



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 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

PT KapanLagi Dot Com Networks didirikan oleh Steve Christian dan Eka Wiharto pada 28 Februari 2003. Dilansir dari kapanlagi.com (2021) KapanLagi dibentuk dengan tujuan awal untuk membangun perusahaan teknologi internet yang akan mengubah lanskap konsumsi konten dengan memanfaatkan kesempatan untuk dapat memberikan hiburan di masyarakat.



Sumber: kly.id

Gambar 2. 1 Logo KapanLagi Youniverse

Pada mulanya PT Kreatif Media Karya (KMK), anak usaha dari Emtek Group merupakan pemegang saham mayoritas di PT KapanLagi Network (KLN). Kemudian terjadi akuisisi saham antara KMK (*Liputan6.com*, *Bintang.com*, dan *Bola.com*) dengan KLN (*Kapanlagi.com*, *Merdeka.com*, *Bole.net*, *Vemale.com*, *Fimela.com*, *Brilio.net*, *Famous.id*, dan *Dream.co.id*) untuk menguatkan posisi situs media elektronik keduanya. CEO KLN, Steve Christian mengatakan bahwa sinergi yang terjadi dari akuisisi ini akan memudahkan KLN dan KMK untuk menjangkau ratusan pengguna internet di Indonesia. Ia juga berharap bahwa sinergi kedua perusahaan ini dapat menjawab tantangan pemasangan iklan terkait *brand safe environment*, isu internasional seperti *fake news*, *hoax*, maupun berita tidak berimbang.

Akuisisi kedua perusahaan ini kemudian mengubah nama KLN menjadi KLY (KapanLagi Youniverse) pada 14 Februari 2018 yang dipimpin Steve Christian selaku CEO, didampingi Karaniya Dharmasaputra sebagai Deputy CEO, dan Wenseslaus Manggut sebagai Direktur Content. Akuisisi dari kedua perusahaan menciptakan KapanLagi Youniverse yang dapat memenuhi kebutuhan berita harian yang terpercaya untuk masyarakat serta membantu brand dalam menyampaikan informasi dan edukasi terkait produknya kepada audiens dengan baik. KLY sendiri menjadi jaringan grup media *online* terbesar di Indonesia yang menghadirkan solusi tak terbatas dan *multiplatform* dengan lebih dari 45 juta pengikut di media sosial, 101 juta pengunjung perbulannya, dan memproduksi 50 ribu artikel per bulannya.

KLY menyediakan tiga jenis layanan yaitu *media platform*, *content*, dan digital media yang memberikan solusi terintegrasi dari menjangkau audiens yang tepat, menyampaikan pesan yang tepat, dan mencapai hasil yang dapat diprediksi. Sekarang ini KLY membawahi beberapa media online dengan segmentasi yang beragam mulai dari *General News* (Liputan6.com, Merdeka.com, Otosia.com), *Lifestyle* (Bintang.com, Famous.id, Kapanlagi.com, Brilio.net), *Entertainment* (Vemale.com, Fimela.com, Dream.co.id), dan *Sport* (Bola.net, Bola.com).

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi Perusahaan

Visi merupakan pandangan dan tujuan yang ingin dicapai suatu perusahaan di masa depan, dalam hal ini KapanLagi Youniverse memiliki visi, yaitu:

“Menjadi perusahaan media *online* nomor satu di Indonesia yang menghadirkan solusi 360 derajat melalui konsep digital yang telah terintegrasi dan komprehensif.”

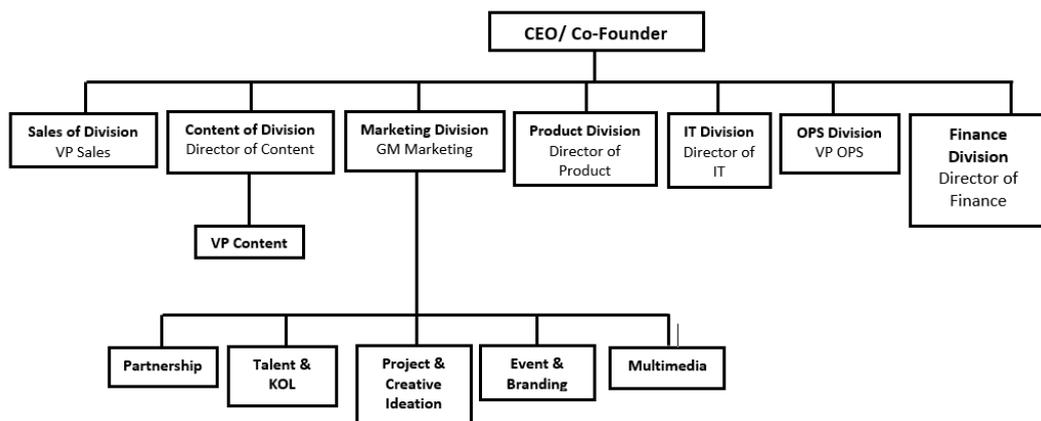
2.2.2 Misi Perusahaan

Dalam mencapai visi yang sudah ditetapkan perusahaan, maka perusahaan memiliki misi yang harus dilakukan, yaitu:

“Meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui teknologi, inovasi, dan layanan *online* di era digital serta bertujuan menjadikan masyarakat menjadi lebih cerdas dan berpengetahuan.”

2.3 Struktur Organisasi

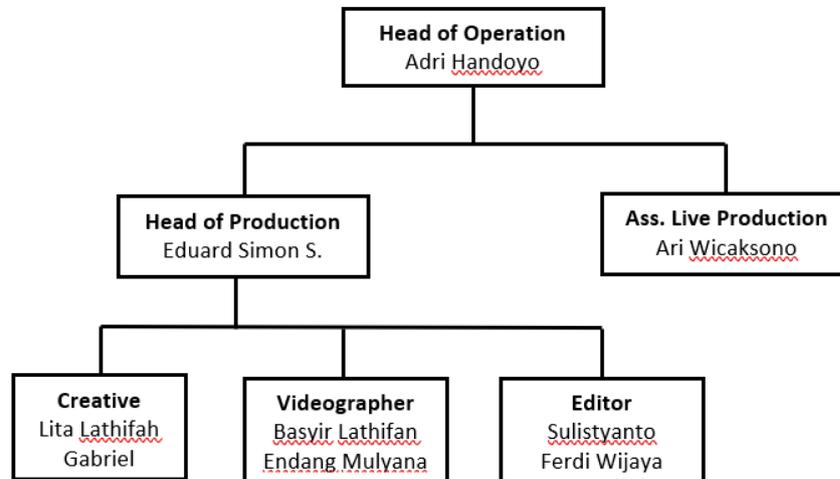
Setiap organisasi pastinya memiliki struktur organisasi didalamnya yang bertugas untuk mengelola dan mengatur tugas serta tanggung jawab setiap divisi dan orang di dalamnya. Struktur organisasi juga dibuat untuk mempermudah kontrol pekerjaan yang dilakukan setiap individu dalam organisasi tersebut. Berikut adalah struktur organisasi di KapanLagi Youniverse yang penulis lampirkan.



Sumber Data Olahan Penulis, 2021

Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Marcom KLY

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Sumber Data Olahan Penulis, 2021

Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Divisi Multimedia KLY

KapanLagi Youniverse memiliki beberapa departemen yang memiliki tugas dan tanggung jawabnya masing-masing, salah satunya adalah divisi *Marketing Communication*. Dalam *Marketing Communication* sendiri terdapat sub-divisi Multimedia yang bertanggung jawab dalam produksi konten-konten media yang berada di bawah naungan KLY. Penulis sendiri diterima bekerja di divisi Multimedia bagian tim *Creative* yang dibawah langsung oleh Lita Lathifah. Berikut adalah divisi Multimedia beserta *job description*-nya:

1. *Head of Operation*

Adri Handoyo selaku *head of operation* memiliki tanggung jawab sebagai kepala bidang dan mengurus setiap pengoperasian pada proses produksi multimedia pada setiap media yang berada di bawah naungan KLY.

2. *Head of Production*

Head of production memiliki tugas untuk memimpin setiap produksi beserta prosesnya yang dilakukan di bawah naungan KLY.

3. *Assistant Live Production*

Assistant live production bertugas untuk membantu jalannya proses produksi yang dilakukan oleh Eduard Simon selaku *head of production*.

4. *Creative*

Selanjutnya pada bagian *creative* memiliki tanggung jawab dalam mengurus *project* bagian *creative* seperti pembuatan *script*. Pembuatan *creative* dapat dilakukan setelah mendapatkan *brief client* dari sales, lalu melakukan riset terkait materi untuk dituangkan menjadi sebuah *creative script*, dan mendapat *approval* dari *client* terkait *script* yang dibuat.

5. *Videographer*

Setelah *script* selesai dibuat oleh bagian *creative*, selanjutnya akan dilakukan *shoot* terkait materi yang diberikan. *Videographer* bertugas menjalankan tugasnya pada setiap proses produksi, termasuk *produksi live streaming* yang telah diberikan dan dijadwalkan oleh Adri Handoyo dan Eduard Simon.

6. *Editor*

Setelah dilakukan *shoot* oleh *videographer*, kemudian video yang ada akan di edit sebelum dinaikan di *platform* resmi KLY.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA