

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo *Ritme Storyteller*
(Sumber: Arsip Perusahaan)

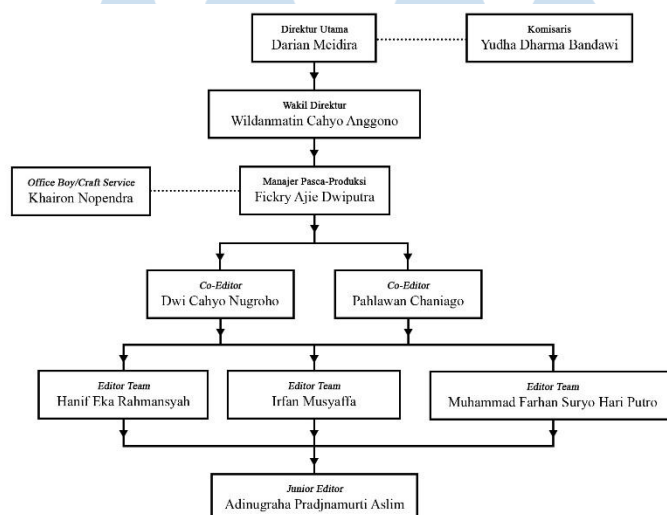
Ritme Storyteller merupakan sebuah *post-house* yang berada di bawah naungan PT Ritme Ruang Kreasi. Ide mengenai perusahaan ini pertama kali dicetuskan oleh Ryan Purwoko pada tahun 2017 ketika dirinya ingin memiliki wadah untuk menampung aspirasi dirinya dan asisten-asisten *editor*-nya. Kala itu, Ryan masih berdiri sendiri sebagai seorang *freelance editor*. Namun, seiring berjalannya waktu, Ryan merasa terdesak untuk mendirikan sebuah perusahaan resmi yang dapat menjamin pertumbuhan tim *editor*-nya, juga regenerasi *editor-editor* film di Indonesia. Dengan itu, didirikan lah *Ritme Storyteller*.

Nilai utama yang dipegang perusahaan ini tercermin dari nama dan logo yang dipakai. *Ritme Storyteller* terdiri atas dua kata, yaitu *ritme* dan *storyteller*. *Ritme* (yang dilambangkan sebagai garis-garis yang dinamis dalam logo) merupakan terminologi umum yang dipakai dalam dunia *editing* untuk menjelaskan cepat atau lambatnya sebuah cerita. *Pacing* ini lah yang nantinya berpengaruh terhadap rasa dari sebuah film. Sedangkan, *storyteller* (yang dilambangkan sebagai frame film dalam logo) merupakan sebuah kata dalam bahasa Inggris yang berarti pencerita. Hal ini selaras dengan tugas para *editor* di *Ritme* yang diharapkan dapat bercerita melalui jukstaposisi dan ritme.

Ritme Storyteller kini menawarkan jasa untuk penyuntingan berbagai jenis gambar bergerak, mulai dari *web series* hingga film-film layar lebar, dengan genre yang beragam. Terdapat beberapa aspek yang ditinjau oleh tim *Ritme* sebelum menerima tawaran *editing* dari calon klien. Aspek pertama, yaitu cerita. Apabila cerita di skenario dinilai menarik, *Ritme* akan mempertimbangkan tawaran tersebut. Aspek berikutnya adalah jumlah honor yang ditawarkan. Sebagaimana bisnis pada umumnya, *Ritme* juga memiliki standar honor yang perlu terpenuhi agar perusahaan dapat terus beroperasi. Aspek ketiga adalah *timeline* yang jelas. *Ritme* biasanya akan menerima sebuah proyek apabila rumah produksi mampu memberikan kejelasan perihal kapan kontrak dimulai, berakhir, dan kepastian-kepastian lainnya untuk tim pasca-produksi. Dengan kata lain, *Ritme Storyteller* hanya menerima proyek-proyek yang dapat dipertanggung jawabkan oleh pembuatnya dan yang selaras dengan nilai utama *Ritme*.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Selama melakukan magang, struktur organisasi di *Ritme Storyteller* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi *Ritme Storyteller*
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Berdasarkan bagan di atas, dapat dilihat bahwa Darian Meidira alias Ryan Purwoko (selaku direktur utama) mengepalai *Ritme Storyteller*. Sebagai seorang Direktur, Ryan bertugas untuk *quality control* agar setiap *output* yang dihasilkan oleh *Ritme* bisa sesuai dengan gagasan sutradara serta konsep film yang sedang dikerjakan. Seringkali, tugas Ryan dibantu oleh Wildanmatin Cahyo Anggono (selaku wakil direktur) dengan melakukan *preview* dan revisi secara ‘internal’ terlebih dahulu. Lalu, terdapat pula Yudha Dharma Handawi yang turut mengambil peran sebagai komisaris *Ritme*.

Di bawah ketiga individu tersebut, terdapat Fickry Ajie Dwiputra, selaku manajer pasca-produksi. Tugas Fickry meliputi hal-hal seperti merancang *timeline* kerja untuk para *editor*, memimpin *weekly meeting*, melakukan supervisi terhadap mahasiswa magang, dan berperan sebagai *liaison officer* (LO) untuk pihak eksternal. Sebagaimana manajer pada umumnya, Fickry memastikan agar semua proyek berjalan sesuai dengan *timeline* yang sudah disepakati dengan klien. Fickry pun memiliki seorang asisten bernama Khairon Nopendra yang turut membantu sebagai seorang *office boy/craft service*. Dengan begitu, apabila Fickry membutuhkan pertolongan untuk mengantar atau mengambil barang-barang keperluan *editing* (seperti *hard disk*, SSD, dsb), Khairon akan membantu Fickry. Selain itu, Khairon juga bertugas untuk memastikan agar kebutuhan makan dan minum setiap individu di *Ritme* bisa terpenuhi.

Selanjutnya, di bawah naungan Fickry, terdapat para *editor*. Dwi Cahyo Nugroho dan Pahlawan Chaniago berperan sebagai *co-editor*. Hanif Eka Rahmansyah, Irfan Musyaffa, dan Muhammad Farhan Suryo Hari Putro termasuk dalam *editor team*. Sedangkan, penulis berada di bawah naungan para *editor*, dan memiliki jabatan sebagai *junior editor*. Tugas dari masing-masing *editor* adalah menyunting gambar dengan mengatur jukstaposisi, *mood*, dan rasa dari proyek yang dikerjakan. Lebih lanjut, para *editor* juga dapat berargumen dengan Wildan atau Ryan apabila dirasa ada cara yang lebih baik untuk menceritakan rasa tertentu dalam film yang sedang disunting.

2.3 Analisis SWOT Perusahaan

Benzaghta, Elwalda, dan Mousa (2021) menyebutkan bahwa analisis *SWOT* merupakan metode yang efektif untuk menilai kekuatan (*Strengths*), kekurangan (*Weaknesses*), kesempatan (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dari sebuah perusahaan. Benzaghta et al. menambahkan bahwa dengan melakukan analisis tersebut, pemilik bisnis dapat dengan lebih mudah mengidentifikasi ancaman yang berpotensi merusak bisnis. Selain itu, analisis *SWOT* juga dapat digunakan untuk mengenal dan memaksimalkan kekuatan yang dimiliki oleh perusahaan. Berikut adalah analisis *SWOT* untuk *Ritme Storyteller*:

Tabel 2.1 Analisis *SWOT* *Ritme Storyteller*

<i>SWOT</i>	
<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none">- Memiliki SDM yang berpengalaman di dunia perfilman.- Memiliki <i>track record</i> yang baik.- Memiliki koneksi yang luas dalam dunia perfilman.- Memiliki <i>software</i> (<i>Adobe Creative Cloud</i>) dan <i>hardware</i> (ekosistem <i>Apple</i>) yang mendukung.
<i>Weaknesses</i>	<ul style="list-style-type: none">- Nama <i>Ritme Storyteller</i> masih belum terkenal.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none">- Industri perfilman di Indonesia sedang bertumbuh pesat.- Beberapa film yang paling laris di Indonesia disunting oleh <i>Ritme Storyteller</i> (contoh: <i>Dilan 1990</i>, <i>Dilan 1991</i>, dan <i>Agak Laen</i>), sehingga berpotensi meningkatkan nama baik <i>Ritme</i>.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none">- Terdapat <i>editor-editor</i> film ternama lainnya yang juga memiliki <i>portfolio</i> yang baik.

(Sumber: Data Pribadi Penulis, 2024)

Melihat dari tabel di atas, *strength* yang dimiliki *Ritme Storyteller* berpusat pada SDM, pengalaman, dan sarana yang baik. Penulis menyadari bahwa kelebihan-kelebihan ini lah yang dapat menjadi pembeda antara *Ritme* dengan rumah pasca-produksi atau *editor-editor* lainnya. Menurut penulis, satu kelebihan yang paling menonjol adalah kemampuan SDM di *Ritme* yang mampu

menciptakan rasa atau estetika yang khas. Hal ini bisa menjadi kelebihan, namun juga kekurangan apabila calon klien merasa kurang cocok dengan *style editing* yang dibuat oleh *Ritme*.

Di sisi lain, penulis menyadari bahwa nama *Ritme Storyteller* masih kurang terkenal. Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya orang yang membahas rumah pasca-produksi, *Ritme*, ketika berbicara mengenai film-film terlarisnya. Selain itu, penulis juga melihat faktanya bahwa masih sangat sedikit orang yang tahu siapa *Ritme Storyteller* di lingkungan sekitar penulis. *Weakness* ini dapat berpengaruh terhadap jumlah calon klien yang datang ke *Ritme*. Akan tetapi, penulis menyadari adanya upaya dari *Ritme* berupa pembuatan laman web yang berisi *portfolio* kerja *Ritme*, sehingga kekurangan ini dapat ditangkal.

Pada bagian *opportunities*, penulis mencatat 2 hal yang berkaitan dengan situasi industri perfilman di Indonesia saat ini. *Opportunity* pertama, yaitu kondisi industri perfilman yang sedang bertumbuh secara pesat. Pertumbuhan ini berarti akan ada semakin banyak tawaran *editing* sebuah film, *web series*, atau konten-konten berbasis video lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh *Ritme*. *Opportunity* kedua adalah jumlah film *blockbuster* yang disunting oleh *Ritme* terus bertambah. Alhasil, nama baik *Ritme* dapat terus meluas.

Berikutnya pada bagian *threats*, terdapat satu hal yang ditemukan oleh penulis, yaitu adanya *editor-editor* lainnya dengan *skillset* yang serupa dengan SDM yang bekerja di *Ritme Storyteller*. Kemiripan tersebut berpotensi menimbulkan persaingan di dunia *editing*, khususnya *offline editing*. Meskipun begitu, penulis menyadari bahwa setiap *editor* memiliki gaya *editing* yang khas, tidak terkecuali *Ritme*. Sehingga, setiap *filmmaker* yang sudah membidik *Ritme* sebagai tim *editor* pasti sudah tertarik dengan estetika yang diciptakan oleh rumah pasca-produksi tersebut.