

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Rekata Studio merupakan sebuah *Production House (PH)* yang didirikan di bawah naungan *Group of Retail and Publishing (GORP)* Kompas Gramedia. Kantor Rekata Studio pada masa awal dibangun berada di menara Kompas yang terletak di Jl. Palmerah, namun pada tahun 2020 ketika pandemi Covid-19 melanda, *basecamp* atau kantor Rekata berpindah di kediaman Adi Ekatama yang berlokasi di Jln. Erlangga IV no. 25, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Rekata Studio memiliki beberapa media sosial aktif seperti Instagram dan Twitter dengan *username* @rekatastudio serta website resmi <https://www.rekata.co/rekatastudio>.



Rekata

S T U D I O

Gambar 2.1 Logo Rekata Studio
(dokumen Rekata Studio)

PT. Rekata Sembilan Belas merupakan nama resmi dari Rekata Studio. Adi Ekatama, Wregas Bhanuteja, Hetih Rusli, dan Pramudya Andika merupakan orang-orang dibalik terbentuknya Rekata Studio pada tahun 2019. Rekata Studio didirikan dengan tujuan untuk mengendalikan dan mengembangkan *Intellectual Property (IP)* dari penerbit Kompas Gramedia yang diantaranya adalah Elex Media Komputindi, Bhuana Ilmu Populer, M&C, Gramedia Pustaka Utama, Grasindo, Kepustakaan Popoles Gramedia, dan Penerbit Buku Kompas (Rekata Studio, 2022).

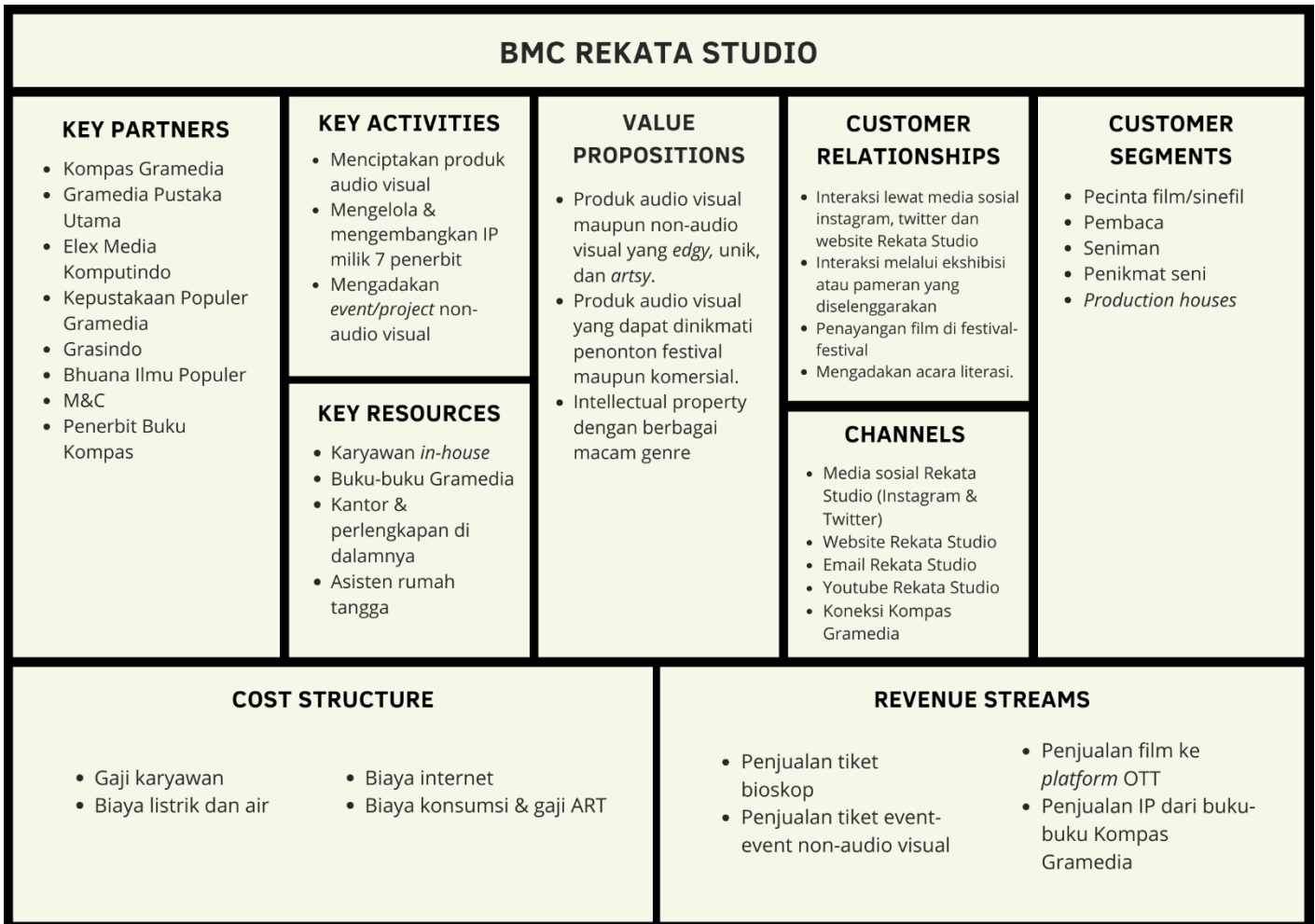


Gambar 2.2 Logo Penerbit *Intellectual Property (IP)* Kompas Gramedia
(website Rekata Studio)

Rekata Studio memiliki enam basis dalam menjalankan bisnisnya yaitu: *audio visual, non-audio visual, entertainment tech, licensing, digital publishing,* dan *community & academy*. Beberapa contoh dari basis bisnis *audio visual* yang dibuat oleh Rekata Studio adalah film/*series, animation, video campaign company profile video,* dan *video presentation video training & simulation*. Dalam bidang film/*series*, Rekata telah membuat beberapa karya film pendek dan film panjang yang berhasil mendapatkan penghargaan baik secara nasional maupun secara internasional. Beberapa film diantaranya adalah Tak Ada yang Gila di Kota ini (2019), Penyalin Cahaya (2021), Mbok dan Bung (2022), dan Budi Pekerti (2023).

Rekata Studio menjalankan perusahaan dalam bentuk sebuah *Production House*. Untuk mengetahui perancangan model bisnis, di bawah ini Penulis menyisipkan materi *business model canvas* yang dimiliki oleh Rekata Studio. Berdasarkan *BCM* yang sudah ada, Penulis melakukan analisis mengenai *strength, weakness, opportunity,* dan *threats*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 *Business Model Canvas* Rekata Studio (dokumen Rekata Studio)

a) **Strengths:**

- 1) Memiliki akses bebas untuk menggunakan *Intellectual Property (IP)* Kompas Gramedia.
- 2) Karya film yang dibuat memiliki visi yang berbeda daripada *Production House (PH)* lainnya, yakni bergaya *art-house* dan komersil dalam waktu yang bersamaan.

- 3) Memiliki satu pemimpin yang secara aktif dalam keseharian pekerjaan dapat secara terstruktur mengatur dan menjalankan visi *Production House (PH)*.

b) Weaknesses:

- 1) Tergolong sebuah *PH* baru yang namanya masih jarang diketahui oleh masyarakat luas dan hanya aktif beraktivitas media sosial di Instagram.
- 2) Sumber daya manusia yang ada secara internal tergolong sedikit, sehingga masih butuh untuk bekerjasama dengan pihak kedua atau ketiga.
- 3) Hanya dapat menghasilkan sedikit karya dalam satu waktu dibandingkan dengan *PH* lainnya.

c) Opportunities:

- 1) Karya film yang dihasilkan dapat secara bersamaan dikenal dan diakui oleh lingkungan *commercial* dan *non-commercial*.
- 2) Terbukanya peluang untuk melakukan kerjasama dengan kru dari komunitas lain dalam proyek yang dikerjakan.
- 3) Adanya dukungan dari pemerintah melalui program-program yang bergerak untuk menopang berjalannya industri film di Indonesia.

d) Threats:

- 1) Persaingan dalam industri yang ketat.
- 2) Munculnya *PH* baru di Indonesia dengan bentuk teknologi produksi yang lebih maju.
- 3) Kurangnya dukungan dan perlindungan dari pemerintah untuk para pekerja di industri film Indonesia.

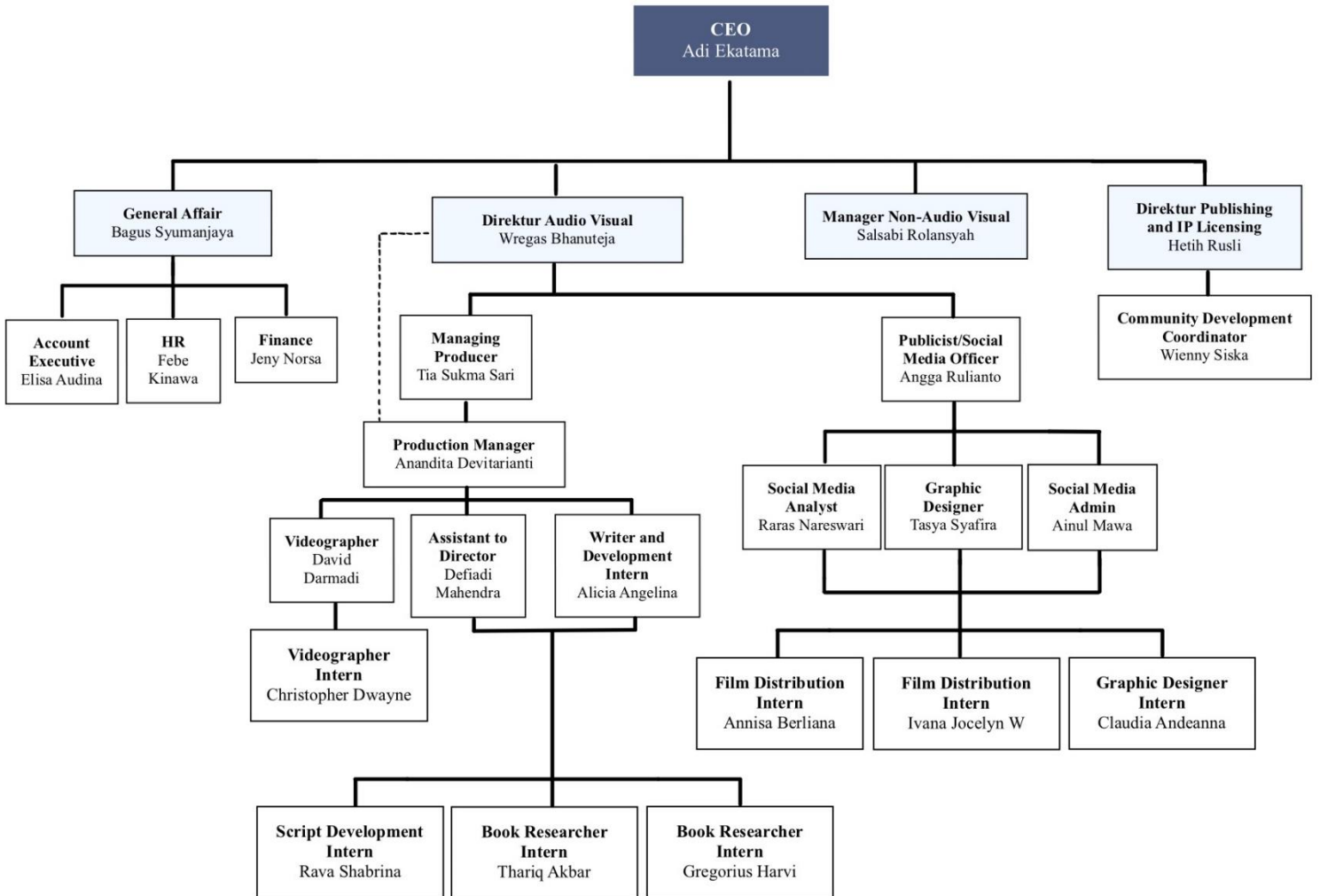
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Rekata Studio sekarang ini aktif berjalan dengan tim internal berjumlah 19 orang. Setiap karyawan internal memiliki peran serta tugas dan tanggung jawab yang berbeda, namun saling berhubungan satu dengan lainnya. Penempatan divisi serta *job description* dari masing-masing karyawan yang ada di Rekata Studio terbagi menjadi beberapa, yaitu:

- a) *Chief Executive Officer (CEO)*, memimpin perusahaan untuk mencapai visi Perusahaan.
- b) *General Affair*, mengatur segala keperluan kantor yang berhubungan dengan hal-hal administrative dan operasional.
- c) *Account Executive*, menjadi penghubung komunikasi antara Perusahaan dengan client.
- d) *Human Resources*, bertanggung jawab dalam bidang mencari, mempekerjakan dan pengembangan SDM perusahaan.
- e) *Finance*, bertanggung jawab dalam segala keperluan keuangan perusahaan.
- f) *Direktur Audio-Visual*, bertanggung jawab dalam segala karya berbentuk audio-visual dalam bidang kreatif.
- g) *Managing Producer*, bertanggung jawab dalam sisi manajerial karya audio-visual.
- h) *Production Manager*, menjadi asisten bagi *Direktur Audio-Visual* yang berhubungan dengan keperluan berbasis manajerial.
- i) *Assistant to Director*, menjadi asisten *Direktur Audio-Visual* yang berhubungan dengan keperluan pengembangan ide cerita menjadi sebuah *script* atau naskah.
- j) *Videographer*, melakukan eksekusi produksi dan *editing* terkait pembuatan konten media sosial Rekata Studio atau promosi film.
- k) *Videographer Intern*, membantu *videographer* dalam bertugas mengeksekusi sebuah konten audio visual.
- l) *Writer and Development Intern*, bertugas membantu *Direktur Audio-Visual* dan *Assistant to Director* dalam proses pengembangan cerita.

- m) *Script Development Intern*, bekerjasama dengan *Writer and Development Intern* membantu *Assistant to Director* dalam proses pengembangan dan pembentukan naskah.
- n) *Book Researcher Intern*, membantu *Assistant to Director* untuk melakukan riset terhadap buku yang dapat digunakan sebagai ide cerita proyek film atau untuk dijual kepada *PH/streaming services/perusahaan* lainnya.
- o) *Manager non-Audio Visual*, bertanggung jawab dalam proyek Perusahaan dalam lingkup non-audio visual.
- p) *Direktur Publishing and IP Licensing*, bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan penjualan buku dengan *IP Kompas Gramedia* kepada perusahaan lain yang ingin mengembangkan buku tersebut menjadi sebuah karya lainnya seperti *series* atau film.
- q) *Community Development Coordinator*, bertugas untuk mengkoordinasikan perkembangan komunitas yang dibuat dengan nama *GWP.ID* (sebuah forum terbuka untuk penulis menuangkan ide atau ceritanya, kemudian bisa mendapatkan kesempatan cerita tersebut diterbitkan dalam bentuk buku).
- r) *Head of Marketing*, bertanggung jawab dalam segala keperluan *marketing* Perusahaan.
- s) *Publicist/Social Media Officer*, bertanggung jawab untuk menjalankan publisitas dari proyek yang dikerjakan oleh *Rekata Studio* yang berhubungan dengan kerjasama pihak eksternal dalam bentuk publikasi *digital marketing*.
- t) *Film Distribution Intern*, membantu segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh tim promosi dalam setiap proses promosi.
- u) *Social Media Analyst*, melakukan analisis terhadap akun media sosial *PH* atau *official account* promosi sebuah film dan membuat serta mengolah ide konten untuk media sosial *Rekata Studio*.
- v) *Social Media Admin*, bertugas membuat, mengaktifkan, menjalankan media sosial *Rekata Studio*.

- w) *Graphic Designer*, bertanggung jawab dalam mengolah *output* berbentuk visual grafis yang menarik untuk media sosial atau perancangan sebuah *deck* Rekata Studio dan proyek film.
- x) *Graphic Designer Intern*, membantu *graphic designer* dalam mengerjakan visual grafis konten Rekata Studio dan proyek film.



Gambar 2.4 Struktur Perusahaan Rekata Studio

(dokumen Rekata Studio)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA