

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

KapanLagi Youniverse merupakan grup media yang terfokus pada media daring/digital dalam berbagai cangkupan. Perusahaan ini pertama kali didirikan oleh Steve Christian pada 28 Februari 2003 melalui media KapanLagi.com dan perlahan berekspansi dalam berbagai produk media daring lainnya. Saat ini KapanLagi Youniverse beroperasi sebagai salah satu anak perusahaan dibawah Emtek Group.



(Sumber : kly.id)

Gambar 2.1 : Logo Perusahaan

Steven Christian bersama dengan Eka Wiharto pada 28 Februari 2003 mendirikan KapanLagi.com. Melihat pertumbuhan penggunaan internet dan ponsel yang mengubah skema konsumsi konten masyarakat, Steven mengambil kesempatan ini untuk menghadirkan media yang membawakan hiburan dan informasi ringan bagi masyarakat. Menerima respon yang positif dari masyarakat, KapanLagi Youniverse dengan tujuan untuk mengembangkan bisnis dan menyasar berbagai segmentasi pasar yang lebih luas, berbagai vertikal media diciptakan seperti Merdeka.com, Otosia.com, Bola.net, dan lainnya. Pada tahun 2014, KapanLagi Youniverse melakukan merger dengan Fimela Network, jejaringan media yang fokus pada kecantikan dan gaya hidup yang membawahi Fimela.com, Sooperboy.com, and Muvila.com. Lebih jauh memperluas cangkupan media di bawah KapanLagi Youniverse.

KapanLagi Youniverse melakukan beberapa pergantian nama, mulai dari KapanLagi Group yang kemudian pada 3 maret 2014 berganti nama menjadi KapanLagi Network bersama dengan merger dengan Fimela Network. Perusahaan kembali melakukan *rebranding* dan melakukan pergantian nama menjadi KapanLagi Youniverse. Pergantian nama ini dilakukan untuk membangun citra yang lebih modern dan dekat dengan masyarakat, terutama generasi muda. Kata You-niverse mengandung makna dunia yang diciptakan mengelilingi diri sendiri. Segala sesuatu yang ada disekitar diri, mulai dari kejadian, pilihan sehari-hari, dan berbagai hal lainnya yang mencerminkan diri. KapanLagi Youniverse melalui nama tersebut menunjukkan komitmen untuk memberikan dunia media yang diciptakan untuk memuaskan kebutuhan informasi harian dan hiburan yang dipersonifikasi untuk setiap orang.

Selama beberapa tahun terakhir KapanLagi Youniverse secara konsisten berada pada 3 besar Group media digital di Indonesia bersama dengan Kompas Gramedia dan Detik Network. KapanLagi Youniverse secara kolektif memproduksi lebih dari 50 ribu artikel perbulannya dengan rata-rata 113 juta pembaca unik perbulan dan lebih dari 45 juta pengikut di *social media*.

KapanLagi Youniverse memiliki 2 kantor pusat yang berlokasi di Jakarta dan Malang. Kantor pusat Jakarta diperuntukan untuk jajaran management, IT, marketing, dan divisi lainnya diluar dari redaksi, serta beberapa anggota redaksi yang berdomisili di Jakarta. Sementara Kantor Pusat yang berlokasi di Kota Malang dipertuntukan khusus untuk jajaran redaksi yang berdomisili di Malang Jawa Timur.

Beberapa contoh media di bawah naungan KapanLagi Youniverse adalah sebagai berikut :

2.1.1 Liputan6.com

Liputan6.com didirikan pada Agustus 2000 sebagai bagian dari Liputan6 SCTV, menyajikan berita televisi. Namun, pada 24 Mei 2012, perusahaan induknya, PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (Emtek),

memisahkan Liputan6.com menjadi perusahaan independen yang dikelola oleh PT Kreatif Media Karya (KMK), anak perusahaan Emtek.

Setelah pemisahan tersebut, Liputan6.com berkembang menjadi portal berita online yang menyajikan berita yang lebih beragam dan meluas dengan berbagai kanal seperti Politik, Olahraga, Bisnis, Teknologi, Hiburan, Kesehatan, Gaya Hidup, Berita Internasional, Otomotif, Regional, dan Citizen6 untuk jurnalisme warga.

Liputan6.com juga aktif dalam memerangi hoaks dan kabar palsu dengan meluncurkan Kanal Cek Fakta. Awalnya dimiliki oleh SCTV, Liputan6.com kemudian berpindah kepemilikan menjadi anak perusahaan KMK, dan pada 14 Maret 2016, berada di bawah PT Liputan Enam Dot Com dengan 99,99% kepemilikan saham oleh KMK.

