

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

FKMovers merupakan kelompok orang-orang yang memproduksi konten social media, dan bergerak pada produksi film *tokusatsu*. *Tokusatsu* ini merupakan bahasa Jepang dari spesial efek visual, dan secara tidak langsung FKMovers ini memproduksi film yang mengaplikasikan tema kejepangan.

Produksi film Jepang *tokusatsu* ini kebanyakan membawa karakter dengan menggunakan setelan kostum *Kamen Rider*. *Kamen Rider* ini merupakan pahlawan super yang memiliki kendaraan dan kekuatan yang berbeda-beda, dimana mereka menggunakan banyak sekali efek visual pada tiap film yang diproduksinya. Setelan kostum yang digunakan FKMovers hampir sama dengan apa yang ada di *Kamen Rider* karena satu tema.



Gambar 2.1 Logo FKMovers 2022

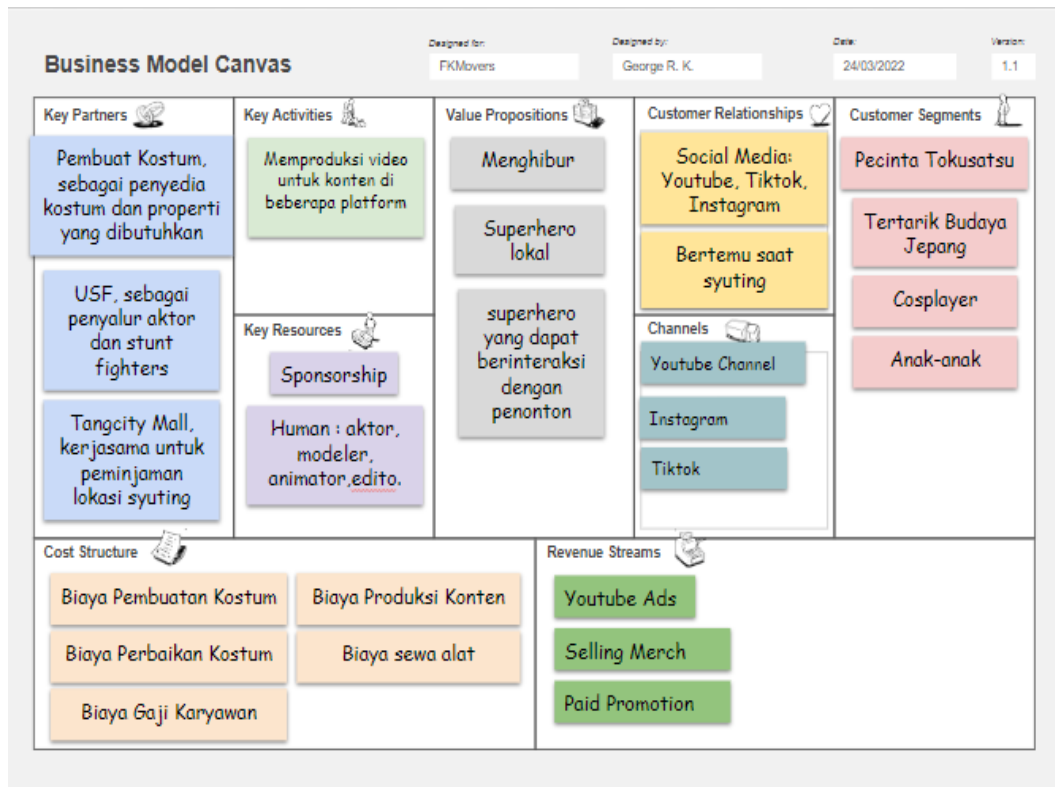
FKMovers ini terbentuk dari tahun 2012 dan mulai memproduksi konten di kanal YouTube FKMovers. Visi FKMovers berupa “memproduksi konten *superhero* lokal yang layak ditonton kalangan anak-anak dan remaja”, dan dilanjutkan dengan misi “memiliki banyak *superhero* lokal yang digemari banyak orang”. Pemilik dari YouTube FKMovers adalah Ridwan Halim. Sebelum membentuk FKMovers, Ridwan Halim bekerja sebagai editor pada kanal YouTube Tara Arts yang bergerak dibidang VFX dan konten *gaming*. Karena rasa ketertarikannya terhadap *tokusatsu*, ia mulai membangun kanal youtubenya sendiri.

Pada awal pembangunan kanal youtube, pemilik melakukannya seorang diri tanpa ada sebuah tim yang membantu, namun sampai sekarang FKMovers memiliki 7 pekerja tetap dan 2 dari program kerja magang untuk membantu dalam produksi konten untuk media sosial dan kanal YouTube nya.

Pada saat penulis menyusun laporan ini, FKMovers telah memiliki pengikut sebanyak 732 ribu *subscribers* dan 245 ribu *subscribers* pada kanal YouTube kedua yang dikelola FKMovers yaitu kanal YouTube Kapten Justice Official. Selain itu, pendapatan yang diperoleh FKMovers datang dari *Adsense* atau iklan. *Adsense* ini merupakan cara untuk memperoleh penghasilan dengan cara menampilkan sebuah iklan di dalam video atau konten yang dibentuk. Untuk bisa mengaktifkan *adsense* di YouTube ini, sebuah kanal harus memiliki minimal 1000 *subscribers* dan 4000 jam tayang. Agar lebih rinci, penulis akan memberikan informasi berupa gambar mengenai *Business Model Canvas* dari FKMovers.

UMMN

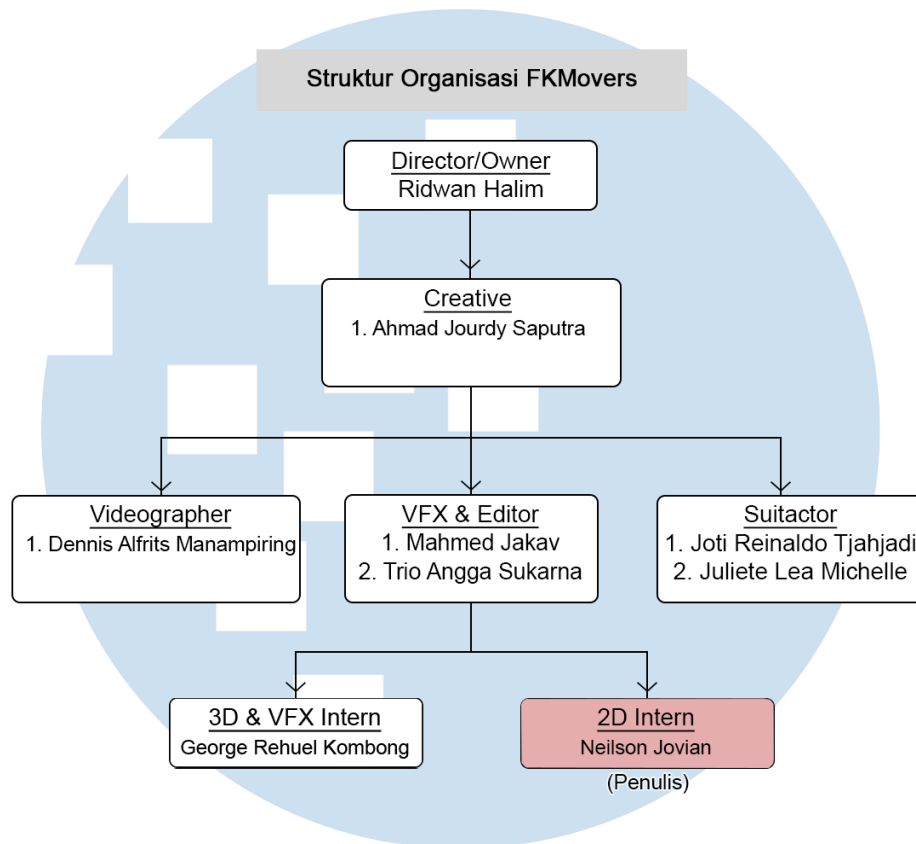
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.2. *Business Model Canvas* FKMovers (G. Rehuel, FKMovers, 8 september 2022)

BMC diatas didapatkan melalui pemilik FKMovers. Dapat dilihat dari beberapa kategori dalam BMC, yang pertama *Key partners* yang dimana *key partners* ini yang membantu dalam produksi konten yang ada di FKMovers ini seperti penyedia kostum, aktor, dan lokasi. Kemudian target pasar yang cukup spesifik seperti menargetkan konten konten *superhero* untuk anak anak yang ada di Indonesia, kemudian pecinta *tokusatsu* (efek spesial) film film jepang yang bertema superhero seperti *Kamen rider* dan lainnya. FKMovers juga dapat menjalin relasi dengan para penggemar atau *subscribers* dengan baik, mau itu lewat *live Streaming* secara online, atau pada saat syuting di lokasi secara offline. Lebih nya lagi, tentu seluruh kegiatan dibutuhkan biaya, seperti biaya pembuatan kostum, biaya produksi konten, biaya penyewaan alat, hingga biaya gaji karyawan. Kemudian pendapatan FKMovers sebagian besar datang dari *adsense* YouTube atau iklan yang tayang di YouTube FKmovers, kemudian menjual *merchandise*, dan dari promosi berbayar.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan FKMovers.
(Sumber: wawancara pribadi dengan pemilik, 8 september 2022)

Sesuai dengan struktur organisasi perusahaan yang ada, dapat dilihat bahwa pemilik atau direktur memiliki jabatan tertinggi pada struktur organisasi di FKMovers. Selain itu, jabatan tertinggi juga sudah pasti yang mengambil tindakan dalam pengambilan keputusan serta berperan sebagai otak dari seluruh konten konten yang akan diproduksi. Bapak Ridwan Halim sebagai pemilik dari FKMovers dan direktur, melakukan pengarahan secara langsung kepada tim kreatif dan juga melakukan pengawasan langsung ditempat produksi. Bapak Mahmed Jakav selaku supervisi penulis juga memiliki tanggung jawab untuk mengawasi penulis sebagai 2D *intern*. Posisi penulis sekarang berada pada 2D *intern*, dibawah VFX dan Editor yang dimana bersama dengan *supervisor* Bapak Mahmed Jakav yang memiliki pengalaman yang cukup luas di bidang 2D.