

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

**STRATEGI KOMUNIKASI *TEAM INFINITE FRAMEWORK* STUDIO BATAM
PADA PROSES PERENCANAAN ANIMASI 3D**

USULAN PENELITIAN

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau**



ANGGITA LYNDI PANGESTI

NPM : 179110272
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2020/2021

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Anggita Lyndi Pangesti
NPM : 179110272
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Media Massa
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Penelitian : Strategi komunikasi team *Infinite Framework*
studio batam pada proses perencanaan Animasi 3D

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan normative dan kriteriametode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 16 September 2021

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing

(Harry Setyawan, M.I.Kom)

(Tessa Shasrini, B.Comm, M.Hrd)

Abstrak

Strategi Komunikasi Team Infinite Framework Studio Batam pada Proses Perencanaan Animasi 3D

Anggita Lyndi Pangesti

NPM : 179110272

Penelitian berjudul : “Strategi Komunikasi Team Infinite Framework Studio Batam pada proses perencanaan Animasi 3D” Dilatarbelakangi oleh Strategi komunikasi di perlukan dalam proses perencanaan didalam pembuatan animasi 3D, peneliti ini bertujuan untuk bagaimana Strategi komunikasi Perencanaan pada project animasi 3D dari awal hingga akhir karena perencanaan memegang peranan penting dalam ruang lingkup karena menjadi penentu dan sekaligus memberi arah terhadap tujuan yang ingin dicapai, strategi komunikasi yang dilakukan dimulai dari perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan pengawasan. Penelitian ini dilaksanakan dengan zoom meeting, metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif dimana subjek penelitian ini berupa 3 orang dari perusahaan *Inifinite framework* studio batam yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini (teknik purposive sampling). Teori yang digunakan adalah teori strategi komunikasi Midellton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak startegi komunikasi dalam fungsi POAC digunakan dalam merencanakan project Animasi 3D”

Kata Kunci : Strategi Komunikasi, POAC, Animasi.

Abstract

Communication Strategy Team Infinite Framework Studio Batam in the 3D Animation Planning Process

Anggita Lyndi Pangesti

NPM : 179110272

The research entitled: "Communication Strategy Team Infinite Framework Studio Batam in the 3D Animation planning process" Against the background of the communication strategy needed in the planning process in making 3D animation, this researcher aims to how the communication strategy Planning in 3D animation projects from start to finish because planning plays an important role in Scope because it is a determinant and at the same time gives direction to the goals to be achieved, the communication strategy carried out starts from planning, organization, Actuating, and Controlling. This research was carried out with a zoom meeting, the method used in this study was qualitative where the research subjects were 3 people from the Inifinite framework studio batam company that matched the needs of this research (purposive sampling technique). The theory used is Midellton's theory of communication strategy. The results show that there are many communication strategies in the POAC function used in planning 3D Animation projects.”

Keywords: Communication Strategy, POAC, Animation.

PERSEMBAHAN

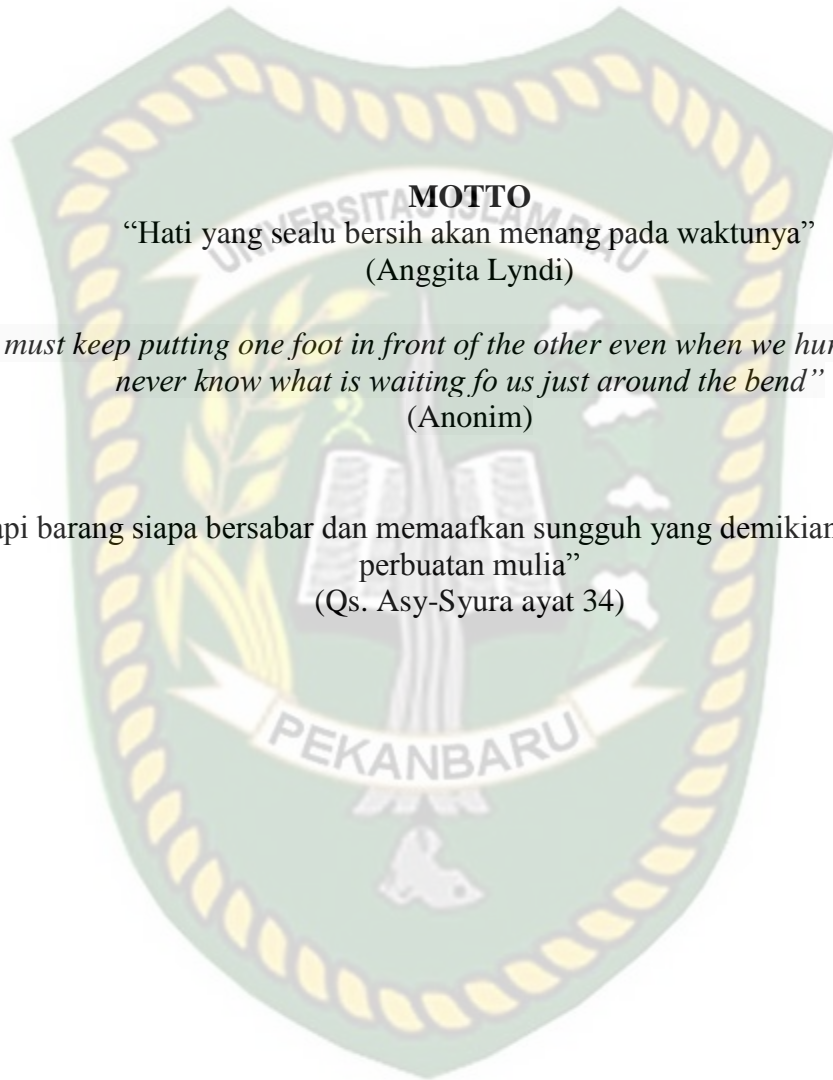
We must keep putting one foot in front of the other even when we hurt, for we will never know what is waiting for us just around the bend. Sebuah ungkapan dari kutipan seorang anonim yang akhirnya membuat saya akan terus melangkah kaki kedepan bahwa kita tidak akan pernah tau apa yang menunggu kita di tikungan .

Alhamdulillah, sujud syukur kusembahkan kepadaMu ya Allah. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman, bersabar, dan inshallah hingga detik ini saya bisa menyelesaikan penelitian saya, Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal penulis dalam meraih cita-cita dikemudian hari.

Papa saya Edi Suryono S.kom yang telah memberikan bimbingan serta kasih sayang berlimpah dari saya lahir hingga sebesar ini.

Mama saya Rahmalinda A.md yang telah melahirkan saya dan atas kelimpahan do'a yang tak ada habisnya, Serta segala hal yang telah mama lakukan, semua yang terbaik.

Terima kasih juga kepada adik adik saya yang selalu memberikan dukungan dan do'a tanpa henti. Kedua Adik saya sahla dan azka yang selama ini sudah menjadi adik sekaligus sahabat bagi saya. Kalian adalah tempat saya bercerita ketika saya merasa sendiri.



MOTTO

“Hati yang selalu bersih akan menang pada waktunya”
(Anggita Lyndi)

“We must keep putting one foot in front of the other even when we hurt, for we will never know what is waiting for us just around the bend”
(Anonim)

“Tetapi barang siapa bersabar dan memaafkan sungguh yang demikian itu termasuk perbuatan mulia”
(Qs. Asy-Syura ayat 34)

DAFTAR ISI

JUDUL (COVER)	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN	
Halaman persembahan.....	vi
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	8
1. Tujuan	8
2. Manfaat	8
a. Manfaat Teoritis	8
b. Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Literatur	10
1. Komunikasi	
a. Pengertian Komunikasi	10
b. Prinsip Komunikasi	11
c. Unsur Komunikasi	12
2. Komunikasi Kelompok	11
a.Perkembangan Komunikasi Kelompok.....	12
b.Proses Komunikasi Kelompok	16
3. Strategi Komunikasi.....	16
4. Perencanaan dalam Strategi Komunikasi.....	17
5. Perencanaan Produksi Animasi.....	19
6. Animasi	24
a.Pengertian Animasi	25
b.Animasi 2D	26
c.Animasi 3D	26

7. Infinite Framework Batam	26
8. Teori Strategi Komunikasi	28
B. Definisi Operasional.....	28
1. Strategi Komunikasi.....	28
2. Komunikasi Kelompok	28
3. Animasi 3D	28
4. Perencanaan Proses Animasi 3D	29
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	30
1. Persamaan	31
2. Perbedaan	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan Penelitian	34
B. Subjek dan Objek Penelitian	35
1. Subjek penelitian.....	35
2. Objek penelitian	35
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
1. Lokasi penelitian	36
2. Waktu penelitian	36
D. Sumber Data.....	37
1. Sumber data primer	37
2. Sumber data sekunder	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Observasi.....	37
2. Wawancara.....	38
3. Dokumentasi	38
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	39
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
1. Gambaran umum Infinite Framework Studio Batam.....	42
2. Visi Dan Misi Infinite Framework studio Batam.....	44
B. Hasil Penelitian	48
1. Hasil Wawancara 1 Bella Yolanda	48
2. Hasil Wawancara 2 Ruki Daryudi.....	52
3. Hasil Wawancara 3 Dyah Septiyani.....	53
C. Pembahasan Penelitian.....	55
1. Strategi Komunikasi Midellton	55
2. Strategi Komunikasi Pada Perencanaan Animasi 3D	58
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64

B. Saran..... 66

DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Daftar penelitian terdahulu yang relevan	30
Tabel 3.1	Tabel Subjek penelitian.....	36
Tabel 3.2	Tabel Waktu penelitian	37
Tabel 4.1	Tabel Subjek penelitian.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Studio <i>Sountage Interior During Production</i>	5
Gambar 1.2 Stusio <i>Sountage Interior</i>	6
Gambar 2.1 Prinsip Komunikasi dalam Model.....	11
Gambar 2.2 Titik Antara sudut 2D dan 3D.....	26
Gambar 2.3 Struktur Organisasi <i>Infinite Framework</i> Studio Batam.....	27
Gambar 4.2 Rapat <i>meeting</i> team <i>Infinite Framework</i> Studio Batam	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing
Lampiran 2	Dokumentasi Wawancara Informan
Lampiran 3	Daftar pertanyaan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan Teknologi saat ini sangat berpengaruh di dunia industry perfilman, salah satunya dalam pembuatan film animasi. Secara umum animasi adalah hasrat, keinginan dan minat. Lebih dalam lagi mempunyai roh jiwa yang hidup. animasi pada dasarnya suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terkait dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah animasi tersebut, seperti kamera film dan video, perekam suara, perangkat lunak komputer serta sumber daya manusia. semuanya bersinegri hingga terwujudlah sebuah karya animasi animasi juga kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati lalu suatu benda diberikan dorongan, kekuatan, semangat emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Soeyanto (2017:47).

Animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik. hampir semua orang menyukai animasi dari mulai anak-anak hingga orang dewasa, selain itu animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua

kalangan karena film Animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya, animasi juga dibuat melalui proses produksi, lalu proses pembuatan gambar dan proses penggerakan pada animasi dibuat dengan komputer dan perangkat lunak khusus untuk pembuatan animasi sehingga proses membuat animasi jauh lebih mudah dan cepat proses pembuatan animasi, proses tersebut dikerjakan oleh seorang animator dengan alat bantu computer. Huda (2019:37).

Pembuatan animasi tersebut harus melalui team didalamnya dengan strategi komunikasi atau perencanaan komunikasi yang dilakukan sepanjang program yang dilaksanakan, pada hakikatnya strategi komunikasi mempunyai manajemen yang pendekatannya ada perencanaan, pelaksanaan, pengorganisasian, dan pengawasan atau evaluasi didalamnya dijelaskan dari satu pihak ke pihak lainnya karena strategi komunikasi dalam POAC yang dibuat akan lebih konsisten dan sangat penting dalam suatu organisasi atau lembaga.

Dalam sebuah proses interaksi semua manusia memiliki mental, kemauan dan kemampuan untuk berkomunikasi sehingga dapat mengenal dan mengevaluasi siapa yang akan berkomunikasi dengan dia didalam suatu kelompok maupun tidak, strategi komunikasi yang tepat untuk mencapai efek maksimal dalam berkomunikasi berarti berbicara tentang unsur-unsur komunikasi yang meliputi komunikator, pesan, komunikan, saluran, umpan

balik hingga efek komunikasi, dari unsur tersebut dipilih suatu strategi komunikasi yang akomodatif agar suatu komunikasi berjalan efektif.

Strategi komunikasi di perlukan dalam proses perencanaan didalam pembuatan animasi 3D, Komunikasi perlu ditempatkan pada fungsinya bukan hanya untuk membangkitkan kesadaran, memberi informasi, mempengaruhi atau mengubah pikirann, melainkan komunikasi juga berfungsi untuk mendengarkan, mengeksplorasi lebih dalam, memahami, memperdayakan dan membangun consensus untuk perubahan. Namun dalam Strategi komunikasi Perencanaan memegang peranan penting dalam ruang lingkup karena menjadi penentu dan sekaligus memberi arah terhadap tujuan yang ingin dicapai, dengan perencanaan yang matang, suatu pekerjaan tidak akan berantakan dan tidak tearah. Perencanaan yang matang dan disusun dengan baik akan memberi pengaruh terhadap ketercapaian tujuan.

Strategi perencanaan adalah Instrument kepemimpinan dan suatu proses, ia menentukan apa yang dikehendaki oganisasi dimasa depan dan bagaimana usaha mencapainnya, bahkan perencanaan yang stategis adalah suatu proses dalma membuat keputusan atau menawarkan metode untuk mengimplementasikan keputusan stategis serta mengalokasikan sumber daya untuk mendukunh unit kerja dan tingkatan dalam organisasi. Perencanaan dirumuskan McNamara sebagai penetapan arah akan kemana sesuatu organisasi pada tahun-tahun selanjutnya menuju disertai dengan penetapan cara bagaimana

organisasi tersebut sampai ke tujuan yang dimaksud. Strategi Perencanaan dapat dilakukan untuk dilingkup satu organisasi sebagai satu kesatuan menyeluruh atau lingkup bagian-bagian utama organisasi, tetapi umumnya mencakup lingkup satu organisasi sebagai satu keseluruhan.

Beberapa tahapan strategi dalam perencanaan produksi animasi 3D yang harus dilakukan Sebelum masuk ke proses produksi atau pembuatan produksi animasi yaitu Mulai dari tahap Perencanaan (*Planning*), Pengorganisasian (*Organizing*). Pelaksaaan (*Actuating*), Pengawasan / Evaluasi (*controlling*). Dari tahapan ini maka perusahaan yang akan diambil adalah perusahaan *Infinite Framework* Studio Batam.

Perusahaan ini merupakan perusahaan media dan layanan kreatif yang terintegrasi, berbasis di Singapura dan Batam Indonesia, yang bertepatan di 28 Bukit Pasoh Road Singapura dan Jl Hang Lekiu, Teluk Mata ikan Nongsa Batam. Infinite mengembangkan dua buah *soundstage* masing-masing seluas 30.000 kaki persegi dan 14.000 kaki persegi serta satu area Baclot dengan luas sekitar 1 hektar yang berlokasi di Pulau Batam. sebelum dikenal dengan *Infinite Framework* fasilitas ini telah memenangkan penghargaan di bidang visual efek dan pasca produksi fasilitas tersebut didirikan pada tahun 1997 dan telah mengembangkan bisnisnya mulai dari menyediakan layanan kreatif yang studio nya terbagi dua, studio film dan studio animasi beberapa serial televisi juga film telah memanfaatkan studio ini dalam proses produksi. Pasca Produksi, Efek

Visual, dan animasi hingga konten original sendiri untuk industri media digital global internasional.¹ Divisi animasi pada Infinite Framework Studio Batam didirikan pada bulan Juli 2005 untuk memproduksi film animasi pertama Singapura berbahasa Inggris “Sing to the Dawn” sejak tahun 2006.

Gambar 1.1

Studio Sountage During Production 14.000 kaki



¹ Pusdatin.jabarprov.go.id <https://www.pusdatin.jabarprov.go.id>

Gambar 1.2

Studio *Sountage Interior* 30.000 kaki



Suatu perusahaan dikatakan dapat mencapai keunggulan kompetitif apabila dalam strategi komunikasi dalam perencanaan kegiatan usaha dapat memberikan suatu produk layanan yang nilainya setara dengan produk atau layanan yang dihasilkan oleh pesaing, namun biaya yang dihasilkan lebih rendah dan perusahaan mampu menyediakan produk atau layanan meskipun harganya mahal masih banyak diminati.

Infinite framework Studio Batam dalam melakukan proses produksi animasi menggunakan standar internasional, dimana software dan peralatan yang digunakan berlisensi mencapai milyaran rupiah, tenaga animator dalam pembuatan animasi dalam satu episode mencapai 250 orang, sehingga proses produksi animasi dalam satu episode membutuhkan biaya tinggi dan mahal.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melihat ada hal yang menarik untuk tau bagaimana Strategi komunikasi dalam perencanaan tahapan produksi animasi 3D dengan judul penelitian “Strategi Komunikasi *Team Infinite Framewrok* Studio Batam Pada proses perencanaanAnimasi 3D”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya :

1. Kegiatan yang dilakukan *Team Infinite Framework* Studio dalam menyampaikan perencanaan Animasi 3D
2. Pesan yang disampaikan *Team Infinte Framework* Studio dalam Strategi Komunikasi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Strategi Komunikasi *Team Infinite Framewrok* Studio pada proses perencanaan Animasi3D.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini di fokuskan untuk mencari tau bagaimana Strategi Komunikasi Team *Infinite Framework* studio Batam pada proses perencanaan Animasi 3D

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Strategi komunikasi *team Infinite Framework* Studio dalam melakukan proses perencanaan Animasi 3D

b. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Untuk program Studi Ilmu Komunikasi, penelitian ini diharapkan dapat mengerti pada pengembangan penelitian dalam ilmu komunikasi khususnya tentang Strategi perencanaan komunikasi dalam komunikasi

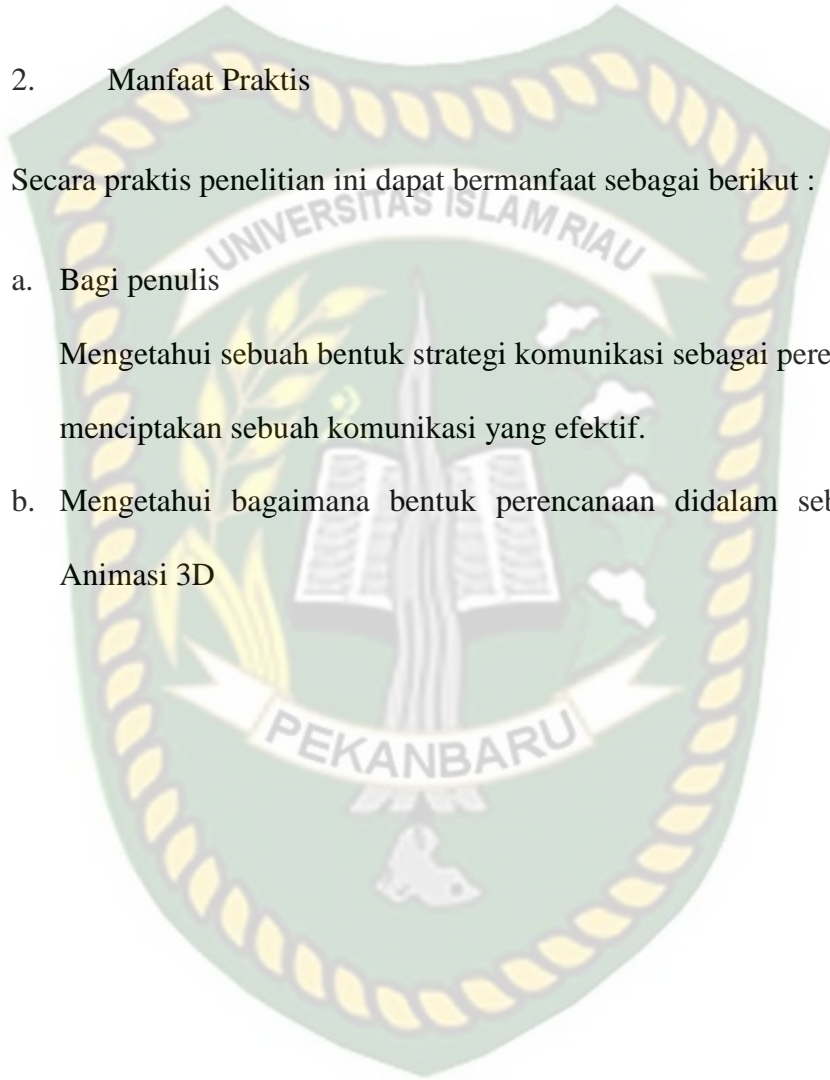
2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis

Mengetahui sebuah bentuk strategi komunikasi sebagai perencanaan untuk menciptakan sebuah komunikasi yang efektif.

- b. Mengetahui bagaimana bentuk perencanaan didalam sebuah produksi Animasi 3D



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

a. Pengertian komunikasi

Komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan / penyampaian komunikasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang atau tempat) lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian, Wursanto (2001:31).

Kamus besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa komunikasi adalah pengiriman atau penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami, hubungan, kontak, Erliana Hasan (2005:18).

Komunikasi sebagai suasana yang penuh keberhasilan jika penerima pesan memiliki makna terhadap pesan tersebut dimana makna yang diperolehnya tersebut sama dengan apa yang dimaksudkan oleh sumber.

b. Prinsip Komunikasi

Kesamaan dalam berkomunikasi dapat diibaratkan dua buah lingkaran yang bertindihan satu sama lain, daerah yang bertindihan itu disebut kerangka pengalaman (*Field Of Experience*), yang menunjukkan adanya persamaan antara A dan B dalam hal tertentu misalnya bahasa atau simbol.

Gambar 2.1.

Prinsip Komunikasi dalam Model

A B

Sumber buku dasar dasar komunikasi 2021

Tiga prinsip dari gambar komunikasi yakni :

1. Komunikasi hanya bisa terjadi bila terdapat pertukaran pengalaman yang sama antara pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi (*Sharing Similar Experiences*)
2. Jika daerah tumpang tindih (*The Field Experiences*) menyebar menutupi lingkaran A atau B, menuju terbentuknya tercipta suatu proses komunikasi yang mengena (efektif). Tetapi jika daerah tumpang tindih ini makin mengecil dan menjauhi seuntuhan kedua lingkaran atau cenderung mengisolasi lingkaran masing-masing komunikasi yang terjadi sangat terbatas ,bahkan besar kemungkinannya gagal dalam menciptakan suatu proses komunikasi yang efektif.
3. Kedua lingkaran ini tidak bisa saling menutup secara utuh karena dalam konteks komunikasi antara manusia tidak pernah ada manusia di atas dunia ini

yang memiliki perilaku, karakter, dan sifat-sifat yang persis sama, sekalipun kedua manusia itu dilahirkan secara kembar. Hafied Cangara (2016:22).

c. Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam ilmu pengetahuan unsur atau elemen adalah konsep yang dipakai untuk membangun suatu ilmu pengetahuan (*Body Of Knowledge*). Dalam studi manajemen misalnya ada unsur yang membangunnya yakni: organisasi, perencanaan, karyawan, kepemimpinan, pengendalian, dan evaluasi. Dalam studi pemasaran ada empat unsur yang membangunnya yakni barang yang mau dipasarkan, tempat, harga, dan promosi. Dalam studi sosiologi unsur-unsurnya adalah individu, kelompok, masyarakat, dan interaksi. Demikian juga misalnya dengan ilmu komunikasi.

Aristoteles, ahli filsafat Yunani Kuno dalam buku *Rhetorica* menyebut bahwa suatu proses komunikasi memerlukan tiga unsur yang mendukungnya, yakni siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, dan siapa yang mendengarkan, pandangan Aristoteles ini sebagian besar pakar komunikasi dinilai lebih tepat untuk mendukung suatu proses komunikasi yang sangat populer bagi masyarakat Yunani.

2. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil: seperti dalam rapat, pertemuan, konferensi dan sebagainya Anwar Arifin(1984).

Micheal Burgoon dalam Wirayanto (2005), mengidentifikasi komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan yakni adanya komunikasi tatap muka dan memiliki susunan rencana kerja tertentu untuk mencapai tujuan kelompok.

Komunikasi kelompok merupakan hubungan antara manusia dengan masyarakat secara dialektis dalam eksternalisasi, obyektifitas, dan internalisasi, Eksternalisasi adalah pencurahan kehadiran manusia, baik dalam aktifitas maupun mentalitas, melalui eksternalisasi, manusia dapat membangun dunianya. Obyektifitas adalah disandangnya produk-produk aktifitas suatu realitas yang berhadapan dengan para produsennya (manusia) dalam suatu kefaktaan yang eksternal terhadap yang lain, dari pada produsennya sendiri. Internalisasi adalah peresapan kembali realitas oleh

manusia dan mentransformasikannya sekali struktur-struktur dunia obyektif ke dalam struktur-struktur kesadaran subyektif.

Komunikasi kelompok dapat dikatakan menunjukkan kemajuan dalam pengembangan teori serta mempunyai metodologi, riset, kritik, dan penerapan. Terdapat empat elemen yang tercakup dalam beberapa definisi tentang komunikasi kelompok, yaitu interaksi tatap muka, jumlah, partisipan yang terlibat dalam interaksi, maksud atau tujuan yang dikehendaki dan kemampuan. Deddy Mulyana (2005).

Komunikasi kelompok dapat diklarifikasikan sebagai berikut Sendjaja (2008:33) :

a. Komunikasi Kelompok kecil (*micro group*) kelompok komunikasi yang dalam situasi terdapat kesempatan untuk memberi tanggapan secara verbal atau dalam komunikator dapat melakukan komunikasi antar pribadi dengan salah seorang anggota kelompok, seperti yang terjadi pada acara diskusi, kelompok belajar, seminar dan lain-lain. Umpan balik yang diterima dalam komunikasi kelompok kecil ini biasanya bersifat rasional, serta diantara anggota yang terkait dapat menjaga perasaan masing-masing dan norma - norma yang ada.

b. Komunikasi Kelompok Besar sekumpulan orang yang sangat banyak dan komunikasi antar pribadi (kontak pribadi) jauh lebih kurang atau

susah untuk dilaksanakan, karena terlalu banyaknya orang yang berkumpul seperti halnya yang terjadi pada acara tabligh akbar, kampanye, dan lain-lain anggota kelompok besar apabila memberitakan tanggapan kepada komunikator, biasanya bersifat emosional, yang tidak dapat mengontrol emosinya, lebih-lebih jika komunikan heterogen, beragam dalam usia pekerjaan, tingkat pendidikan, agama, pengalaman, dan sebagainya. Kelompok yang baik adalah kelompok yang dapat mengatur sirkulasi tatap muka yang intensif diantara anggota kelompok serta tatap muka itu pula akan mengatur sirkulasi komunikasi makna di antara mereka, sehingga mampu melahirkan sentiment-sentimen kelompok serta kerinduan diantara mereka.

Pengetian komunikasi diawali dengan proses pertumbuhan kelompok itu sendiri, Menurut A. Maslow. lalu Individu sebagai makhluk hidup mempunyai kebutuhan Suntas (2009) yakni adanya :

Kebutuhan fisik, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, kebutuhan prestasi dan *pretise* serta kebutuhan untuk melakukan itu sendiri..

a. Perkembangan Kelompok

Dalam perkembangan kelompok ada 4 Tahapan perkembangan suatu kelompok yakni :

1. *Forming* adalah tahapan yang para Anggota mulai menempatkan diri berhubungan secara interpersonal, mereka saling memperhatikan, bersahabt, dan mencoba melihat manfaat serta biaya menjadi anggota kelompok.
2. *Storming*, tahap ini mulai banyak kegiatan dalam pembentukan norma, konflik mulai terjadi karena masalah kepemimpinan, tujuan, norma, atau perilaku interpersonal. Namun konflik belum tentu terjadi manakala kelompok dapat bekerja lebih efektif dan mampu mengatasi problem.
3. *Norming*, tahap ketiga ini anggota kelompok belajar bekerjasama, mengembangkan norma dan kekompakan, kerjasama dan rasa bertanggungjawab berkembang pada tahap ini.
4. Tahap terakhir, adalah *Performing*, tahap kerjasama yang efektif dalam menjalankan tugas, dari tahap ini beberapa kelompok dapat terus berkembang adapula yang kemudian mengalami kemunduran.

3. Strategi Komunikasi

Muhammad Arni (2004:65). mengatakan bahwa strategi komunikasi adalah semua yang terjadi terkait mengenai rencana dan tartik atau cara yang akan dipergunakan untuk melancarkan komunikasi dengan menampilkan pengirim, pesan, dan penerimaanya pada proses komunikasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Lalu menurut Anwar arifin strategi komunikasi merupakan seluruh keputusan kondisional tentang tindakan yang akan

dijalankan guna mencapai tujuannya yang artinya dalam merumuskan strategi komunikasi berarti memperhitungkan kondisi dan situasi yang akan dihadapi dimasa depan, guna mencapai efektivitas untuk menciptakan perubahan pada diri khalayak.

Strategi komunikasi memungkinkan suatu tindakan komunikasi dilakukan untuk target-target komunikasi yang dirancang sebagai target perubahan. Strategi komunikasi terbagi menjadi tiga teori utama.

1. *Put Strategy*, dimana strategi komunikasi pada bagian ini difokuskan untuk meraih khalayak masyarakat, yang bertujuan untuk mengarahkan khalayak untuk dapat melihat produk, mempertimbangkan, kemudian masuk kedalam jaringan perusahaan.

2. *Push Strategy*, Strategi komunikasi ini memfokuskan pada kemampuan kinerja karyawannya, strategi ini mengarahkan pada terwujudnya kekuatan untuk mendorong kesetiaan dan komitmen kerjanya.

3. *Pull Strategy*, strategi komunikasi untuk mempertahankan image perusahaan dan prosesnya mengarahkan pada tujuan untuk menjaga hubungan dengan relasi dan pelanggan perusahaan. Seta (2014:25).

Strategi komunikasi dalam sistem Poac ialah perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*) pelaksanaan (*actuating*) dan pengawasan/evaluasi (*controlling*). Efendy (2003:300).

Berikut merupakan definisi dari perencanaan, perorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan ataupun evaluasi menurut effendi (2003:300).

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan merupakan fungsi penentu tentang apa yang akan dilaksanakan dalam batas waktu tertentu, biaya dan fasilitas tertentu untuk mencapai hasil yang telah ditentukan. Perencanaan juga merupakan suatu pemikiran pendahuluan dalam usaha mencapai sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan memberikan sasaran bagi organisasi dan menetapkan prosedur terbaik untuk mencapai sasaran tersebut dengan cara menetapkan tujuan, aturan, menyusun rencana dan sebagainya.

Tujuan perencanaan adalah suatu hasil akhir yang secara efektif dan efisien menjadi pokok akhir secara efektif dan efisien menjadi pokok dari proses manajemen, sesuai dengan kebijaksanaan umum yang telah ditentukan.

2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian adalah menciptakan suatu kerangka atau struktur kerja yang tersusun rapi, sehingga setiap bagian akan merupakan satu kesatuan dan bersifat saling mempengaruhi dengan kata lain bisa juga disebut penyusunan tugas kerja dan tanggung jawabnya. Pengorganisasian meliputi

proses pengaturan dan pengalokasian kerja, wewenang dan sumber daya dikalangan anggota organisasi sehingga mereka dapat mencapai tujuan organisasi secara efisien. Tujuan pengorganisasian yaitu mempermudah pelaksanaan tugas dan pengawasan setiap unit orang sehingga manajemen berhasil secara efektif dan efisiensi.

3. Pelaksanaan (*Actuating*)

Pelaksanaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin untuk membimbing, mengarahkan mengatur segala kegiatan orang yang diberikan tugas di dalam melaksanakan sesuatu kegiatan usaha. Dalam menciptakan suasana yang tepat para pemimpin membantu karyawan mereka dengan menjalankan tugasnya dengan baik dibandingkan dengan perencanaan dan pengorganisasian yang berhubungan dengan aspek aspek yang lebih abstrak, kegiatan kepemimpinan sangat konkrit karena berkaitan langsung dengan orang.

Tujuannya adalah agar proses manajemen dapat berhasil sesuai dengan rencana yang diharapkan secara efektif dan efisien.

4. Pengawasan / Evaluasi (*controlling*)

Control yang mempunyai peranan atau kedudukan yang penting sekali dalam manajemen, mengingat mempunyai fungsi untuk menguji apakah pelaksanaan kerja teratur tertib terarah atau tidak, walaupun perencanaan,

pengorganisasian, pelaksanaan baik , tetapi apabila pelaksanaan kerja tidak teratur, tertib dan terarah maka tujuan yang telah ditetapkan tidak akan tercapai. Dengan demikian control ini mempunyai peran untuk mengawasi segala kegiatan agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

4. Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi adalah serangkaian yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. animasi pada dasarnya adalah suatu ilmu disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri. menurut Ibriz Fernandes Suleman & Pernando (2018). prinsip animasi untuk adalah menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. seperti kamera film atau video , perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. semuanya bersinegri hingga terwujudlah sebuah karya animasi. menurut Ibriz Fernandes Suleman & Pernando (2018).

Dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning : A Creativ Guide* animasi didefinisikan sebagai berikut : “*Animation is the process of recording and playing back sequence of achieve the illusion of continues motion*” Yang artinya adalah : “Animasi adalah sebuah proses

merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan”. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan, salah satu keunggulan animasi dibanding media lain statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu, hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian

Berdasarkan arti arafiah animasi adalah menghidupkan yaitu suatu usaha menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri, punya primedia animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran matematika melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. (Buchari et al 2017).

Animasi juga dibagi menjadi 2 yaitu :

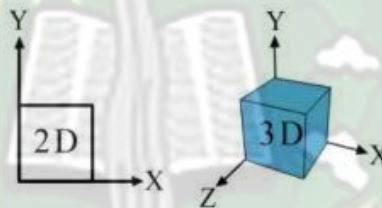
a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D bisa juga disebut dengan film kartun ,kartun sendiri berasal dari kata *cartoon* yang artinya gambar yang lucu ,dalam film kartun kebanyakan film yang lucu, animasi 2D objek dapat bergerak ke samping kanan dan kiri atas dan bawah

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi adalah pengembangan dari Animasi 2D, dengan Animasi karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. animasi 3D ini selain bisa digerakkan ke kanan dan ke kiri juga dapat digerakkan keatas dan kebawah. Dibawah gambar titik sudut antara 2D dan 3D (Djalie,2018:82)

Gambar 2.2
Titik antara sudut 2D dan 3D



Sumber garuda riste.dikte.go.id

6. Infinite Framework Studio

Perusahaan ini terletak, di jalan Hang Lekiu Nongsa Kota Batam (Kepulauan Riau) dengan tim yang terdiri lebih dari 300 individu berbakat, studio ini menawarkan klien dan mitra internasional berbagai layanan mulai dari pekerjaan outsourcing animasi hingga peluang kolaborasi dan produksi bersama untuk serial televisi animasi dan film layar lebar. Dengan pengalaman puluhan tahun, tim CGI terdiri dari talenta terutama dari Indonesia dan Singapura, didukung oleh supervisor veteran dengan pengalaman internasional. Mereka selalu terbaru dengan tren yang selalu

berubah dalam teknologi, gaya, dan aplikasi. Studio ini berada di belakang acara-acara terkenal seperti Jungle Beat: The Movie, ²pemenang penghargaan Emmy Peter Rabbit dan Octonauts, serial asli Disney, Vampirina Season 1 dan Top Wing Seasons 1 dan 2, yang ditayangkan di Nickelodeon. Studio tersebut juga memproduksi Ollie and Friends Seasons 5 dan 6 untuk Mediacorp dan saat ini sedang dalam produksi untuk Season 7. internasional, Animation studio Infinite Studios bertujuan untuk menjadi pencipta dan produser konten animasi terkemuka di Asia.

Gambar 2.3
Struktur organisasi Infinite Framework Studio Batam



7. Teori Strategi Komunikasi (Middleton)

Seorang pakar perencanaan komunikasi Middleton(1980), membuat definisi yang menyatakan “strategi komunikasi adalah kombinasi yang terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari

² | <https://www.infinitestudios.com.sg/batam>

komunikator, pesan, saluran(media), penerima samapai pada pengaruh atau efek yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal. Ia menyatakan bahwa juga di dalam strategi komunikasi setiap aktivitas kelompok atau organisasi juga sangat penitng menggunakan sistem POAC di dalam sebuah forum untuk bisa mencapai tujuan strategi komunikasi yang akan dituju.

Strategi komunikasi pada hakikatnya adalah POAC atau perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan pengawasan/evaluasi. Dalam pemahaman Midellton ada 4 yang melingkar untuk mencapai suatu tujuan, berikut merupakan definisi dari POAC Midellton yaitu :

1. Perencanaan (*Planning*) yaitu proses yang mendefinisikan tujuan dari organisasi , membuat strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari organisasi, serta mengembangkan rencana aktivitas kerja organisasi. Dalam mengawali setiap aktivitas pada sebuah pekerjaan dalam organisasi bisnis, dibutuhkan fungsi perencanaan sebagai tahapan pertama utuk menentukan arah dan tujuan organisasi bisnis kedepan.
2. Pengorganisasian (*Organizing*) yaitu proses kegiatan penyusunan atau alokasi sumber daya organisasi dalam bentuk desain organisasi atau struktur organisasi sesuai dengan tujuan perusahaan yang tertuang di dalam visi dan misi perusahaan, sumber daya organisasi dan lingkungan bisnis perusahaan tersebut.

3. Pelaksanaan (*Actuiring*) yaitu suatu tindakan untuk mengusahan agar semua anggota kelompok berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan perencanaan manajerial dan usaha usaha organisasi..
4. Pengawasan / Evaluasi (*controlling*) yaitu salah satu fungsi manajemen untuk melakukan control atau evaluasi terhadap kinerja organisasi, dalam hal ini guna memastikan bahwa apa yang sudah direncanakan disusun, dan dijalankan dapat berjalan sesuai dengan aturan main atau prosedur yang telah dibuat.

B. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul yang dipilih yaitu “Strategi komunikasi Team Infinite Framework Batam pada Proses Perencanaan Animasi 3D maka variable penelitiannya adalah

1. Strategi Komunikasi adalah semua yang terjadi terkait mengenai rencana dan taktik atau cara yang akan dipergunakan untuk melancarkan komunikasi dengan menampilkan pengirim, pesan, dan penerimaannya pada proses komunikasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Komunikasi Kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil: seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagiannya.
3. Animasi 3D adalah Animasi karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata,mendekati wujud manusia aslinya.animasi 3D juga penciptaan gambar bergerak pada ruang 3 dimensi

C. Peneliti Terdahulu Yang Relevan

Table 2.1
Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	NAMA PENELITI/TAHUN/ UNIVERSITAS	JUDUL	METODE PENELITIAN	HASIL
1.	Feras Basari Abbas 2013/ Universitas hidayatullah Jakarta	Strategi Komunikasi <i>prudent</i> Radio 102,8 dalam produksi program siaran acara <i>prudent</i> Hits 10	Kulitatif	Berdasarkan hasil penelitian pada penerapan unsur komunikasi yaitu kepala produkfi memilih penyiar dan operator lalu tim produksi menentukan materi, lalu pada tahap pembikaian prolog/skrip acaea tim produksi yang mempersiapkan tema pada tahap selanjutnya pengungkapan diri pelaku konstruksinya adalah tim produksi yang didalmannya

			<p>sebagai operator lalu tim produksi membingkai fakta pemilihan lagu, da nada tahap pembentukan lalu terakhir tahap pengemasan.</p>
2	<p>Intantya Purwoko Putrie 2015/ Universotas islam sunan Kalijaga Yogyakarta</p>	<p>Strategi komunikasi Kualitatif hubungan masyarat dan ketebukaan informasi public</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dapat memaksimalkan komunikasi yang dijalankan baik itu secara internal maupun eksternal, banyak pilihan media komunikasi yaitu mengimplemenasikan KIP dapat memberikan nenerapa keuntungan bagi humas PLN pusat.</p>
3.	<p>Pambayun Menur Seta/ 2014/ Universitas isalm Negri Syarif Hidayatullah Jakarta</p>	<p>Strategi Komunikasi Kualitatif PT KAHA EVENT MANAGEMMENT dalam mempertahankan loyalitas pelanggan.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian strategi komunikasi ini dalam menjalankan beberpa strategi ,yakni perumusahan strategi , implementasi strategi, kemudia mengevaluasi strategi. Mereka melakukan define</p>

operasional dalam karakteristik loyalitas pelanggan. Jadi mereka telah mengaplikasikan dengan baik sehingga pelanggan loyal.

1. Persamaan

- a. Persamaan penelitian dengan penelitian Pambayun Menur Seta adalah sama sama membahas strategi komunikasi dengan menggunakan perusahaan dan bagaimana cara agar strategi itu berjalan dalam suatu perusahaan.
- b. Persamaan penelitian dengan penelitian Intantya Purwoko Putrie adalah sama sama juga melihat bagaimana strategi komunikasi berjalan pada humas dan keterbukaan informasi public.
- c. Persamaan penelitian dengan peneliti Riza Ciptaning Puspita dewi adalah sama sama menggunakan strategi komunikasi untuk sarana pemasaran yang akan di perkenalkan.

2. Perbedaan

- a. Perbedaan pada penelitian Pambayun Menur Seta adalah ia memfokuskan pada loyalitas pelanggan.
- b. Perbedaan pada penelitian Intantya Purwoko Putrie dia lebih kepada komunikasi pemasaran pada hubungan masyarakat
- c. Perbedaan pada peneliti Riza Ciptaning Puspita Dewi memfokuskan pada bagaimana strategi komunikasi berjalan dengan baik menggunakan media sosial

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian saat ini yang di gunakan peneliti adalah Metode Penelitian Kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang terjadi pada penelitian ini. Penelitian ini bersifat deskriptif dimana peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau setting sosial yang akan di tuangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Arti dalam penulisan nya data dan fakta dihimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka. Dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berisi kutipan – kutipan data (fakta) yang di ungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporan nya (Anggito & Setiawan, 2018:11).

Metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap suatu kenyataan sosial dari pandangan partisipan. Penelitian kualitatif banyak di gunakan dalam penelitian di bidang sosial dan juga merupakan penelitian yang hasil nya tidak di peroleh dari prosedur statistik atau metode kuantifikasi yang lain.

Langkah ini peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau setting sosial yang akan di tuangkan dalam tulisan bersifat naratif. Arti dalm penulisan nya data dan fakta yang di himpun berbentuk kata atau gambar dari pada angka. Dalam penulisan laporan penelitian

kualitatif berisi kutipan-kutipan data (fakta) yang di ungkap di lapangan
untuk



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

memberikan dukungan terhadap apa yang di sajikan laporannya
Anggito & Setiawan, (2018).

B. Subjek dan objek penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam konsep penelitian merujuk pada responden, informan yang hendak di mintai informasi atau di gali datanya. Menurut amirin dalam buku metodologi penelitian kualitatif, Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1
Subjek Penelitian

No	Nama Subjek	Umur	Asal	Universitas
1.	Bella Yolanda (Humas <i>Infinite Framework</i> Studio)	33	Batam	Stikom Interstudi Ahli Madya dengan jurusan Humas. S1.
2	Ruki Daryudi (Project manager <i>Infinite Framework</i> Studio)	36	Cilacap	Universitas Politeknik Negri Batam Jurusan Animasi S.
3.	Dyah Septiyani (Project Manager <i>Infinite Framework</i> Studio)	40	Tanjungpinang	Universitas Politeknik Negri Batam Jurusan Multimedia S1.

2. Objek penelitian

Objek penelitian pada hakikatnya adalah topik permasalahan yang di kaji dalam penelitian. Menurut Sugiyono dalam buku prosedur penelitian Pendidikan (2020:45) menyatakan bahwa, “Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini objek nya adalah pada Strategi komunikasi *team* bagaimana proses perencanaan Produksi Animasi 3D di *Infinite Framework* Studio Batam

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di lakukan di Melalui Zoom Metting bersama Perusahaan *Infinite Framework* Batam

Waktu penelitian

Waktu penelitian di sajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Tabel Waktu Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU 2020 / 2021																			
		NOV				DES				MEI				JUNI				JULI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan dan penyusunan UP	x	x	x	x	x	x														
2	Seminar UP							x													
3	Riset										x										
4	Penelitian lapangan											x									
5	Pengolahan Dan Analisis Data												x	x							
6	Konsultasi Bimbingan skripsi														x	x	x				
7	Ujian Skripsi																	x			
8	Revisi pengesahan skripsi penggandaan serta penyerahan																			x	
9	Skripsi																				x

D. Sumber data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data kualitatif yaitu sumber data primer dan sumber data skunder.

1. Sumber data Primer

Data yang di peroleh dari responden melalui hasil wawancara maupun melalui kuesioner peneliti dengan narasumber. Data yang di peroleh tersebut akan di olah lagi dan menjadi sumber data primer.

2. Sumber data Skunder

Data yang merupakan sumber data kedua dari yang kita perlukan,bisa diambil berdasarkan faktor- faktor yang mendukung sumber data pertama, bisa saja sumber data tersebut dapat mendukung sumber data sebelum nya dan juga tidak sesuai dengan yang di butuhkan sumber data ini tidak perlu di olah lagi. Sumber yang di berikan langsung ke pada pengolah data.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah seperti survei, metode yang memungkinkan pewawancara untuk bertanya kepada responden dengan harapan untuk memperoleh informasi mengenai fenomena yang ingin di teliti oleh peneliti. Wawancara biasanya dilakukan antara satu sampai tiga jaman. Wawancara bisa dilakukan dengan tatap muka langsung antara pewawancara dan responden atau melalui perantara media.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara, dengan mengajukan beberapa pertanyaan lansung kepada

Humas dan team Animasi di *Infinite Framework Studio* Batam, Peneliti tidak mengajukan pertanyaan kepada seluruh orang yang berada di *Infinite Framework Studio* karena peneliti menggunakan Teknik wawancara kelompok di mana di dalam satu kelompok ada beberapa orang yang mewakili kelompok nya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumen bisa berbentuk dokumen publik atau dokumen private. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan gambar studio *sountage interior* dan *studio sountage during production* serta dokumentasi pada saat mengerjakan Animasi.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Demi tingkat keabsahan data dan kepercayaan serta akuratnya suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dengan melakukan keabsahan data peneliti menggunakan metode Triangulasi. Triangulasi adalah mencari dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsir dan meningkatkan kebijakan, serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia. Menurut Denzin dalam buku riset keperawatan: sejarah & Metodologi (danim, 2003) Triangulasi adalah

aplikasi studi yang menggunakan multimetode untuk menelaah fenomena yang sama.

Dalam mengecek keabsahan data, dapat dilakukan triangulasi, Triangulasi data adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam istilah sehari-hari, triangulasi ini sama dengan cek dan ricek. Teknik triangulasinya adalah pemeriksaan Kembali data dengan tiga cara, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu.

Disini peneliti lebih menggunakan triangulasi sumber, triangulasi sumber untuk mengulangi kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah di peroleh melalui beberapa sumber. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana Strategi komunikasi team Infinite Framework Batam pada perencanaan animasi 3D berjalan di *Infinite Framework Studio* Batam maka pengumpulan data di peroleh dari perusahaan *Infinite Framework Studio* dari sumber tersebut dideskripsikan, dikategorisasikan ,mana pandangan yang sama, yang berbeda dan mana yang lebih spesifik dari sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

Dalam (Gunawan 2013: 219) triangulasi dengan metode terdapat dua strategi, yaitu: pertama pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa Teknik pengumpulan data dan kedua pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode kualitatif, jika

kesimpulan dari setiap metode adalah sama, sehingga kebenaran di tetapkan.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian Kualitatif deskriptif menggunakan analisis data yaitu :

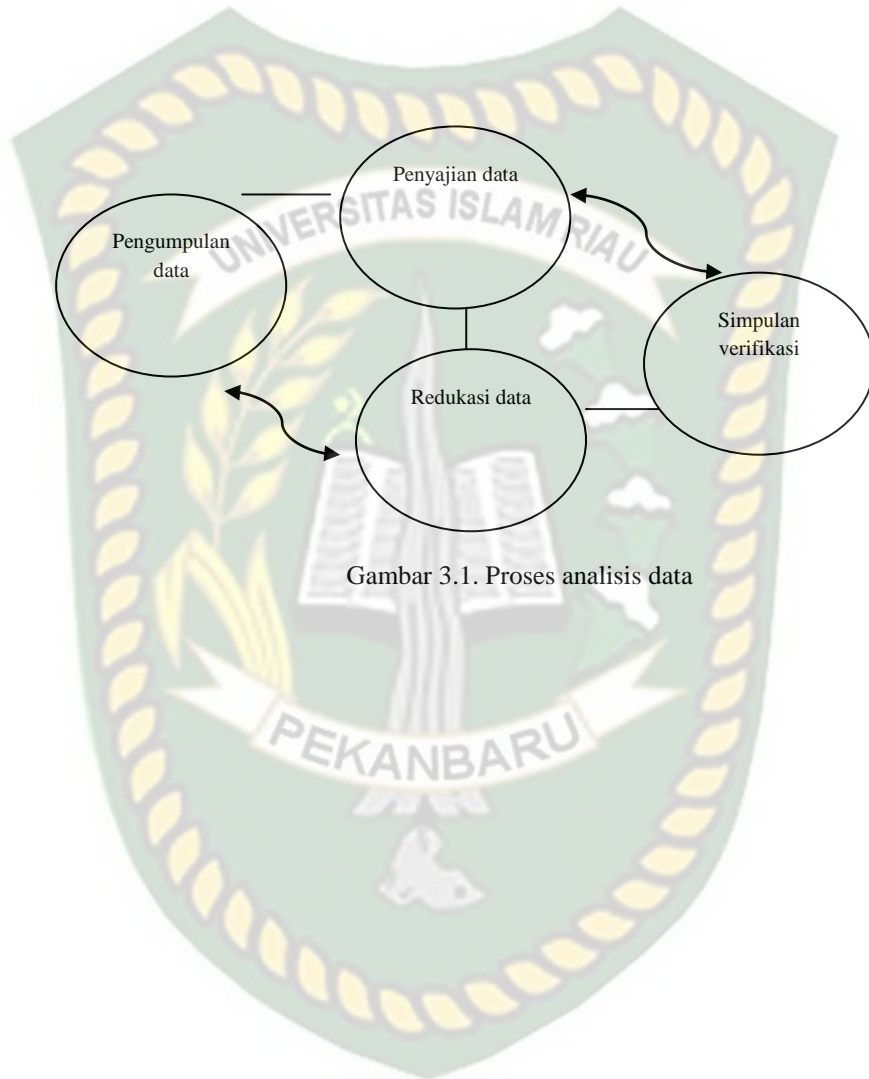
1. Teori Induksi Data

Peneliti harus memfokuskan perhatiannya pada data yang di lapangan sehingga segala sesuatu tentang teori yang berhubungan dengan penelitian menjadi tak penting. Data akan menjadi sangat penting, sedangkan teori akan di bangun berdasarkan temuan data di lapangan. Data merupakan segalanya yang dapat memecahkan semua masalah penelitian . posisi peneliti benar-benar bereksplorasi terhadap data, dan apabila peneliti secara kebetulan telah memiliki pemahaman teoritis tentang data yang akan di teliti, proses pembuatan teori itu harus dilakukan. Peneliti berkeyakinan bahwa data harus terlebih dahulu di peroleh untuk mengungkapkan misteri penelitian dan teori baru akan di pelajari apabila seluruh data sudah di peroleh (Bungin,2001:31).

2. Teori Reduksi Data

Analisis dalam penelitian berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Diantaranya adalah melalui reduksi data,

penyajian data, dan verifikasi. Namun, ketiga tahapan tersebut berlangsung secara simultan. Analisis data digambarkan seperti :



Gambar 3.1. Proses analisis data



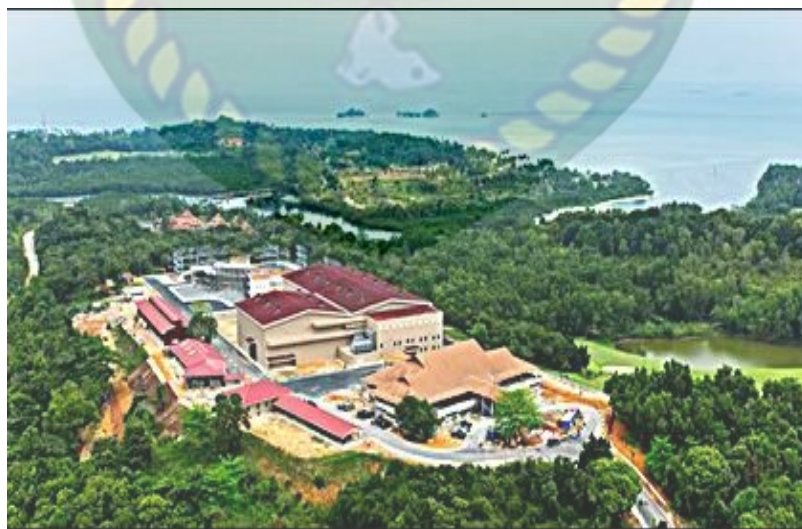
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Gambaran umum *Infinite Framework Studio*

Gambar 4.1 lokasi *Infinite Framework studio* Batam



Sumber : Website *Infinite Framework Studio*

Perusahaan *Infinite Framework* studio terletak di jalan Hang Lekiu Nongsa kota batam(kepulauan Riau) dengan tim yang terdiri lebih dari 300 Individu berbakat, studio ini menawarkan klien dan mitra internasional berbagai layanan mulai dari pekerjaan *outsourcing* animasi hingga peluang kolaborasi dan produksi bersama untuk serial televisi Animasi dan Film layar lebar dengan pengalaman puluhan tahun tim CGI terdiri dari talenta, didukung oleh *supervisor* veteran dengan pengalaman internasional.

Infinite Framework Studio mengelola dua panggung *music* pertama di singapura, mengisi celah kritis yang hilang dalam langkap media singapura, dua panggung seluas 18.000 kaki persegi dan 10.000 kaki persegi ini dilengkapi dengan lebih dari 10.000 kaki persegi kantor produksi pendukung, ruang ganti dan ruang peralatan. Didesain melalui Raleigh studios, salah satu operator panggung terbesar di dunia di Amerika serikat dan Eropa, panggung suara NC dengan peringkat 25 memenuhi standar internasional yang dibutuhkan oleh produsen. Menjadikannya rumah yang ideal untuk proyek internasional yang melabuhkan produksi di singapura

Melengkapi *soundstage* di singapura, dari singapura 40 menit menaiki kapal feri ke batam, *Infinite Framework* studio menawarkan lagi seluas 30.000 kaki persegi dan 14.000 kaki persegi bersama dengan fasilitas *backlot* seluas 1 hektar dipulau batam, Indonesia. Dirancang secara khusus untuk memenuhi latar belakang berfungsi untuk melengkapi produksi yang berfokus pada teknologi di singapura, lokasi yang ideal untuk pembuatan film menyediakan produksi skala besar dengan set dan konstruksi properti dan lingkungan resor pulau alami.

2. Visi dan Misi *Infinite Framework Studio*

a. Visi

Didirikan tahun 2005, *Infinite Framework studio*(kinema) diharapkan menjadi studio kelas dunia dengan style tersendiri dan bisa menghasilkan produk animasi dan film yang berkualitas dan selalu dikenang karena kreatifitas dan penjiwaan oleh artis kami, serta memberikan tingkat kepuasan paling tinggi kepada pelanggan dengan prokel bernilai pangsa pasar perfilman.

b. Misi

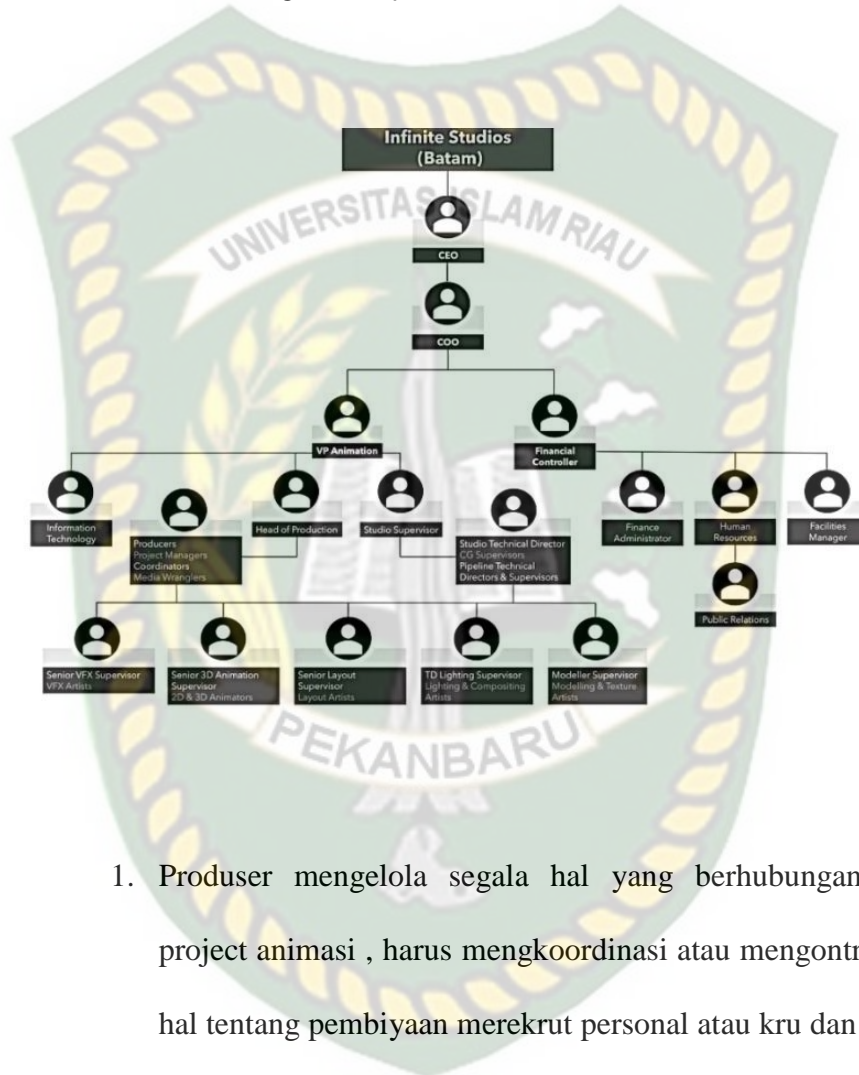
1. Menjadi Partner dengan nilai tambah lebih di pasar internasional ko- produksi dan outsource management.

2. Menjadi Partner pengembang komersial atas perangkat lunak computer grafis, dengan pengembangan secara mandiri dan menyeluruh.

3. Menjadi pengembang pemilik dan produsen konten digital.

Gambar 4.1

Struktur Organisasi *Infinite Framework Studio* Batam



1. Produser mengelola segala hal yang berhubungan dengan project animasi , harus mengkoordinasi atau mengontrol segala hal tentang pembiyaan merekrut personal atau kru dan pengatur distribusi, seorang produser akan terlibat diseluruh tahapan perencanaan project animasi sampai akhir.
2. Asisten Produser bertugas sebagai membantu agar proses produksi berjalan dengan lancar dari mulai pra produksi hingga pasca produksi.

3. Project Manager itu memiliki peranan penting dalam suatu perusahaan yaitu dalam perencanaan, pengawasan, pengendalian dan pengorganisasian. Jadi tanggung jawab dari mulai awal dan akhir posisi ini tentunya bertanggungjawab atas keberhasilan atau kegagalan suatu proyek atau project animasi ini
4. *Coordinator* tugasnya terkait dengan segala informasi produksi yang diberikan oleh manajer produksi. Tugas ini bertanggung jawab terhadap seluruh keperluan produksi, seperti menjadi penghubung antara klien dan tim produksi dengan mempertahankan kontrak regular dengan keduanya karena dari situ kita bisa memastikan komunikasinya mengalir secara efektif
5. *Artist* itu bertugas sebagai memerankan animasi atau yang menjembatani jalannya animasi.
6. *Supervisor* memiliki tugas utama yaitu memonitoring suatu jalannya produksi atau output tertentu agar berjalan lancar dan terkendali.
7. Asisten *Supervisor* bertugas sebagai seorang yang membantu dan mengatur maupun membimbing team perusahaan.

3. Profil Subjek Penelitian

Pada profil subjek penelitian, peneliti akan memaparkan profil dari 3 narasumber yang sudah di wawancara melalui *zoom meeting* bersama perusahaan *Infinite Framework Studio* Batam, Sebagai berikut :

D. Informan Pada Penelitian

Table 4.1
Subjek Penelitian

No	Nama Subjek	Umur	Asal	Universitas
1.	Bella Yolanda (Humas <i>Infinite Framework</i> Studio)	33	Batam	Stikom Interstudi Ahli Madya dengan jurusan Humas. S1.
2	Ruki Daryudi (Project manager <i>Infinite Framework</i> Studio)	36	Cilacap	Universitas Politeknik Negri Batam Jurusan Animasi S.
3.	Dyah Septiyani (Project Manager <i>Infinite Framework</i> Studio)	40	Tanjungpinang	Universitas Politeknik Negri Batam Jurusan Multimedia S1.

B. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan keseluruhan data yang telah didapatkan. Hasil ini didapat dari kegiatan wawancara, dan dokumentasi. Setelah menjalani proses perpanjangan keikutsertaan dan triangulasi sumber, maka hasil dari penelitian dapat dipaparkan, sebagai berikut:

a. Hasil Wawancara

Hasil wawancara merupakan data-data penelitian yang didapatkan peneliti dengan kegiatan Tanya jawab dengan subjek.

Strategi Komunikasi Team *Infinite Framework* Studio Batam pada proses perencanaan Animasi 3D

Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses strategi komunikasi yang dilakukan *Infinite Framework* Studio Batam dalam perencanaan Animasi 3D yang akan dibuat, peneliti disini menggunakan teori Strategi Komunikasi Middleton untuk mengetahui apa saja awal

proses strategi komunikasi dari mulai perencanaan animasi 3D hingga akhir. Strategi Komunikasi memakai sistem POAC yaitu :

Perencanaan adalah proses yang mendefinisikan tujuan dari organisasi membuat strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari organisasi, serta mengembangkan rencana aktivitas kerja organisasi.

Oganisasi adalah proses kegiatan penyusunan atau alokasi sumber daya organisasi dalam bentuk desain organisasi atau struktur organisasi sesuai dengan tujuan perusahaan yang tertuang di dalam visi dan misi perusahaan.

Pelaksanaan adalah suatu tindakan untuk mengusahan agar semua anggota kelompok berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan perencanaan manajerial dan usaha usaha organisasi

Pengawasan/evaluasi adalah salah satu fungsi manajemen untuk melakukan control atau evaluasi terhadap kinerja organisasi, dalam hal ini guna memastikan bahwa apa yang sudah direncanakan disusun, dan dijalankan dapat berjalan sesuai dengan aturan main atau prosedur yang telah dibuat.

1. Bella Yolanda (Humas *Infinite framework* studio Batam)

Bella Yolanda menyatakan bahwa sejarah kantor produksi bernama *Infinite framework* studio ini mempunyai sountage studio pertama di

singapura dan membuka kantor produksi kedua di batam, dengan merilis sebuah film pertama ditahun 2005, Bella Yolanda juga mengatakan kantor produksi di batam sudah diperluas sejak tahun 2009. Namun Tujuan dari kantor produksi ini adalah menjadi partner dengan nilai tambah di pasar internasional dalam ko-produksi dan *outsouce* dan menjadi pengembang komersial atas perangkat lunak seperti computer grafis, dan pengembang produsen konten digital

“Sejarah awal itu pertama memang sudah punya kantor produksi di punya sountages pertama di singapura, lalu punya kantor produksi lagi di batam pada tahun 2005, dengan rilis film pertama yaitu film meraih mimpi. Dan di batam mulai diperluas peningkatannya di resort nongsa pada tahun 2009, tujuan dari infinite ini sendiri pasti sama seperti misi kami ya, menjadi partner dengan nilai tambah di pasar internasional dalam ko-produksi dan *outsouce management* , terus jadi pengembang komersial atas perangkat lunak seperti computer grafis, dan pengembang produsen konten digital” (wawancara 27 April 2021)

Bella Yolanda menyatakan bahwa para karyawan dari Inifnite framework studio ini hanya 35% dari batam dan selebihnya para karyawan dari luar pulau. Ia menyatakan Total karyawan juga hampir mencapai 280 karyawan.

“Rata-rata 35% dari batam selebihnya dari luar pulau, dan sekarang sudah 280 lebih kurang orang yang bekerja disini.”

Bella Yolanda menyatakan bahwa tidak ada perbedaan proses produksi di batam dan singapura, dikarenakan memang mengerjakan hal yang sama

dan memiliki asset credition modelling juga tergantung para klien yang meminta.

“Tidak ada sama saja, kami dalam pra produksi dan selalu ada *aset credition modelling* baik itu singapura ataupun batam“ (wawancara 27 April 2021)

Diketahui durasi animasi dalam satu episode yang sering diminta itu sebanyak 11 menit per 1 episode, dan beberapa klien juga meminta lebih dari itu, pengerjaan animasi ini 2 sampai 6 bulan. Lalu bisa sampai 30 hingga 50 orang yang mengerjakan. Bella Yolanda menyatakan bahwa Mengenai anggaran dana, dari beberapa program yang telah berjalan, program yang paling besar ialah program divisi animasi bisa mencapai 600 juta per 1 episodenya karena dilihat dari tingkat kesulitan proses pengerjaan animasi ini. dari alokasi dana yang dikucurkan.

“Biasanya klien itu pasti minta yang 11 menit 1 episode. Ada juga yang lebih dari itu. Pengerjaan 2 sampai 6 bulan, ini sebanyak 30 sampai 50 orang yang mengerjakan, dan mengenai anggaran dana yang paling besar dari semua program yaitu divisi animasi yang karna kita lihat dari tingkat kesulitannya ya, disini bisa mencapai 600 juta per 1 episode“ (wawancara 27 April 2021)

Bella Yolanda menyatakan juga, sudah banyak yang tayang di media televisi dan juga sudah banyak bekerja sama dengan perusahaan lain salah satunya tour and travel, ia juga menyatakan bahwa masyarakat khususnya

masyarakat batam bisa melihat lihat studio *infinite framework* seperti *property* ataupun set filmnya. Terlebih mereka juga mengadakan konferensi pers animasi tetapi hanya di batam saja, agar menyampaikan pernyataan ataupun informasi mengenai animasi.

“Rumayan banyak ya, ada di *Nickelodeon, Nickelodeon junior, Netflix, Trans7, Trans tv*. Dan animasi kami rata rata punya pasar nya masing masing tidak ada yang sedikit menonton seimbang semua , lalu kami juga bekerja sama dengan tour dan travel dari tahun 2019, sekarang ada 24 tour dan travel salah satunya dari internasional, dan kami namakan ini kinema tour, jadi gunanya untuk masyarakat batam atau luar batam bisa visit dan lihat untuk live shoot nya bisa lihat property film, set film nya mengenai konferensi pers Tentu ada dong, konferensi pers dan acara media untuk promosi live shoot, kami juga mendistribusikan siaran pers , regular dan acara tapi hanya di batam dilokal saja. Tujuan nya kan juga untuk menyampaikan pernyataan atau informasi ya.” (wawancara 27 April 2021)

2. Ruki Daryudi (*Project Manager Infinite Framework Studio Batam*)

Ruki daryudi menyatakan bahwa perencanaan awal dari sebuah strategi komunikasi dalam proses produksi animasi ialah dimulai dari koordinator produksi yang terkait dalam segala informasi produksi, menjadi penghubung klien, sehingga bisa membentuk struktur di buat didalam pipeline dari mulai pra produksi, pasca produksi dan produksi.

“Jadi pertama kita dapat project dari klien, dimulai dari kordinator produksi yang tugasnya terkait dengan segala informasi produksi yang diberikan oleh manajer produksi.

Tugas ini bertanggung jawab terhadap seluruh keperluan produksi, seperti menjadi penghubung antara klien dengan mempertahankan kontrak regular dengan keduanya, karena dari situ kita bisa memastikan komunikasinya mengalir secara efektif ga nih gitu, lalu juga Mulai dari negoisasi dengan klien tentang detail proyek yang akan dibuat, menulis laporan dari klien, memantau juga aktivitas proyek, lalu menghadiri pertemuan pertemuan juga setelah itu kita rencanakan misalnya disini kan Perencanaan dilakukan dalam suatu rapat *meeting* koordinasi atau lebih dikenal dalam *Brainstroming* yang dilakukan setiap ada *project* dari klien, setelah itu dibuat secara struktur di pipeline mulai pra produksi, pasca produksi dan produksinya”(wawancara 16 april 2021)

Diketahui strategi pada tahap organisasi produksi animasi ini didalam nya terdapat team team produksi yang akan menjalankan perencanaan animasi dan Ruki Daryudi menyatakan perencanaan pada proses produksi ini akan dimulai hingga sudah selesai dari pra produksi yang nantinya akan divisualisasikan itu untuk di desain.

“Yang pasti dan yang utama ada *Artist, Coordinator, supervisor, Asisten supervisor, Project manager, Produser, Asisten produser*. lalu kapan akan dimulai Seperti tadi ya, sudah dibuat secara struktur di pipeline , kita mulai dari pra produksi yang mulai dari ide cerita, bikin ide dan eksekusi naskah dan desain, naskah nya lengkap dari setting dimana, karakter ada siapa saja , property nya apa aja, di visualisasikan itu untuk desain.” (wawancara 16 april 2021)

3. Dyah Septiyani (*Project Manager Infinte Framewrok Studio Batam*)

Diketahui bahwa beberapa media teknologi yang digunakan project pembuatan animasi cukup banyak dengan memakai media dari Noob blander davinci dan maya, Dyah septiyani menyatakan yang sering dipakai dalam project animasi ini pada proses pembuatan animasi dengan media teknologi maya dan davinci.

“Banyak ya, dalam pengerjaan ini, kami pakai maya, Noob blander dan davinci, paling sering kami gunakan maya dan davinci” (wawancara 16 april 2021)

Dyah septiyani menyatakan bahwa perbedaan strategi pada proses perencanaan produksi pada saat sebelum dan sesudah covid 19 adalah dengan menerapkan kegiatan WFH (*Work from home*) dan WFO (*work from office*).

“Tentu ada. Kami dalam semua divisi apapun menerapkan WFH dan WFO Agar kegiatan perusahaan dapat berjalan lancar seperti biasa karyawan harus cepat beradaptasi dengan perubahan pola kerja, untuk sementara waktu system rapat juga diberlakukan daring” (wawancara 16 april 2021)

Dyah septiyani menyatakan program animasi dari desember lalu telah dilaksanakan walaupun di masa pandemi, Strategi pada pelaksanaan proses produksi selanjutnya dengan mengadakan platform OTT (Over the top), dikarenakan bioskop saat ini cuman 50% yang hanya buka.

“lagi memproduksi di sini, film Hollywood pada desember lalu animasi lagi produksi juga sekarang. Sudah beberapa bulan belakang ini sih, dari akhir desember. Sudah efektif dong walaupun lagi covid seperti ini, harus tetap berjalan

ketifitasnya, sekarang situasi kalau dilihat kan cuman 50% yang hanya buka bioskop, yang paling kuat kan OTT streaming gitu tapi belum tau juga kalau buka bioskop semua bisa langsung ke bioskop ditunggu saja” (wawancara 16 april 2021)

Diketahui Strategi untuk mempromosikan program animasi dengan memakai fasilitas media teknologi informasi ialah media instagram dan facebook dikarenakan banyak pengguna yang memakai 2 media tersebut. Dyah septiyani menyatakan bahwa banyak sekali informasi informasi yang akan di tayangkan oleh perusahaan *Infinite Framework* studio.

“Media baru ada di instagram dan di facebook sering sekali sharing tentang animasi yang akan tayang lalu ada juga question dan answer lalu ada informasi tentang open recruitment, ada infinite learning seperti diklat. Dan informasi informasi dari *infinite* sendiri” (wawancara 16 april 2021)

Dyah septiyani menyatakan bahwa terdapat kendala kendala yang fatal terhadap proses produksi animasi dari mulai mencari issue pada setiap project dan selalu mengevaluasi project setiap 2 berkala dalam rapat team

“ada setiap project Animasi pasti ada, seperti susah nya mencari artist dan juga issue pada setiap project.solusinya ya kami selalu rapat dalam produksi,. Lalu setiap project animasi, akan dievaluasi setiap 2 berkala. Itu ajasih evaluasi nya sampai saat ini” (wawancara 16 april 2021)

C. Pembahasan Penelitian

Strategi Komunikasi team pada Proses Perencanaan Animasi 3D.

Pada sub bab hasil pembahasan ini, peneliti akan melakukan analisis seluruh hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, dalam proses analisis, peneliti menjawab bagaimana Strategi Komunikasi team dalam proses perencanaan animasi 3D. penelitian ini juga menggunakan teori dalam memandu hasil penelitian yaitu teori Strategi Komunikasi Middleton (1980). Seorang pakar perencanaan komunikasi Middleton (1980), membuat definisi yang menyatakan “Strategi komunikasi adalah kombinasi yang terbaik dari semua elemen komunikasi mulai dari komunikator, pesan, saluran (media), penerima samapai pada pengaruh atau efek yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal. Ia menyatakan bahwa juga di dalam strategi komunikasi setiap aktivitas kelompok atau organisasi juga sangat penitng menggunakan sistem POAC di dalam sebuah forum untuk bisa mencapai tujuan strategi komunikasi yang akan dituju.

Strategi komunikasi pada hakikatnya adalah POAC atau perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan pengawasan/evaluasi. Dalam pemahaman Midellton ada 4 yang melingkar untuk mencapai suatu tujuan, berikut merupakan definisi dari POAC Midellton yaitu :

5. Perencanaan (*Planning*) yaitu proses yang mendefinisikan tujuan dari organisasi , membuat strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari organisasi, serta mengembangkan rencana aktivitas kerja organisasi. Dalam mengawali setiap aktivitas pada sebuah pekerjaan dalam organisasi bisnis,

dibutuhkan fungsi perencanaan sebagai tahapan pertama untuk menentukan arah dan tujuan organisasi bisnis kedepan.

6. Pengorganisasian (*Organizing*) yaitu proses kegiatan penyusunan atau alokasi sumber daya organisasi dalam bentuk desain organisasi atau struktur organisasi sesuai dengan tujuan perusahaan yang tertuang di dalam visi dan misi perusahaan, sumber daya organisasi dan lingkungan bisnis perusahaan tersebut.
7. Pelaksanaan (*Actuating*) yaitu suatu tindakan untuk mengusaha agar semua anggota kelompok berusaha untuk mencapai sasaran yang sesuai dengan perencanaan manajerial dan usaha usaha organisasi..
8. Pengawasan / Evaluasi (*controlling*) yaitu untuk melakukan control atau evaluasi terhadap kinerja organisasi, dalam hal ini guna memastikan bahwa apa yang sudah direncanakan disusun, dan dijalankan dapat berjalan sesuai dengan aturan main atau prosedur yang telah dibuat.

Pembahasan penelitian ini tidak lepas dari teori Strategi komunikasi Midellton yang juga menggunakan sistem POAC untuk mengetahui strategi komunikasi team animasi pada Perencanaan animasi 3D di *infinite framework studio*

Gambar 4.2

Seluruh team animasi rapat meeting



Sumber dari Team Infinite Framework Studio Batam

1. Strategi yang pertama pada tahap perencanaan yaitu startegi Dimulai dari kordinator produksi tugasnya terkait dengan segala informasi produksi Yang sangat bertanggung jawab terhadap seluruh keperluan produksi, tujuannya untuk mencapai strategi yang dapat menjadi penghubung antara klien dengan mempertahankan kontrak regular dengan keduanya, dari negoisasi dengan klien tentang detail proyek yang akan dibuat, menulis laporan dari klien, lalu setelah selesai oleh

klien, Strategi ini selalu dilakukan jika ada project animasi, semua tergantung minat klien, tujuannya untuk memberikan tingkat kepuasan paling tinggi kepada pelanggan/ klien. Strategi program yang meliputi perencanaan program terkonsep, seperti *brainstorming*. *Brainstorming* ini membahas tentang ide cerita, bikin ide dan eksekusi naskah maupun desain, setelah mendapatkan konsepnya dijalankan dengan naskah yang lengkap dari *setting*, karakter dan property, dengan *asset creation modelling* yang sudah ada maupun dibuat ulang tergantung minat klien. Lalu di visualisasikan itu untuk di desain di pipeline sehingga mendapatkan hasil yang bagus dan bisa berjalan sesuai rencana ataupun target dalam project animasi yang telah direncanakan bisa menghasilkan tampilan yang di mau oleh klien. Dan seterusnya team akan terus melaksanakan *brainstorming* berikutnya dan mencatat berbagai hal yang penting ketika rapat berlangsung team selalu rapat mingguan maupun bulanan untuk membicarakan episode film animasi berikutnya/ project animasi berikutnya.

2. Strategi yang kedua pada tahap organisasi team animasi ini terdapat suatu organisasi atau manajemen yang mengatur sistem kerja seluruh team, mengatur jalannya suatu sistem manajemen. team animasi didalam organisasi perencanaan

project animasi yaitu dari produser asisten produser, project manajer, coordinator, artist, supervisor dan asisten supervisor. sebenarnya pada struktur infinite framework studio divisi animasi terdiri dari berbagai bagian dan melibatkan kerabat kerja, untuk membuat semua bagian berkerja sama atau team work bisa berjalan lancar dengan semestinya. Sistem kerja harus diterapkan oleh masing masing departemen dan yang bertanggung jawab dalam menjalankan sistem kerja dimasing-masing departemen adalah para kepala bagian yang dibantu oleh bawahannya sehingga bisa meneruskan komunikasi kelompok yang akan dicapai. Strategi organisasi diterapkan sistem baru karena adanya pandemic pada 1 tahun terakhir , diberlakukannya sistem kerja WFH dan WFO pada semua team animasi .program animasi dan film sudah mulai efektif pada desember 2020 walaupun lagi dalam situasi Covid 19. Disini *infinte framework* studio batam tetap bekerja lebih efektif walupun diberlakukannya sistem kerja WFH dan WFO dan rapat juga di berlakukan sistem daring. Strategi seperti ini terlihat sangat efesien karena komunikasi kelompok didalam sebuah organisasi bisa tersampaikan dalam merencanakan sebuah project animasi.

3. Strategi yang ketiga pada tahap pelaksanaan setelah menjadi film animasi team akan mempublish atau mengshare film animasi ke channel-channel dan serial tv *Nickelodeon*, *Nickelodeon junior*, *Netflix*, *Trans7*, *Trans tv*. Dalam strategi tahap pelaksanaan ini mereka memberikan layanan yaitu OTT (*Over The Top*) *Streaming* yaitu layanan *streaming* video berlangganan, demi memberikan tontonan yang dapat menghibur masyarakat ditengah pandemic seperti ini, salah satunya vision menjadi platform streaming yang menawarkan beragam konten-konten terlengkap dari live tv hingga *library content* berupa *video on demand* dari serial tv, acara tv hingga original serial lokal dari berbagai genre yang ada, ini salah satu strategi dimana mereka membuat sistem OTT dengan Platform streaming yang cukup lengkap. Lalu strategi tahap pelaksanaan ini memberikan peluang untuk media informasi yang akan di iklan kan pada media s yaitu Media instagram dan facebook adanya sharing tentang pembelajaran pembuatan animasi, iklan animasi yang akan dipublish juga ke media sosial dan diperbolehkan untuk question dan answer pada setiap pengguna facebook atau pun instagram. terdapat informasi tentang open recruitment atupun informasi informasi dari *infinite* sendiri, pada pengguna instagram dan facebook jika berminat mengikuti learning

seperti diklat juga akan diinformasikan di media informasi tersebut, terlihat disini strategi komunikasi sangat efektif pada tahap pelaksanaan mulai dari pelaksanaan sistem kerja baru, sistem layanan streaming baru dan sistem media informasi yang cukup lengkap mengenai project animasi hingga pembelajaran maupun pembukaan lapangan pekerjaan.

4. Strategi komunikasi tahap pengawasan/evaluasi yaitu pada pengawasan yang dilakukan pada team animasi khususnya project manager karena project manager merupakan peranan penting dalam suatu perusahaan yaitu dalam perencanaan, pengawasan, pengendalian dan pengorganisasian. Jadi tanggung jawab dari mulai awal dan akhir posisi ini tentunya bertanggungjawab atas keberhasilan atau kegagalan suatu proyek atau project animasi ini, semua kegiatan pada project animasi 3D. lalu pengevaluasian animasi, dari mulai adanya kendala dalam setiap project animasi kendala yang paling susah dalam mencari issue pada animasi dan artist dalam animasi. Lalu solusi dalam kendala tersebut ialah rapat koordinasi produksi di dalam tahap pengevaluasian, program program yang sudah dievaluasi akan dievaluasi lagi secara berkala yaitu pengecekan terhadap film animasi, ditonton ulang, dirender ulang jika ada kesalahan dan dilihat apa saja perbaikan dicatat dan ditonton lagi. hasil yang telah dikerjakan akan lebih tertata

sempurna. perencanaan hingga evaluasi dalam membangun project dalam sebuah perencanaan animasi yang akan dibuat untuk menjadi studio kelas dunia dengan *style* tersendiri yang bisa menghasilkan produk animasi yang bisa menjadi film yang berkualitas dan selalu dikenang karena kreatifitas dan penjiwaan oleh artis kami, serta memberikan tingkat kepuasan paling tinggi kepada pelanggan atau klien dengan prokel bernilai pangsa pasar perfilman.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dilaksanakan menggunakan teknik wawancara peneliti dengan 3 narasumber sebagai subjek mengenai strategi komunikasi team *infinite Framework* studio batam pda proses perencanaan Animai 3D. dengan menggunakan teori strategi komunikasi Midelton dengan menggunakan Strategi komunikasi dalam sistem POAC.

5. Melakukan perencanaan yaitu dengan diawali oleh kordinator produksi yang tugasnya terkait dengan segala informasi untuk dapat menjadi penghubung antara klien dengan mempertahankan kontrak regular dengan keduanya, mulai negoisasi dengan klien,detail proyek yang akan dibuat, menulis laporan dari klien. program animasi ini yang meliputi perencanaan program terkonsep ,seperti brainstorming dan share

6. Melakukan organisasi yaitu proses kegiatan penyusunan atau alokasi sumber daya organisasi dalam bentuk desain organisasi atau struktur organisasi sesuai dengan tujuan perusahaan yang tertuang di dalam visi dan misi perusahaan team animasi didalam organisasi perencanaan project animasi yaitu dari produser asisten produser project manajer, coordinator, artist, supervisor dan asisten supervisor. sebenarnya pada struktur infinite framework studio divisi animasi terdiri dari berbagai bagian dan melibatkan kerabat kerja, untuk membuat semua bagian berkerja sama atau team work bisa berjalan lancar dengan semestinya, dalam organisasi Infinite framework studio juga melakukan sistem kerja baru yaitu WFH dan WFO.
7. Melakukan pelaksanaan yaitu mempublish atau mengshare film animasi ke channel-channel dan serial tv *Nickelodeon*, *Nickelodeon junior*, *Netflix*, *Trans7*, *Trans tv*. Dalam strategi tahap pelaksanaan ini mereka memberikan layanan yaitu OTT (*Over The Top*) *Streaming* yaitu layanan *streaming* video berlangganan, dan juga memberikan peluang untuk media informasi instagram dan facebook yang akan di iklankan. Lalu adanya sharing untuk pembelajaran pembuatan animasi, infinite framework studio juga memberikan question dan answer pada setiap pengguna facebook atau pun instagram.

Juga ada informasi tentang open recruitment maupun learning seperti diklat dari infinite framework studio tersebut.

8. Melakukan pengawasan dan evaluasi yaitu pada pengawasan yang dilakukan pada team animasi khususnya project manager karena bertanggung jawab dari mulai awal dan akhir posisi ini tentunya bertanggungjawab atas keberhasilan atau kegagalan suatu proyek atau project animasi, pada tahap evaluasi akan dilakukan rapat koordinasi produksi, program program yang sudah dievaluasi akan dievaluasi lagi secara 2 berkala yaitu pengecekan terhadap film animasi, ditonton ulang, dirender ulang jika ada kesalahan dan dilihat apa saja perbaikan dicatat dan ditonton lagi. hasil yang telah dikerjakan akan lebih tertata sempurna.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah peneliti simpulkan diatas, peneliti mencoba memberikan saran yang kemudia bisa dijadikan masukan kepada team Infinite Framework studio, dengan adanya saran ini bukan artinya peneliti sudah merasa paling benar dan serba tau dengan kondisi sebenarnya, namun adanya harapan peneliti dengan adanya saran ini untuk strategi komunikasi team infinite framework studio batam pada perencanaan animasi 3D . adapun saran saran yang ingin peneliti berikan adalah :

1. Pada strategi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan atau evaluasi sudah cukup baik dan efektif hal ini dibuktikan pada apa yang team infinite framework lakukan sudah cukup untuk melakukan project animasi dan serial serial mereka juga tayang diberbagai channel tv atau streaming media lainnya.
2. Pada strategi komunikasi pada tahap organisasi seharusnya dalam struktur organisasi dibuat lagi struktur bagan pada bagian bagian team inti yang terkait dalam perencanaan animasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Aditama Angger Roni, 2020 *Pengantar Manajemen*. Malang: Ae Publishing

Anggito, A., & Setiawan, J 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak.

- Arifin Anwar, 1984. *Pengantar Ilmu Komunikasi* Jakarta : Rajawali Pers
- Arni M, 2004. *Komunikasi Organisasi* Jakarta : Bumi Aksara
- Cangana Hafield. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Danim, s. 2003. *Riset keperawatan Sejarah & metodologi*. Jakarta: kedokteran EGC.
- Djalie G Zaharudin 2003. *3D Animation Movie Bandung: Pasar Buku Palasari*
- Fitrah, M., & Luthfiah. 2017. *Metodologi penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. sukabumi: jejak.
- Huda Miftahul 2019. *Teknologi Komputer* Jakarta: Gava Media Eskpresi.
- Koesmowidjojo, Suci R. 2021 *Dasar Dasar Komunikasi*. Jakarta: Gramedia
- Mamik. 2015. *metodologi kualitatif*. Siduarjo: Zifatama.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyadi, Dedy. 2017. *Ilmu Komunikasi Suatu pengantar*. Bandung: Remaja
- Silitonga Sanusi Eddy, 2020 *Strategi Komunikasi dalam Bisnis* Surabaya. :Cipta Media Nusantara
- Suyanto, Dasep, 2020 *Strategi Komunikasi Pemimpin Untuk mencapai tujuan*. Yogyakarta: Andi offset
- Soeyanto. 2017. *Animasi 2D* Jakarta : PT Alex Media Komputindo.
- Purwanto Edi.2007. *3D Animation Movie II* Bandung: Pasar Buku Palasari.
- Wursanto, 2002. *Komunikasi Organisasi dan Kelompok* Surabaya : PT Scopindo Media Nusantara

Jurnal:

- Dewi Hernikawati, (2017). *Komunikasi Kelompok dan Upaya Pengembangannya*, Vol 21 No 1 83-95

Feliza zubair, Retasari Dewi, Ade Kadarisman. (2018) Strategi Komunikasi Publik dalam Membangun Pemahaman Mahasiswa Terhadap Penerapan PTNBH, Vol 11 No 2 74-84

Ni Luh Putu Sariani, (2019) Strategi Komunikasi dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan di BHR Law Office Vol 4 No 2 115-118

Nur Izza Afkarani, 2018 Strategi Komunikasi Humas Dalam membentuk Public Oponion Lembaga Pendidikan Vol 2 No 1 50-52

Ririn Puspita Tutiasri, (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok, Vol 4 No 1 84.

Sissiliani Herlina, (2015). Strategi Komunikasi Humas Dalam membentuk citra dikota malang Vol 4 No 3 497-500

Yunita Syahfitri, (20171).Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer, Vol 10 No 3 213-215

Internet:

<https://www.infinitestudios.com.sg/batam>

<https://www.pusdatin.jabarprov.go.id>