. Namun jenis ruangan ini dapat dijumpai pada ruangan pada lainnya.



Gambar 2.11 Ruang Kerja 3D Modelling dan LRC

Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruangan pada gambar 2.11 merupakan ruang kerja divisi pemodelan 3D dan juga lrc (lightning render compose) dengan para mentornya yaitu Fido, Shiva dan kepala divisi 3D Modelling yaitu Anggoro. Di ruangan ini, penulis juga pernah mendapatkan bimbingan terkait pemodelan 3D dan texturing dibawah pengawasan mentor.



Gambar 2.12 Kafetaria dan Ruang Santai Mocca Studio

Sumber : Dokumentasi Penulis

Ruangan pada gambar 2.12 merupakan ruang kafetaria yang digunakan untuk karyawan sebagai tempat bersantai dan tempat penyediaan makan pagi hingga malam bagi karyawan yang mengikuti proyek. Biasanya di kafetaria tersebut ada juru masak yang menyiapkan makanan.



Gambar 2.13 Ruang *Briefing* Mocca Studio

Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruang *briefing* pada gambar 2.13 merupakan ruangan yang digunakan sebagai tempat *briefing* dan sebagai tempat bersantai bagi karyawan. Letak ruangan ini berada di depan samping Lorong dan ruang tempat *billiard* .Umumnya *briefing* dilakukan pada pagi jam 9 dan jam 5 sore usai waktu kerja.



Gambar 2.14 Fasilitas Samsung LED 22 Inch HDMI
Sumber: www.samsung.com

Fasilitas komputer pada Gambar 2.14 merupakan Samsung LED 22 Inch HDMI yang digunakan oleh divisi editing dan ilustrasi serta komputer ini mampu untuk bekerja dengan berbagai software yang tergolong cukup berat. Komputer ini juga rata-rata digunakan oleh mayoritas karyawan di Mocca.

Layar	: 1920 x 1080 extra wide 178 degree
Prosesor	: Intel® Core™ i3-10100
Memori	: Memori DDR 4 2400 MHz 64 GB
Penyimpanan	: SSD 583 GB
Grafis	: Nvidia Geforce GTX750
Video dan Kamera	: kamera FaceTime HD
Audio	: speaker, stereo, mikrofon
Koneksi dan Ekspansi	: 4 display port USB. HDMI
Berat	: 7,5 kg



Gambar 2.15 Fasilitas Dell LED 60 Hz HDMI

Sumber: www.dell.com

Fasilitas komputer pada gambar 2.16 merupakan Dell LED 60HZ HDMI yang digunakan divisi 3D Modelling dan Animasi 3D. Komputer ini mempunyai kapasitas dan prosesor besar sehingga dapat berjalan terlepas dengan software berhubungan dengan 3D.

Layar	: Full HD (1080p) 1920 x 1080 60 Hz
Prosesor	: 12 th Gen Intel® Core™ i3-12100F
Memori	: Memori DDR 5 5600 MHz 128 GB
Penyimpanan	: SSD 574 GB
Grafis	: Nvidia Geforce GTX1650
Video dan Kamera	: -
Audio	: speaker, stereo, mikrofon
Koneksi dan Ekspansi	: 2 display port, HDMI, USB-C 3.1 Gen 1, Network
Berat	: 15 kg

2.4. Lokasi



Gambar 2.16 Lokasi Mocca Studio

Sumber: Google Maps

Lokasi Mocca Studio terletak di Jl. Raden Panji Suroso No.12, Purwodadi, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65129 dengan lokasi berada di depan Perumahan Araya.

2.5 Sejarah Perusahaan

Perusahaan Mocca Studio berdiri dengan latar belakang keinginan para pecinta animasi di Malang yang pada saat itu mempunyai latar belakang sebagai pegawai dari studio terbesar di Asia Tenggara yang mempunyai lokasi di Singapura dan Indonesia yang dikenal sebagai *Infinity Frame Work* (IFW) yang berlokasi di Batam. Para animator yang terdiri dari Aditya Yustanto, Yuris Yasim dan Eko Purnomo pulang ke Malang dan berkumpul dengan niat mendirikan sebuah tim. Dengan kurun waktu tersebut, para animator berkeinginan untuk mendirikan sebuah studio. Pada awal 2010 tiga animator dari anggota tersebut pada akhirnya mendirikan sebuah rumah produksi yang diberi nama Mocca Studio Animation.

Perjalanan usaha untuk menghidupkan minat terhadap perkembangan animasi mengalami beberapa kendala karena disebabkan oleh belum adanya fokus untuk menciptakan IP (*Intellectual Property*) yang bisa menarik konsumen. Hal ini karena pada waktu itu, studio masih mengerjakan film pesanan dari dalam negeri maupun luar negeri. Pada tahun 2013, Mocca Studio membuka sebuah kursus ditujukan untuk mencari orang-orang memiliki bakat animator dan membuat nama Mocca semakin tersohor di Kota Malang dengan mengerjakan film-film dari luar negeri maupun luar negeri seperti *Elang dan Zaman Dahulu* dari Malaysia.

Dengan bertambahnya tahun, tim Mocca Animation semakin lengkap melalui pembuatan beberapa animasi singkat seperti “Cak Rowi”, “Topeng” yang menjadi awal keberhasilan membangun studio sendiri. Walaupun pencapaian dalam bidang animasi tergolong mengagumkan, namun Mocca belum seutuhnya puas dengan hasil yang ada. Dalam beberapa bulan kemudian tim Mocca memproduksi “Cak Rowi 2”, “Joni Boni Puff” dan “Chaby”. Kerja keras mereka dalam membuat film animasi membuahkan hasil yaitu mampu menembus pasar global sehingga Mocca lebih berambisi untuk melanjutkan ke tahap film animasi serial. Walaupun berambisi untuk mengerjakan proyek, Mocca tetap mengerjakan freelance film serial seperti Entong animation untuk TV MNC dan Kiko animation untuk TV RCTI.

Berawal dari impian dan tekad untuk menjaga mutu dan kualitas produksi dalam ranah animasi, karya- karya Mocca Studio tidak diragukan lagi apabila melesat ke ranah ajang nasional maupun internasional. Hingga sampai saat ini Mocca Animation terus berkarya dan mencari sumber daya manusia untuk meningkatkan pencapaian yang maksimal di bidang animasi.

Adapula keinginan Mocca untuk melebarkan sayapnya di ranah animasi didukung juga dengan kemunculan animator baru yang ingin menekuni bidang mereka sehingga Mocca mendirikan fasilitas yang berfokus pada penyediaan kursus dan praktik kerja lapangan dibidang animasi dan 3D.

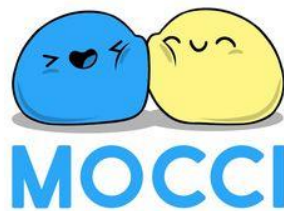
Koma lima dibentuk pada tahun 2015 oleh Mocca di mana semakin banyaknya permintaan serta minat konsumen akan animasi sehingga menuntut penyediaan fasilitas yang lebih baik karena kurangnya sumber daya manusia. Dalam perjalanan perusahaan dari tahun 2015 hingga 2019, Koma Lima terpaksa berhenti beroperasi karena masa pandemi Covid. Pandemi yang massif berdampak pada *mandeg*-nya operasional kantor atau perusahaan dan beralih pada usaha yang dilakukan oleh Koma Lima melalui kunjungan ke sekolah-sekolah untuk memperkenalkan animasi.

Pada tahun 2021 Koma Lima berganti nama menjadi Mocci Academy yang diambil dari nama perusahaan yaitu Mocca. Kata “Mocci” merupakan singkatan dari Mocca Internship bertujuan untuk mendidik serta memperkenalkan animasi ke

sekolah-sekolah serta menjadi tempat edukasi dan praktik kerja lapangan bagi orang-orang yang tertarik dengan dunia animasi. Mocci Academy merupakan nama resmi dari usaha ini.

2.6 Deskripsi Perusahaan

Ketika melakukan sebuah Kerja Praktik, penting sekali untuk mengenal lingkungan dari perusahaan tersebut baik dari segi perorangan hingga segi lingkungan pekerjaan yang ada dalam perusahaan. Faktor-faktor tersebut sangat dibutuhkan untuk bisa melakukan pekerjaan secara *sustainable* dan efektif. Mocci Academy terletak di Jalan Cakalang No.18, Polowijen, Kecamatan Blimbing, Kota Malang yang berkantor pusat Mocca Studio di Jalan Raden Panji Suroso No.12, Purwodadi, Kec. Blimbing, Kota Malang.



Gambar 2.17 Logo Mocci Academy

Sumber: Dokumentasi Penulis

Mocci Academy merupakan anak perusahaan Mocca Studio yang didirikan oleh Aditya Yustanto yang bergerak di bidang kursus dan pelatihan 2D dan 3D untuk semua umur dan tingkat pendidikan. Awalnya didirikan dengan nama Koma Lima yang berfokus di bidang animasi dan baru pada tahun 2021 diganti menjadi Mocci Academy dengan cakupan divisi lebih luas yaitu lrc, ilustrasi, editing, animasi, layout dan 3D modelling.

Pada awal tahun 2021 Mocca Studio menyewa tempat untuk Mocci Academy di kawasan Blimbing di Jalan Cakalang No.18, Polowijen dengan bangunan bekas kos putri tingkat dua. Mocci Academy dipimpin oleh 1 *Head Academy* oleh Bachtiar Yahya dan 2 Penanggung jawab yaitu Syarief Agil dan Winda juga sebagai Administrasi. Setelah satu tahun berdirinya Mocci Academy,

pihak manajemen mulai mengorganisir dan merapikan tempat sehingga bisa menciptakan suasana yang lebih baik diimbangi dengan fasilitas berupa komputer dan ruangan-ruangan sesuai dengan divisi multimedia dari pemodelan 3D, animasi, ilustrasi sampai editing.

Seiring berjalannya waktu, peminat animasi dan jumlah murid menjadi semakin banyak sehingga fasilitas yang tersedia tidak cukup mengakomodasi keseluruhan permintaan konsumen, sehingga sebagian anggota dialihkan untuk sementara waktu ke Mocca Studio. Kendala pengajaran yang kurang efektif karena kurangnya jumlah pengajar dibandingkan dengan jumlah murid, maka beberapa mentor direkrut dari Mocca Studio untuk mengajar 3D modelling, animasi dan editing. Di Mocci Academy merupakan tempat dimana penulis melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan.

2.6.1 Lokasi dan Layout Fasilitas Mocci Academy

Produk yang dihasilkan Mocci Academy merupakan produk digital, sehingga dalam proses produksi animasi tidak membutuhkan bangunan fisik atau pabrik pada umumnya. Mocci Academy mempunyai konsep kantor sederhana dengan membagi setiap ruangan sebagai desk job untuk setiap divisi multimedia bagi karyawan atau murid yang bekerja mulai dari pagi hari hingga sore hari. Karena Mocci Academy mempunyai landasan sebagai perusahaan tingkat industri, sehingga seringkali perlu dilakukan extensi waktu untuk merevisi tugas yang diberikan.



Gambar 2.18 Tampak Depan Gedung Mocci Academy
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2.19 Ruang Editing
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2.20 Ruang Animasi 3D
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2. 21 Ruang Ilustrasi dan 2D
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2.22 Ruang Administrasi dan Manajemen
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 2.23 Ruang Pemodelan 3D
Sumber: Dokumen Penulis



Gambar 2.24 Ruang Santai
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2.25 Halaman Belakang dan Tempat Kos
Sumber: Dokumentasi Penulis

2.7. Visi dan Misi

2.7.1. Visi

Mocca Studio memiliki visi yaitu menjadi perusahaan animasi terdepan dan terbesar di Indonesia dengan kualitas Internasional.

2.7.2. Misi

- Membangun jaringan kemitraan strategis antara industri kreatif, animasi, film dan multimedia dengan semua industri terkait.
- Memproduksi karya kreatif animasi
- Aktif mendukung pembangunan bangsa yang mandiri, cerdas dan berbudaya melalui peningkatan kualitas dan standar kompetensi SDM khususnya dibidang industri kreatif dan animasi.

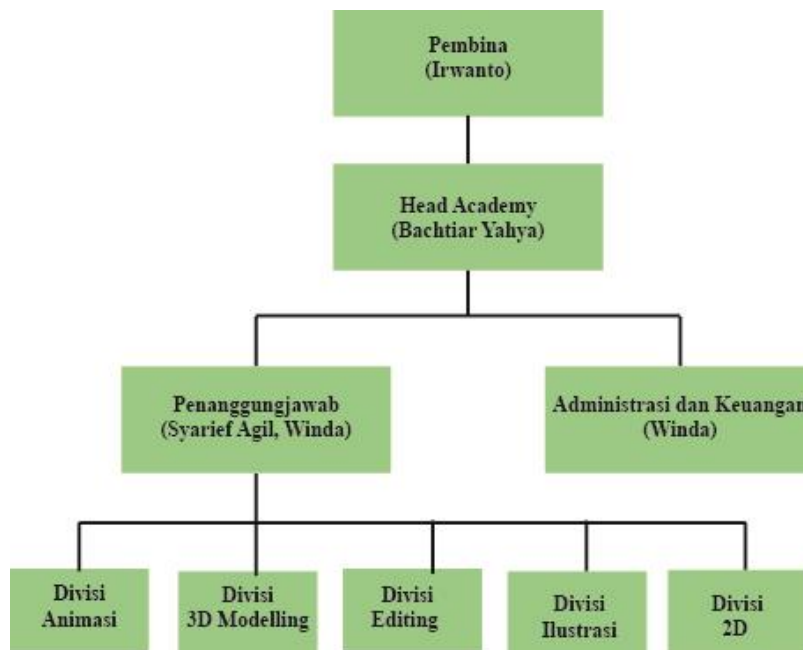
2.8. Struktur Organisasi

Seperti halnya struktur organisasi pada perusahaan lain, suatu badan usaha atau instansi pasti membutuhkan adanya struktur organisasi. Menurut *Robbins* dan *Coulter* (2007) struktur organisasi merupakan kerangka formal organisasi di mana pekerjaan dibagi-bagi, dikelompokkan dan dikoordinasikan. Struktur organisasi diciptakan untuk mewujudkan keserasian dan keharmonisan kerja. Struktur organisasi bertindak sebagai suatu sistem yang harus dilaksanakan oleh manajer untuk menggerakkan aktivitas dalam mewujudkan tujuan.

Suatu struktur organisasi yang formal akan membuat aturan dan prosedur yang menetapkan aktivitas yang seharusnya dilakukan oleh masing-masing individu. Organisasi semacam itu memiliki prosedur pelaksanaan baku (standard operating procedures) yang tertulis, instruksi khusus dan kebijakan yang jelas (Kreitner dan Kinichi,2003). Sebuah organisasi formal memiliki suatu struktur yang dirumuskan dengan baik, yang menerangkan hubungan-hubungan otoritas, kekuasaan, akuntabilitas dan tanggung jawabnya. Organisasi formal menunjukkan tugas-tugas yang terspesifikasi bagi masing-masing anggotanya.

Dalam hal ini pengelolaan tenaga kerja di Mocci Academy memiliki struktur organisasi formal pada setiap divisi dengan perannya masing-masing. Mocci Academy dipimpin oleh seorang Direktur Utama yang berperan sebagai Pembina bernama Irwanto dan *Head Academy* bernama Bachtiar Yahya yang memimpin seluruh proses alur kegiatan di Mocca Studio. Selanjutnya terdapat dua

divisi yaitu Penanggungjawab dan Administrasi. Secara bagan, struktur organisasi Mocci Academy dibagi menjadi sebagai berikut:



Gambar 2.26 Bagan Struktur Organisasi Mocci Academy

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan struktur bagan organisasi diatas, Mocci Academy menerapkan struktur organisasi dengan dipimpin oleh seorang Pembina yang mengurus perusahaan dan memberikan wewenang kepada Head Academy untuk mengintegrasikan potensi dan memberikan arahan kepada Penanggungjawab dan Administrasi. Dalam hal ini, penulis termasuk ke dalam bagian divisi pemodelan 3D di bawah Penanggungjawab dan Head Academy.

2.9. Deskripsi Tugas dan Tanggung jawab Setiap Organisasi

a. Pembina

Irwanto sebagai Pembina mempunyai tugas untuk membuat keputusan mengenai perubahan anggaran dasar, pengangkatan dan pemberhentian anggota pegawai dan anggota yang berhubungan pada setiap divisi dibawahnya, pengesahan Program Kerja dan Rancangan Anggaran Dasar Yayasan.

b. Head Academy

Bachtiar Yahya sebagai Head Academy memiliki kebijakan untuk mengatur dan memberikan pengarahan kepada rekan kerja dibawahnya,

melakukan kontrol dan evaluasi dan mengatur jalannya program perusahaan.

c. Penganggungjawab

Syarief Agil dan Winda sebagai Penanggungjawab memiliki wewenang dalam mengatur anggota murid dan pegawai serta bertindak sebagai mentor dalam sistem pembelajaran kepada divisi yang bersangkutan.

d. Divisi Animasi

Divisi animasi bertanggung jawab atas pembuatan animasi dengan karakter 3D yang sudah dirancang. Divisi animasi bertugas untuk membuat semua karakter yang awalnya diam menjadi bergerak dengan menggunakan teknik rigging.

e. Divisi Pemodelan 3D

Divisi pemodelan 3D bertanggung jawab dalam membuat tugas sesuai dengan tema yang ditentukan oleh *concept artist*. Divisi pemodelan 3D memiliki tugas mengolah objek, karakter dan environment menjadi sebuah bentuk objek 3D. Tugas lainnya adalah texturing, rendering, layout dan compositing.

f. Divisi *Editing*

Divisi *editing* bertanggung jawab atas keseluruhan fungsi penyuntingan (*editing*) pada suatu naskah yang diberikan oleh mentor. Tugas divisi editing adalah mengkombinasikan beberapa shot gambar sesuai dengan scene menjadi sebuah sequence yang sudah disusun dan memberikan efek visual atau tulisan disertai gambar. Biasanya divisi ini berperan sebagai pemegang kuasa atas eksekusi akhir animasi untuk dokumentasi atau video edukasi anak-anak.

g. Divisi Ilustrasi

Divisi ilustrasi bertanggung jawab untuk membuat desain visual dan sebuah teks yang menarik, memproduksi ilustrasi atau membuat storyboard yang nantinya diterjemahkan dalam animasi sesuai dengan tema dan deadline yang disepakati oleh mentor.

h. Divisi 2D

Divisi 2D bertanggung jawab sebagai pengatur utama desain animasi dalam menerjemahkan ide dari suatu naskah cerita atau storyboard menjadi sebuah rangkaian aksi. Divisi animasi mempunyai tugas utama menggerakkan tubuh, ekspresi karakter dan pengambilan gambar.

Penulis termasuk ke dalam divisi Pemodelan 3D. Divisi ini memiliki tugas untuk membuat objek 3D mesh dari concept art yang sudah disediakan oleh masing-masing mentor yang nantinya pemodelan 3D akan dibagi pada dua kategori sesuai dengan minat yaitu *hard surface* dan *organic*. Aset dari hasil pemodelan 3D nantinya akan dilihat sebagai bahan evaluasi murid dan beberapa akan digunakan sebagai aset dari suatu proyek animasi.

Koordinasi terkait tugas dapat diberikan melalui masing-masing mentor yang tersedia. Tugas-tugas ini diberikan melalui *tracking* magang pada google sheets yang bisa diakses oleh divisi pemodelan 3D. Biasanya link dari google sheets ini akan dibagikan melalui grup *Whatsapp* Pemodelan 3D Mocchi Academy. Setelah mengakses melalui *email* masing-masing, akan muncul tampilan *tracking* magang seperti berikut.

TRACKING MAGANG MODELLING BATCH 12022									
AMPLIOP					MAGANG				
NAMA	REQUEST APPROVAL	STATUS	DIBAYAR	TANGGAL	NAMA	REQUEST APPROVAL	STATUS	DIBAYAR	TANGGAL
1	muhammad udi	OK	OK	2 September 18.00	1	muhammad udi	OK	OK	2 September 18.00
2	Raka Hananta S	OK	OK	31 Agustus 13.00	2	Raka Hananta S	OK	OK	1 September 11.00
3	mahfudz eko	OK	OK	1 Desember 11.00	3	mahfudz eko	OK	OK	2 September 11.00
4	habibah valendri	OK	OK	2 Desember 11.00	4	habibah valendri	OK	OK	2 September 11.00
5	nur aini	OK	OK	1 September 11.00	5	nur aini	OK	OK	2 September 11.00
6	miftachul putra	OK	OK	18 September 11.00	6	miftachul putra	OK	OK	18 September 11.00
7	fahim	OK	OK	18 September 11.00	7	fahim	OK	OK	18 September 11.00

Gambar 2.27 Tracking Pemodelan Tahap 1
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tampilan awal google sheets memperlihatkan beberapa opsi tugas yang diberikan pada tahap 1. *Board* atau kolom juga digunakan untuk mengunggah file *Blender* dan *Texturing*. Tersedia juga kolom untuk menerima *feedback* dari mentor dalam bentuk revisi atau persetujuan untuk bisa lanjut ke tahap berikutnya.

17	Wilson Sun	OK	https://drive.google.com/drive/folders/12_buVdeIcQuS11BjTtTKIFq7324NSwvI				
18	widya	BUAT ULANG					https://drive.google.com/drive/folders/1U1_jasPrVCGqCRU73iVXQ-gPnE4LaVgqZ
19	yufli	OK					
20	albert	REQ APP ANGGORO					
		OPEN					
		WIP					
		REVISE					

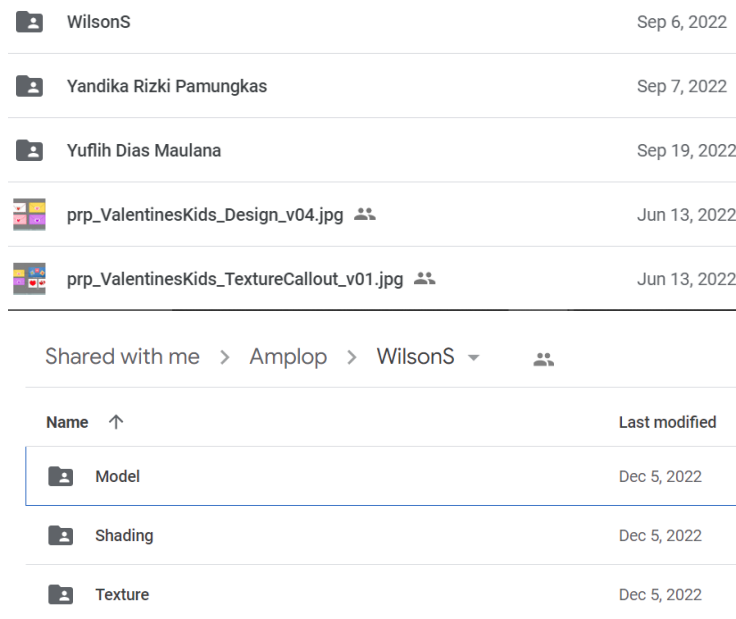
Gambar 2.28 Status pada Google Sheets

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada setiap kolom sudah dicantumkan nama setiap peserta didik beserta link dari *Google Drive* untuk pengumpulan tugas. Setiap murid mendapatkan status untuk setiap pengerjaan tugas seperti *BUAT ULANG*, *OK*, *REQ APP ANGGORO*, *OPEN*, *WIP* dan *REVISE*. Arti dari status tersebut adalah:

- *BUAT ULANG* merupakan status untuk membuat ulang objek 3D karena sudah dilakukan *REVISE* berulang-ulang
- *OK* merupakan status yang digunakan oleh mentor dalam menyetujui tugas tersebut
- *REQ APP ANGGORO* merupakan status yang digunakan jika tugas siap dicek oleh mentor
- *OPEN* merupakan status yang hanya boleh diakses oleh mentor untuk mengerjakan tugas selanjutnya
- *WIP* merupakan status dari kepanjangan “*Working In Progress*” yang memiliki arti tugas sedang dikerjakan

- *REVISE* merupakan status dari revisi tugas



Gambar 2.29 Folder Google Drive

Sumber: Dokumentasi Penulis

Jika selesai mengklik link *google drive* maka akan muncul beberapa folder peserta murid dan foto referensi yang sudah disediakan. Di dalam folder tersebut terdapat tiga folder berupa *Model*, *Shading* dan *Texture*. *Folder* untuk mengunggah file Blender dan hasil revisi di folder *Model*. Untuk file *software Substance* bisa diunggah di folder *Texture* dan untuk *file Blender shading* diunggah di folder *Shading*.

NO	NAMA	REQUEST APPROVAL	LINK TUGAS	STATUS	NOTES POKOK	Revisi	FULL NOTES	PERCOBAAN
1	muhammad sidi	OK	https://drive.google.com/file/d/1G0g0p1L3j3n...	OK				
2	Raka Hananta S							
3	muhammad eko							
4	rosliano valendri	REQ APP ANDORO	https://drive.google.com/file/d/1G0g0p1L3j3n...					
5	muhammad nur aini							
6	muhammad putra							
7	fahim		https://drive.google.com/file/d/1G0g0p1L3j3n...					Kalau revisi itu akan di berikan impung lanjut karena emgipis aja
8	ichal murentoh		https://drive.google.com/file/d/1G0g0p1L3j3n...					harusnya foto di cek tag
9	michael		https://drive.google.com/file/d/1G0g0p1L3j3n...					

Gambar 2.30 Tracking Tahap 3 pada Google Sheets

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pengerjaan pada google sheets dibagi menjadi 3 tahapan dengan setiap tahap mencakup berbagai bentuk objek 3D dengan tingkat kerumitannya masing-masing. Tahap satu mengerjakan aset berupa amplop, *triangle*, sendok ayunan. Tahap dua mengerjakan talenan, *theremin*, *whisk* dan *breadtray*. Pada tahap terakhir yaitu tahap ketiga mengerjakan xylophone.

Namun penulis tidak hanya mengerjakan tugas dari *google sheets* saja, namun sesekali mentor memberikan tugas untuk mendesain piala Mocca karena Irwanto selaku Pembina ingin melihat desain piala dari peserta magang khususnya dari divisi pemodelan 3D dengan kurun waktu tiga hari dengan hasil akhir dikumpulkan melalui link google drive yang dibagikan oleh mentor di grup Whatsapp. Hasil dari piala-piala ini nantinya akan dipilih untuk dicetak 3D.

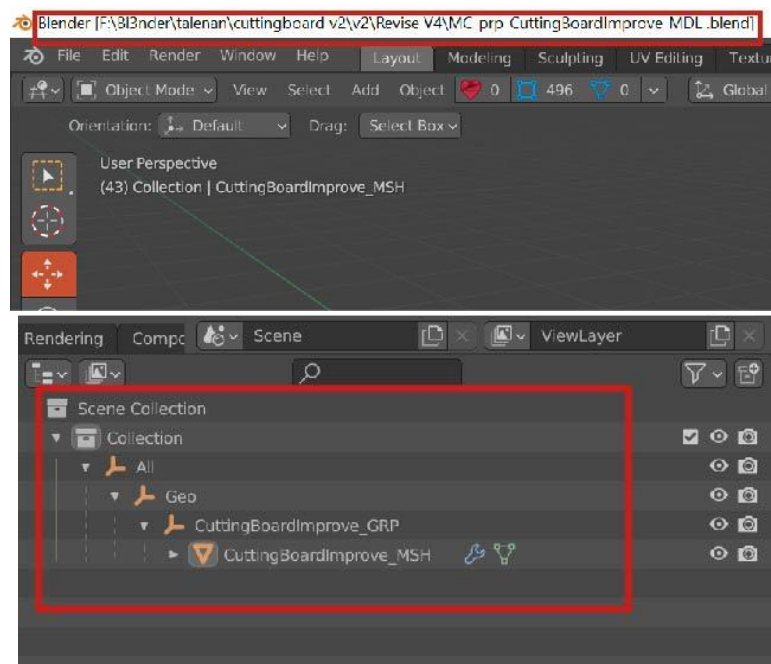


2.31 Aset 3D Piala Mocca

Sumber: Data Penulis

Setelah selesai mengerjakan objek 3D setiap mentor akan meminta hasil dari objek 3D tersebut untuk di texture lewat software Substance. Pengarahan tentang texturing umumnya diadakan setiap hari sabtu dalam bentuk 3D live modelling di mana masing-masing mentor memberikan pengajaran dalam texturing objek 3D mesh dan terkadang mentor juga mengoreksi tugas masing-masing peserta didik.

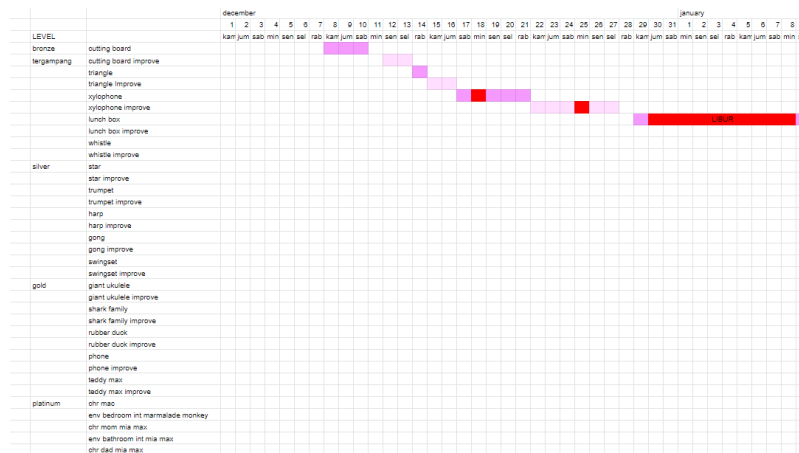
Dalam pengerjaan pemodelan 3D, mentor akan menilai dari naming file dan scene collection atau dari sisi topologi sebuah objek. Penerapan dalam *naming file* merupakan hal penting dikarenakan nantinya akan dibaca oleh sebuah server yang akan memuat file-file Blender. Sistem penerapan *naming file* ini juga digunakan oleh karyawan-karyawan Mocca untuk mengumpulkan proyeknya. Sedangkan topologi dari objek adalah hal utama yang mempengaruhi bentuk objek. Jika sebuah topologi rapi dan presisi maka objek tersebut tidak rusak.



Gambar 2.32 Contoh Naming File dan Layer Pada Blender
Sumber: Data Penulis

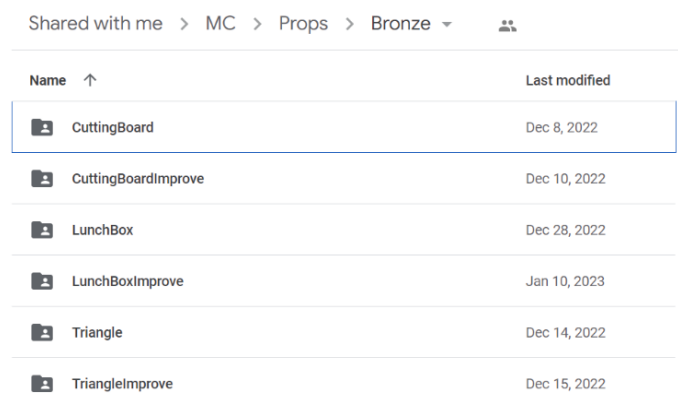
Kedatangan peserta magang baru tiap bulannya menuntut adanya pergantian kurikulum yang disediakan oleh mentor. Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan praktik kerja di Mocci Academy, penulis mengikuti kurikulum yang baru dengan model yang sama. Pemberian tugas tetap dilakukan melalui link google sheets. Kurikulum yang baru ini mencakup level dari *bronze* ke *platinum*

dengan tingkat pemodelan objek 3D awal menggunakan prinsip topologi familiar sampai ke tahap yang lebih rumit.



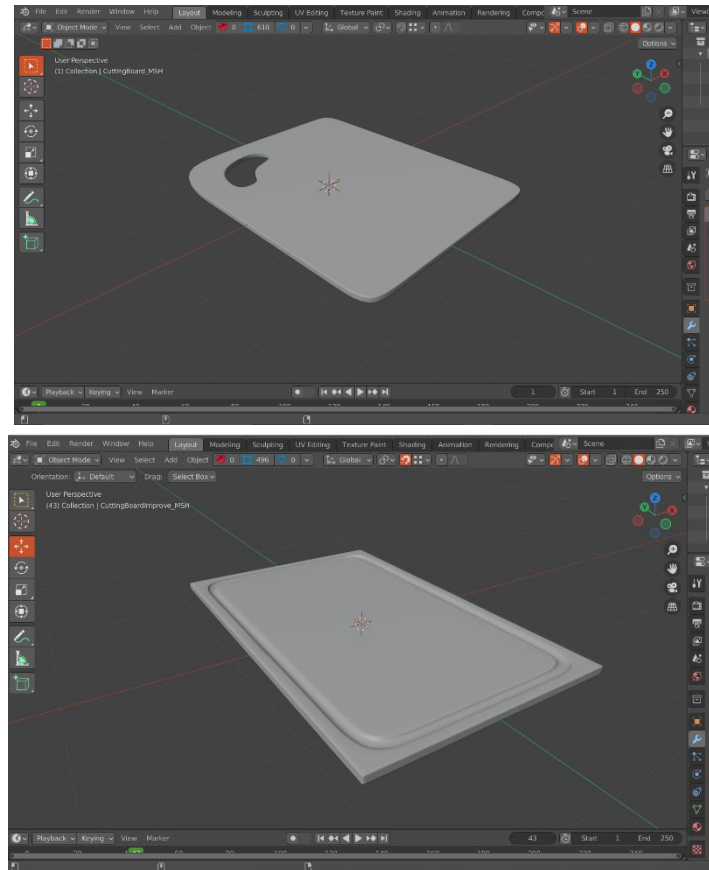
Gambar 2.33 Tracking Pemodelan 3D Aset Pada Kurikulum Baru
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada tampilan google sheets di atas, terdapat 4 level yaitu bronze, silver, gold dan platinum. Di masing-masing level ini terdapat bermacam-macam objek baru dengan tingkat kesulitan tersendiri. Setiap pengerjaan akan dipandu melalui 3D live modelling dan menggunakan teknik yang dicontohkan oleh mentor dan peserta didik harus membuat bentuk dan menggunakan teknik yang sama. Setelah tugas diterima oleh mentor maka akan dilanjutkan dengan objek improve. Objek improve memiliki arti improvisasi dari objek yang sudah dibentuk. Objek improve mempunyai tujuan agar peserta didik dapat menggunakan atau mengembangkan teknik sendiri.



Gambar 2.34 Folder Google Drive Tracking Kurikulum Baru
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pengumpulan tugas menggunakan google drive yang sudah disediakan dengan masing-masing folder objek biasa dan objek *improve*. Pada *folder* juga disediakan video tutorial dan gambar referensi. Dari sisi pengumpulan menggunakan status yang sama seperti pada *tracking* sebelumnya. Karena waktu yang terbatas di akhir bulan seusai praktik kerja lapangan, penulis setidaknya sudah mengerjakan dua jenis objek beserta objek *improve*.



Gambar 2.35 Aset Talenan dan Versi *Improve*
Sumber: Data Penulis

Terkait dengan *deadline*, atau pengumpulan tugas, masing-masing mentor memberikan kurun waktu yang sudah disepakati dan tertera pada *google drive*. Pengerjaan tugas setidaknya harus maksimal namun terkadang ada dispensasi waktu jika mentor tersebut tidak hadir atau tidak dapat dihubungi lewat chat. Waktu pengerjaan setidaknya dua atau tiga hari dan termasuk revisi. Jika ada peserta mengerjakan lebih dari dealine yang ditentukan, maka biasanya ada hukuman yang diberikan oleh mentor.

Selama magang, penulis dibimbing langsung oleh Penanggung jawab Mocci Academy yaitu Syarief Agil dan mentor pemodelan 3D oleh Fido yang merupakan pegawai tetap dari Mocca Studio sekaligus berperan sebagai mentor tambahan di Mocci Academy.

2.10. Deskripsi Divisi Penulis

Divisi penulis pada saat melakukan kegiatan praktik kerja lapangan adalah divisi pemodelan 3D. Namun dengan arahan Kepala Divisi Pemodelan 3D dan Penanggungjawab, penulis ditempatkan di anak perusahaan Mocca Studio yaitu Mocci Academy yang difungsikan sebagai tempat pelatihan divisi 3D *modeler*. Penulis ditugaskan untuk membuat objek 3D *hard surface* berdasarkan kurikulum yang diberikan menggunakan *software 3D Blender*.

2.11. Tata Tertib Perusahaan

Peraturan perusahaan adalah peraturan yang dibuat secara tertulis oleh pengusaha yang mencakup ketentuan atau syarat kerja serta tata tertib perusahaan. Peraturan perusahaan dibuat menjadi pegangan bagi perusahaan maupun karyawan yang berisikan tentang hak- hak dan kewajiban masing-masing pihak dengan tujuan memelihara hubungan kerja yang baik dan harmonis antara pengusaha dan karyawan, dalam usaha bersama meningkatkan kesejahteraan karyawan dan menjaga kelangsungan usaha perusahaan (Zaeni, 2008:19) Peraturan perusahaan adalah peraturan ketenagakerjaan tingkat perusahaan yang dibuat oleh perusahaan untuk seluruh pekerja.

Mocci Academy sebagai anak perusahaan mempunyai sebuah peraturan yang tertera untuk mengatur karyawan dan peserta praktik kerja lapangan. Setelah peserta didik hadir di Mocci Academy akan dilakukan pengarahan langsung oleh Bachtiar Yahya selaku *Head Academy*. Kegiatan meliputi pengenalan rekan kerja, fasilitas perusahaan dan staff dalam bentuk *briefing*. Peraturan yang mengatur setiap pegawai dalam menjalankan tugas dan perilaku berkerja di Mocci Academy antara lain:

- i. Datang tepat waktu pukul 09.00 WIB dan jam pulang 17.00 WIB. Diberlakukan *extend* jika revisi belum selesai

- ii. Jam istirahat makan siang pukul 12.00 WIB hingga pukul 13.00 WIB. Kecuali pada hari jumat istirahat makan siang dimulai pukul 11.30 WIB hingga 13.30 WIB.
- iii. Wajib memakai baju batik saat hari kamis.
- iv. Tidak diperkenankan untuk main hp atau game pada saat pelajaran berlangsung.
- v. Jika ijin tidak masuk harus memberikan bukti surat dari dokter atau orang tua dan membagikan *live location* lewat Whatsapp.
- vi. Tidak diperkenankan untuk berkata kotor.
- vii. Tidak diperkenankan untuk memakai perhiasan mahal.
- viii. Menjunjung nilai gotong royong dan kebersamaan.

Penilaian tidak terbatas pada peraturan yang berlaku dan tugas yang diberikan, namun penilaian juga dapat dilihat dari nilai-nilai sikap seperti berikut:

- *Creativity*: berkaitan dengan kreativitas.
- *Responsibility*: berkaitan dengan tanggung jawab tugas.
- *Discipline*: berkaitan dengan kedisiplinan.
- *Attitude*: berkaitan dengan sikap dan sopan santun.
- *Teamwork*: berkaitan dengan kerja sama antar tim.
- *Learning Ability*: berkaitan dengan kemauan untuk belajar hal baru.
- *Work Quality*: berkaitan dengan kualitas karya.
- *Productivity*: berkaitan dengan waktu untuk memproduksi.

2.12 Portofolio Perusahaan

Berikut merupakan portofolio dari Mocca Academy:

client portfolio
We have been trusted by many clients to handle their 2D animation project

client portfolio
We have been trusted by many clients to handle their 2D animation project

client portfolio
We have been trusted by many clients to handle their 3D animation project

Project Name	Animation Type	Language	Country
Luna Petunia	3D Animation	English	USA
Ollie and Friends	3D Animation	English	Singapore
Originals	3D Animation	Malay	Malaysia
Plehtis Kentus	3D Animation	Indonesian	Indonesia
Si Unyil	3D Animation	Indonesian	Indonesia
Sonic Boom	3D Animation	English	USA
Top Wing	3D Animation	English	USA
Black is Beltza	2D Animation	Spanish	Spain
Bufuel in the Labyrinth of the Turtles	2D Animation	English	Spain
Der Meine Rabe Socke	2D Animation	English	Germany
Paradise PD	2D Animation	English	USA
Si Juku The Movie	2D Animation	Indonesian	Indonesia
Spogo, Fuzz & Jalapeña	2D Animation	English	Australia
Adit Sopo Jarwo	3D Animation	Indonesian	Indonesia
Bebelac GO!	3D Animation	Indonesian	Indonesia
Best Furry Friends	3D Animation	English	Australia
Cam & Leon	3D Animation	Malay	Malaysia
D.O.A.	3D Animation	Indonesian	Indonesia
Kiko	3D Animation	Indonesian	Indonesia

Gambar 2.36 Portofolio Mocca Studio
Sumber: Data Perusahaan

Pada gambar 2.36 merupakan beberapa portofolio yang dikerjakan oleh Mocca Studio sejak tahun 2015 hingga sekarang, yaitu pembuatan animasi dan 3D pada film seri atau layar lebar. Portofolio ini meliputi film-film dalam negeri dan luar negeri seperti:

- *Black is Beltza* asal negara Spanyol dengan animasi 2D
- *Buñuel in the Labyrinth of the Turtles* asal negara Spanyol dengan animasi 2D
- *Der kleine Rabe Socke* asal negara Jerman dengan animasi 2D
- *Paradise PD* asal negara Amerika Serikat dengan animasi 2D
- *Si Juki The Movie* asal negara Indonesia dengan animasi 2D
- *Spongo, Fuzz & Jalapeña* asal negara Australia dengan animasi 2D
- *Adit Sopo Jarwo* asal negara Indonesia dengan animasi 3D
- *Bebelac GO!* asal negara Indonesia dengan animasi 3D
- *Best Furry Friends* asal negara Australia dengan animasi 3D
- *Cam & Leon* asal negara Malaysia dengan animasi 3D
- *D.O.A* asal negara Indonesia dengan animasi 3D
- *KIKO* asal negara Indonesia dengan animasi 3D
- *Luna Petunia* asal negara Amerika Serikat dengan animasi 3D
- *Ollie And Friends* asal negara Singapura dengan animasi 3D
- *Origanimals* asal negara Malaysia dengan animasi 3D
- *Plentis Kentus* asal negara Indonesia dengan animasi 3D
- *SI Unyil* asal negara Indonesia dengan animasi 3D
- *Sonic Boom* asal negara Amerika Serikat dengan animasi 3D
- *Top Wing* asal negara Amerika Serikat dengan animasi 3D