

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

RANS Entertainment berdiri tepatnya pada tanggal 27 Desember 2015. RANS dipimpin langsung oleh Nagita Slavina yang berperan sebagai CEO dan juga founder, dan juga Raffi Ahmad yang berperan sebagai Chairman dan founder. Awal mula RANS Entertainment terbentuk bertujuan untuk *Vlog* (Video Blog) Bersama keluarga yang berisikan tentang aktifitas sehari-hari. RANS Entertainment terus berkembang hingga saat ini bergerak di bidang *platform social media*, agensi, aktivasi komunitas, *event offline* dan membuka kerjasama antar *brand* dari berbagai macam kalangan.

Beberapa tahun setelahnya tepatnya pada tanggal 29 Oktober 2021, diumumkan bahwa Kaesang Pangarep menjadi Komisaris dan Sutanto Hartono menjadi *Executive Chairman* dari Perusahaan. Ditahun yang bersamaan RANS ingin mengembangkan sektor lain di luar media hiburan. Sehingga RANS berhasil menjalin kemitraan dengan PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTK) melalui cucu usaha PT Indonesia Entertainment Group (IEG), yang juga anak usaha PT Surya Citra Media Tbk (SCMA).

Hal tersebut membuat RANS memiliki beberapa lini perusahaan seperti:

- RANS Entertainment
- RANS Music (@officialransmusic)
- PowerRANSgers (@powerransger)
- RANS Animation Studio (@rans.animationstudio)
- RANS E-Sports (@ransesport.official)
- Toko Mama Gigi (@tokomamagigi)
- Mylk (@mlykofficial)
- RANS Carnival Zoo (@ranscarnaval.zoo)
- RANS Nusantara Football Club (@rans.nusantara)
- RANS PIK Basketball (@ranspikbasketball)

RANS Kekinian merupakan Perusahaan yang berada langsung dibawah naungan RANS Entertainment. RANS Kekinian didirikan pada tahun 2021 yang dipegang langsung oleh Nagita Slavina selaku CEO dari RANS Entertainment. Setelah itu RANS Kekinian mengeluarkan nama TOKO MAMA GIGI sebagai IP langsung yang berhubungan dengan artis, selebriti, dan KOL di Indonesia. Sesuai dengan Namanya RANS Kekinian memfokuskan kepada penjualan barang melalui *E-commerce*. Perusahaan ini menyediakan beberapa layanan seperti contohnya *live streaming brand*, *live streaming toko mama gigi* dan juga penyediaan *talent* untuk *live streaming*.



Gambar 2.1 logo PT RANS Kekinian Indonesia  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2023)



Gambar 2.2 logo TOKO MAMA GIGI  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2023)

### 2.1.1 Visi Misi PT RANS Kekinian Indonesia

Berikut adalah visi misi dari PT RANS Kekinian Indonesia:

Menjadi IP paling berpengaruh di industri Live Commerce dan melayani audiens Indonesia sebagai sumber referensi utama dalam transaksi online.

#### SWOT Perusahaan :

Strength dari Rans ada pada *founder* dan *CEO* Rans itu sendiri yang memiliki skill *public speaking* yang sangat baik sehingga menarik untuk Masyarakat menikmati konten dari Rans. Kemudian banyaknya relasi dengan *public figure* lainnya mempermudah Rans dalam menaikan Nama Perusahaan.

Kelemahan dari Perusahaan Rans adalah perkembangannya yang begitu cepat membuat perkembanganpun menjadi tidak merata.

Peluang yang dimiliki Ranspun sangat banyak karena Namanya yang sudah terpercaya dan juga besar maka banyak sekali investor yang ingin ikut bekerja sama dalam pengembangan Rans. Seperti contohnya perkembangannya yang sudah dijalankannya hingga saat ini hingga memiliki beberapa perusahaan lainnya di bawah Rans

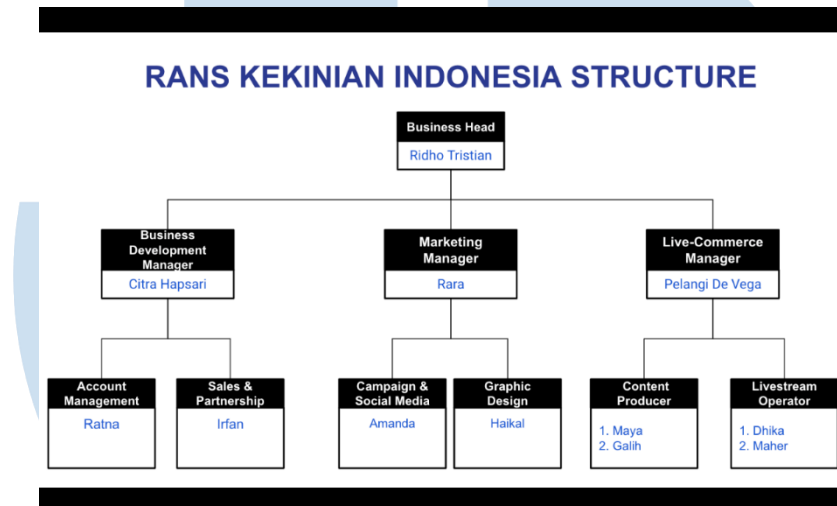
Ancaman yang ada dalam Rans ada di oknum oknum yang ingin menipu dengan mengatasnamakan Rans sebagai alibi untuk menipu sehingga mengancam nama baik dari Rans itu sendiri.

Penulis mendapatkan SWOT tersebut berdasarkan pengalaman dan juga laporan tentang perusahaan RANS ENTERTAINMENT.



## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

PT RANS Kekinian Indonesia memiliki struktur organisasi sebagai berikut:



Tabel 2.1 Struktur PT RANS Kekinian Indonesia  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2023)

Berdasarkan bagan di atas penulis dibimbing langsung oleh Haikal sebagai *graphic designer* untuk membuat visual yang menarik dan juga sesuai dengan *style* dari Toko Mama Gigi. Sehingga hasil yang dikeluarkan dapat meningkatkan minat dari audiens.

Setiap divisi memiliki tugasnya masing-masing dan saling berpegangan satu dengan yang lainnya.

- *Business Development*

Betugas menjaga citra Perusahaan, berkaitan langsung terhadap kerjasama brand dan bertanggung jawab atas perkembangan penjualan Perusahaan.

- *Creative Marketing*

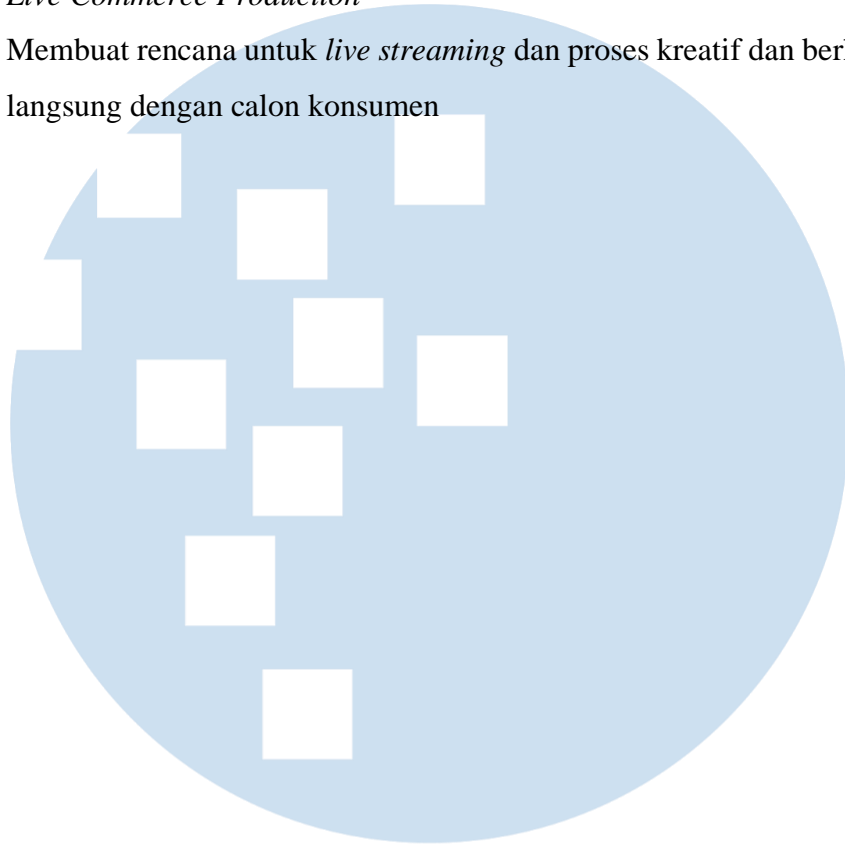
Membuat ide untuk promosi yang akan ditayangkan dan merencanakan program *campaign* yang akan dilaksanakan.

- *Graphic Design*

Membuat kebutuhan dari *creative asset* mencakup *social media* dan *live streaming*

- *Live Commerce Production*

Membuat rencana untuk *live streaming* dan proses kreatif dan berhubungan langsung dengan calon konsumen



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA