

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo KawanKawan Media

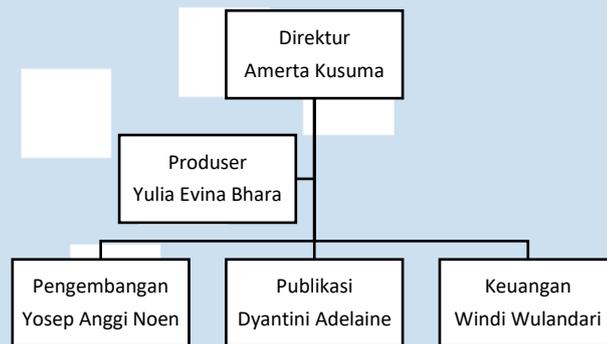
(sumber: Arsipan perusahaan)

KawanKawan Media adalah rumah produksi Indonesia yang mendedikasikan seni *audio-visual* sebagai pengalaman kemanusiaan yang kuat dengan fokus yang sama pada nilai seni, dan konten sosial. Berkolaborasi dengan talenta-talenta muda, KawanKawan Media telah memproduksi sejumlah film *feature*, pendek, dan dokumenter dengan agenda perubahan sosial. Berdiri semenjak tahun 2015 secara konsisten KawanKawan Media terus membuat film sampai hari ini.

Beberapa film yang sudah di produksi oleh rumah produksi KawanKawan Media seperti *Solo, Solitude* (Yosep Anggi Noen, *official selection* Locarno Film Festival 2016), *Origin of Fear* (Bayu Prihantoro Filemon, Venice film festival 2016), *The Science of Fiction* (Yosep Anggi Noen, *Special mention* Locarno Film Festival 2019), *You, and I* (Fanny Chotimah, dokumenter panjang terbaik FFI 2021), dan yang terbaru adalah *Autobiografi* (Makbul Mubarak, *Winner FIPRESCI Awards 2022*). Semua film yang hadir menghadirkan benang merah yang sama mengenai kemanusiaan, perubahan sosial, politik, dan budaya.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Rumah produksi KawanKawan Media tergolong sebagai rumah produksi independen, dan perusahaan baru yang belum memiliki banyak pegawai namun secara kongkrit memiliki beberapa divisi utama yakni pengembangan, produksi, dan publikasi, berikut adalah struktur perusahaannya.



Gambar 2.2 Struktur perusahaan KawanKawan Media

(sumber: Arsipan perusahaan)

Berdasarkan struktur perusahaan ini KawanKawan Media dipimpin oleh Amerta Kusuma sebagai direktur. Peran direktur disini adalah untuk menjaga kuantitas, dan kualitas proyek-proyek agar sesuai dengan visi, dan misi perusahaan. Amerta secara langsung terlibat pada semua proyek yang di garap oleh KawanKawan Media.

Departemen produser diketuai oleh Yulia Evina Bhara. Yulia bertanggung jawab untuk menjembatani proyek-proyek film dari pihak eksternal yang hendak bekerja sama bersama KawanKawan Media. Yulia, juga yang menentukan sutradara untuk setiap proyek yang akan dikerjakan.

Pada divisi pengembangan dikepalai oleh Yosep Anggi Noen. Yosep bertanggung jawab untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang nantinya akan dijadikan proyek film. Baik proyek filmnya sendiri sebagai sutradara/penulis, atau, proyek sutradara lain yang sedang bekerja bersama KawanKawan Media. Lebih spesifik lagi, Yosep Anggi Noen bertanggung jawab dalam ranah kreatif naskah, dan penyutradaraan.

Pada departemen publikasi dikepalai oleh Dyanti Adelaine. Adelaine bertanggung jawab untuk memetakan, menggagas ide-ide publikasi dari setiap proyek film KawanKawan Media. *Social media strategic, audience maintenance*, dan, *collaboration external* adalah ranah pekerjaan Adelaine dalam departemen publikasi.

Pada departemen keuangan dikepalai oleh Windi Wulandari. Windi, bertanggung jawab untuk mengatur, dan mendata proses keluar masuknya keuangan dari perusahaan. Segala kebutuhan mengenai aspek finansial dalam semua departemen akan dicatat oleh Windi, baik itu, anggaran produksi, gaji karyawan, atau dana pemeliharaan perusahaan.

2.3 SWOT Analisis Perusahaan.

Analisis SWOT adalah sebuah model analisis yang berguna untuk mengidentifikasi seberapa besar dan kecilnya kekuatan (*Strengths*) dan kelemahan (*Weaknesses*) perusahaan serta seberapa besar dan kecilnya peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*) sebuah perusahaan Manap (2016). Berikut adalah Analisis SWOT dari KawanKawan Media:

Tabel 2.1 Analisis SWOT KawanKawan Media

SWOT	
<i>Strengths</i>	- Menghasilkan produk dengan tema yang berani/berbeda.
<i>Weaknesses</i>	- Memiliki <i>audience</i> yang sedikit oleh karena produk yang diciptakan secara tematik jauh dari selera pasar.
<i>Opportunities</i>	- Banyaknya sekolah film 10 tahun terakhir, dan minat anak muda terhadap film menjadi semakin masif. - Generasi baru membawa selera yang <i>explorative</i> menjadikan produk-produk dominan kurang diminati, dengan demikian film <i>alternative</i> menjadi sebuah minat baru dikalangan generasi muda.

	- Menjadi mencolok karena menjadi <i>antithesis</i> film-film <i>blockbuster</i> di Indonesia.
<i>Threats</i>	- <i>Audience</i> Indonesia tidak terbiasa dengan film <i>alternative</i> , dan lebih terbiasa dengan film-film <i>blockbuster</i> .

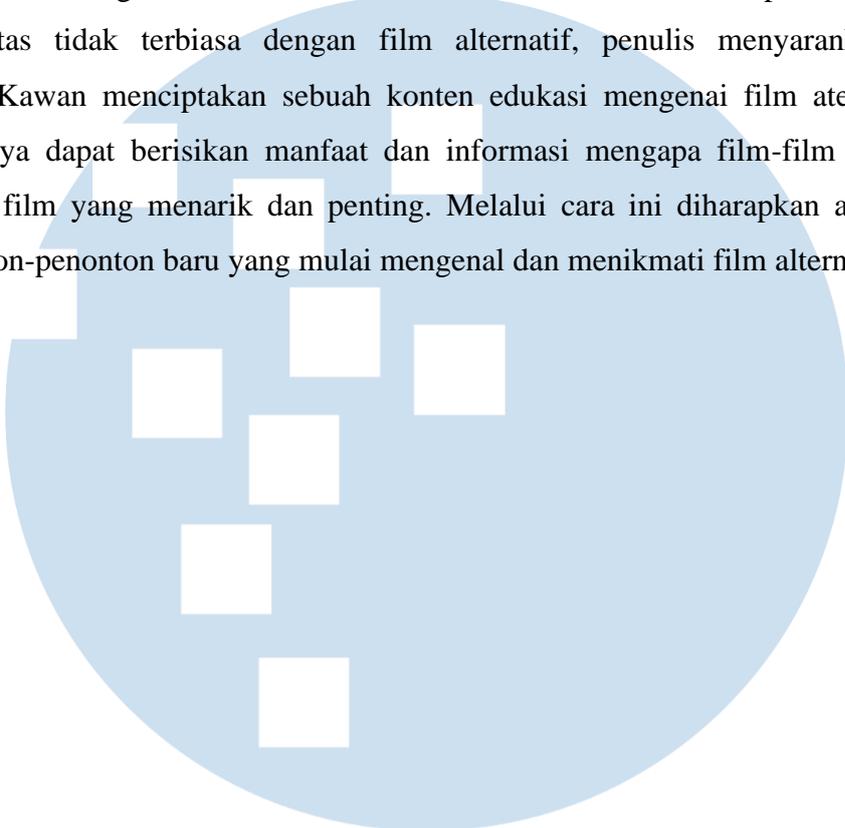
Sumber: Data pribadi penulis (2023)

Berdasarkan analisis SWOT pada bagian *strengths*, KawanKawan Media memiliki kekuatan pada tema, ide cerita, dan gaya film yang berbeda dari kovenisi mayoritas film-film di Indonesia. Melalui pengamatan penulis, walaupun ini adalah aspek yang menguatkan Kawan-Kawan Media namun beresiko mendapat penonton yang sedikit karena penonton tidak biasa atau asing dengan tema dan gaya yang KawanKawan Media ciptakan. Penulis menyarankan untuk KawanKawan Media juga menciptakan film-film yang juga menjadi selera pasar.

Pada bagian *weaknesses*, karena KawanKawan menghasilkan produk yang jauh dari selera pasar, kemungkinan untuk mendapatkan banyak penonton akan menjadi rendah. Berdasarkan kondisi tersebut penulis menyarankan untuk KawanKawan Media untuk menyesuaikan dengan selera pasar, agar dapat mendapat banyak penonton. Menyesuaikan dengan selera pasar yang penulis maksud tidak berarti menghilangkan identitas atau visi dan misi KawanKawan Media.

Pada bagian *opportunities* KawanKawan memiliki kesempatan untuk menciptakan target pasar baru, yakni generasi muda yang lebih tidak konservatif dan cenderung toleran, bahkan menyukai film dengan bentuk dan tema yang baru. Namun karena ini adalah sebuah komoditas baru. Penulis menyarankan agar KawanKawan Media merawat hubungan yang baik dengan para penonton yang menjadi penikmat film-film KawanKawan Media. Hal ini bisa diwujudkan dengan menciptakan interaksi dengan penonton, seperti menciptakan kebiasaan diskusi film setelah pemutaran, kolaborasi dengan komunitas, atau, konten interaktif yang berhubungan dengan film yang sedang tayang.

Pada bagian *Threats* KawanKawan Media memiliki penonton yang mayoritas tidak terbiasa dengan film alternatif, penulis menyarankan agar KawanKawan menciptakan sebuah konten edukasi mengenai film alternatif, di dalamnya dapat berisikan manfaat dan informasi mengapa film-film alternatif adalah film yang menarik dan penting. Melalui cara ini diharapkan akan lahir penonton-penonton baru yang mulai mengenal dan menikmati film alternatif.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA