



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Cameo Productions

(Sumber: Data Perusahaan)

Menurut data yang penulis dapatkan melalui *website*, Cameo Productions merupakan rumah produksi yang bergerak dalam bidang jasa khususnya videografi. Cameo Productions didirikan pada tahun 2008 di Jakarta, Indonesia. Rumah produksi ini didirikan oleh sekumpulan orang-orang kreatif yang memiliki tujuan untuk membawa perubahan bagi kehidupan. Maka dari itu, Cameo Productions memiliki visi yang sangat dijunjung tinggi dalam perusahaannya yaitu, “*We see people get a life changing experience through high quality entertainment*”. Sebuah tujuan yang memiliki besar harapan untuk dapat merubah hidup masyarakat melalui media digital yang ada. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengandalkan kreativitas, keahlian, dan pengalaman yang disajikan secara bersamaan.

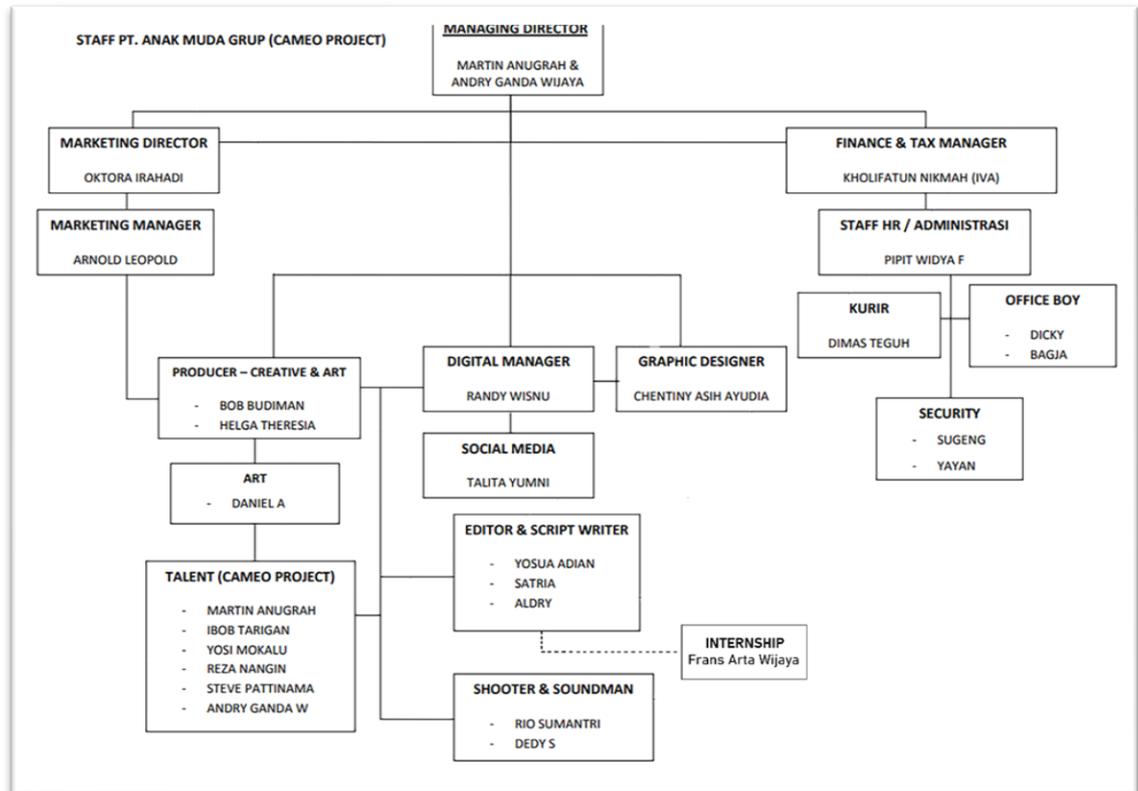
Untuk mencapai visi tersebut Cameo Productions memiliki misi yaitu, “*We present performance and on screen impressions that are not only entertaining but also inspiring and impactful*”. Melalui misi ini, Cameo Productions ingin menyampaikan tentang bagaimana mereka menyampaikan sesuatu hal yang menarik dan dapat diterima oleh masyarakat melalui karya visual yang ada. Sehingga akan memberi dampak positif bagi masyarakat yang menyaksikannya.

Penulis pun melakukan observasi dengan cara bertanya kepada karyawan setempat mengenai Cameo Productions. Melalui hal tersebut, penulis mendapatkan bahwa Cameo Productions awalnya berlokasi di gudang salon wanita yang terletak di Jakarta. Namun, seiring berjalannya waktu dan bertambahnya permintaan dari *client* atau *brand* menjadikan jam terbang Cameo Productions bertambah. Sehingga, Cameo Productions memiliki kantor pribadi pertama yang berlokasi di Jl. Wahid Hasyim no.62B, lantai 5, Menteng, sebelum berpindah ke Jl. Sukabumi No.27, Menteng, Jakarta Pusat. Dikarenakan satu dan lain hal, kantor Cameo Production berpindah dan berlokasi di Jl Danau Limboto Blok D2 No. 1, RT.16/RW.4, Bend. Hilir, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, tempat penulis melakukan praktik kerja magang.

Berdasarkan hasil observasi juga, penulis menemukan bahwa Cameo Productions menghasilkan karya yang bervariasi dengan ide yang menarik dan disajikan melalui berbagai media salah satunya ialah media sosial. Dalam proses pembuatan video, Cameo Productions tidak hanya bertujuan untuk menghibur penonton, melainkan tetap ingin menyisipkan suatu manfaat dan hal positif yang ada pada suatu karyanya. Adapun hasil karya yang saat ini sedang dijalankan selama satu tahun ke depan yaitu: Pertama, Cerita Tentang karya yang lebih mengarah pada cerita hidup seorang yang dulunya mengalami hal sulit tetapi, dapat melalui proses sulit tersebut. Kedua, Kenalan, sebuah karya yang lebih mengarah berkenalan dengan sebuah tokoh yang memiliki kemampuan ataupun prestasi yang dapat menginspirasi masyarakat. Ketiga, POV (*Point of View*) karya yang memfokuskan pada pembahasan permasalahan sosial yang ada dan mengungkapkan setiap sudut pandang yang ada dalam video dan video ini lebih mengarah pada berdiskusi. Keempat, Sketsa Mamak Karo sebuah karya video yang bertujuan untuk menghibur masyarakat dengan berbasis cerita berseri. Kelima, Receh *Battle* ialah video yang disajikan untuk menghibur masyarakat yang berisikan *jokes* yang sangat tidak terduga. Semua karya yang telah disebutkan itu memiliki tempat publikasi dan dapat disaksikan secara online di Youtube channel Cameo Project (www.youtube.com/cameoproject).

Di samping itu, rumah produksi Cameo Productions juga menerima untuk pembuatan video yang di dalamnya terdapat *brand*. Hal ini dilakukan oleh *brand* tersebut untuk beriklan. Adapun beberapa *brand* yang sedang dikerjakan saat ini oleh Cameo Productions meliputi dari Garena, sebuah *brand* permainan *mobile game* yang cara mempromosikannya dengan cara mengangkat isu-isu politik di dalamnya. Sehingga, *brand* tersebut memilih karya POV (*Poin of View*) sebagai media beriklan. Kemudian, *brand* Bellagio Indoneisa ingin melakukan semacam *campaign* mengenai permasalahan sosial dengan berdiskusi dengan *public figure*. Lalu, yang terakhir *brand* yang sedang dikerjakan oleh Cameo Productions ialah Kopi Kulo, dimana *brand* tersebut ingin beriklan dengan membuat sebuah *web series* yang memiliki durasi satu sampai tiga menit yang di dalamnya menceritakan sebuah perjuangan seseorang dari *zero to hero*. Selain itu, *brand* tersebut juga ingin dibuatkan *music video* untuk diputar di berbagai *outlet* Kopi Kulo.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Cameo Productions

(Sumber: Data Perusahaan)

Dengan adanya struktur organisasi perusahaan karyawan khususnya penulis dapat mengetahui alur kepemimpinan dan alur dari penyaluran *project* dari awal hingga akhir. Segala *project* yang ada dalam perusahaan dikepalai oleh Martin Anugrah dan Andry Ganda Wijaya selaku *managing director*. Mereka adalah orang yang memberi arahan kepada setiap kepala divisi agar sesuai pada visi yang sudah disepakati. Namun, dalam pengerjaan *project* selama penulis melaksanakan praktik kerja magang, secara khusus penulis dibimbing oleh Yosua Andian selaku *supervisor video editor*. Selain itu beliau adalah orang yang mengatur pekerjaan serta memiliki tanggung jawab atas kerjain yang penulis kerjakan. Di atas *supervisor video editor*, dalam pengerjaan *project* khususnya *video editing* dipantau oleh Randy Wisnu yang dikenal sebagai *digital manager*. Beliau pun bertanggung jawab atas hasil pekerjaan dari para *video editor* dan menentukan apakah *video*

tersebut sudah layak tayang, lulus dari sensor yang sudah ditentukan atau belum. Tak jarang penulis dipantau oleh beliau secara langsung pada beberapa *project*.

Mengenai hasil *project* yang sudah layak tayang, penulis juga memiliki kerja sama dengan bagian *graphic designer* bernama Chentiny. Beliau bertanggung jawab untuk membuatkan *design* sesuai kebutuhan *social media* dan segala bentuk apapun yang dibutuhkan oleh *video editor*. Dalam hal pengerjaan *project*, penulis dengan *graphic designer* bekerja sama dalam hal pembuatan *promotion video* yakni, *graphic designer* membuatkan *template* grafis yang akan ditampilkan di Instagram *story* untuk penulis gabungkan dengan video. Setelah *promotion video* telah siap untuk dipublikasikan, penulis kemudian bekerja sama dengan bagian *social media* yang dipegang oleh Talita. Beliau bertanggung jawab untuk mengunggah setiap bahan *promotion* ke Instagram. Maka dari itu, penulis mengirimkan via *email* kepada beliau agar beliau mendapatkan bahan *promotion* yang siap untuk diunggah.