Pada Maret 2018, PT Liputan Enam Dot Com dioperasikan di bawah PT Kapan Lagi Dot Com Networks dengan kepemilikan saham sebesar 99,99%.

2.1.2 KapanLagi.com

KapanLagi.com merupakan media pertama yang menjadi awal dari KapanLagi Youniverse. Seperti yang telah dijelaskan pada pemaparan sebelumnya, media ini berdiri pada tahun 2003 oleh Steven Christian dalam visi untuk mengembangkan dan merevormasi pemetaan konsumsi media digital di Indonesia.

KapanLagi.com menyajikan berbagai berita gaya hidup dan hiburan teraktual bagi masyarakat yang dipersonalifikasi. Menyajikan berbagai informasi melalui kanal berita, *social media*, dan *creative entertainment video* di YouTube.

2.1.3 Merdeka.com

Merdeka.com menjadi perwujudan kolaborasi antara media dengan teknologi modern. Berbeda dengan kebanyakan media yang dibangun oleh perusahaan dan orang-orang dalam industri media, Merdeka.com dikembangkan oleh perusahaan teknologi dan orang-orang yang lebih dahulu memahami PHP dan FreeBSD sebelum ilmu jurnalistik. Karenanya

Merdeka.com memiliki tampilan dan *user interface* yang unik dan berbeda dengan media lainnya. Disesuaikan untuk menjadi kanal berita *mobile* yang interaktif dan praktis.

2.1.4 Fimela.com

Fimela.com pertama kali didirikan oleh Ben Subiakto dan Dian M. Soedarjo di tahun 2010. Fimela hadir dengan tujuan untuk mengadvokasi dan meningkatkan nilai dalam diri setiap wanita Indonesia dan mendampingi kebutuhan keseharian wanita Indonesia melalui berbagai konten gaya hidup, kecantikan, fashion, kesehatan, pergaulan, hiburan, dan lainnya.

Fimela membawa semangat “Breaking Boundaries” untuk merangkul wanita dalam berbagai latar belakang berbeda mendapatkan informasi dan wawasan yang lebih luas tanpa terikat pada batasan-batasan yang ada dalam masyarakat.

Pada tahun 2014 Fimela Network melakukan merger dan bergabung dengan KapanLagi Youniverse untuk mengembangkan lebih jauh fasilitas dan kualitas dari konten yang disajikan.

2.1.5 Dream.co.id

Dream.co.id merupakan salah satu media muslim lifestyle pertama di Indonesia. Mulai beroperasi pada 2014, Dream.co.id mengadirkan berbagai konten terkait selebritas, kuliner, travel, ekonomi syariah, hingga komunitas hijab. Membawakan dan mengangkat tren gaya hidup muslimah dalam media sebagai bentuk dukungan, apresiasi, dan advokasi bagi wanita muslim di Indonesia.

2.1.6 Bola.net

Berdiri pada 2 Agustus 2009 Bola.net hadir untuk turut serta mengembangkan ekosistem dan pemberitaan media olahraga, terutama sepak bola di Indonesia. Menyajikan berbagai berita teraktual terkait perkembangan dunia persepak bolaan Indonesia dan dunia, fans club, jadwal pertandingan, kehidupan pemain dan lainnya. Tidak hanya sepak

bola, Bola.net juga berkembang menyajikan berita dari berbagai cabang olahraga lainnya.

2.1.7 Bola.com

Bola.com, seperti Bola.net merupakan situs berita olahraga yang menyajikan informasi-informasi aktual dunia olahraga sepak bola. Bola.com berdiri pada 28 April 2015 dan merupakan produk dari EMTEK Group. Setelah diakuisisinya KapanLagi Youniverse oleh EMTEK Group, Bola.com kini menjadi salah satu media dibawah naungan KapanLagi Youniverse.

2.1.8 Otosia.com

Otosia.com menjadi media yang menghadirkan berbagai pemberitaan terkait dunia otomotif kepada masyarakat. Mulai dari peluncuran produk dan model-model otomotif terbaru, event-event dunia otomotif, dan berbagai informasi lainnya.

2.1.9 Brilio.com

Berdiri pada Maret 2015, Brilio membawakan alternatif bacaan dengan tujuan untuk mencerdaskan generasi muda. Membawakan serangkaian konten unik dan menarik dari berbagai segmentasi, mulai kuliner, kecantikan, percintaan, flim, gadget, olahraga, hingga kuis-kuis.

2.2 Visi Misi

KapanLagi Youniverse sebagai salah satu perusahaan media digital terbesar di Indonesia memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

2.2.1 VISI

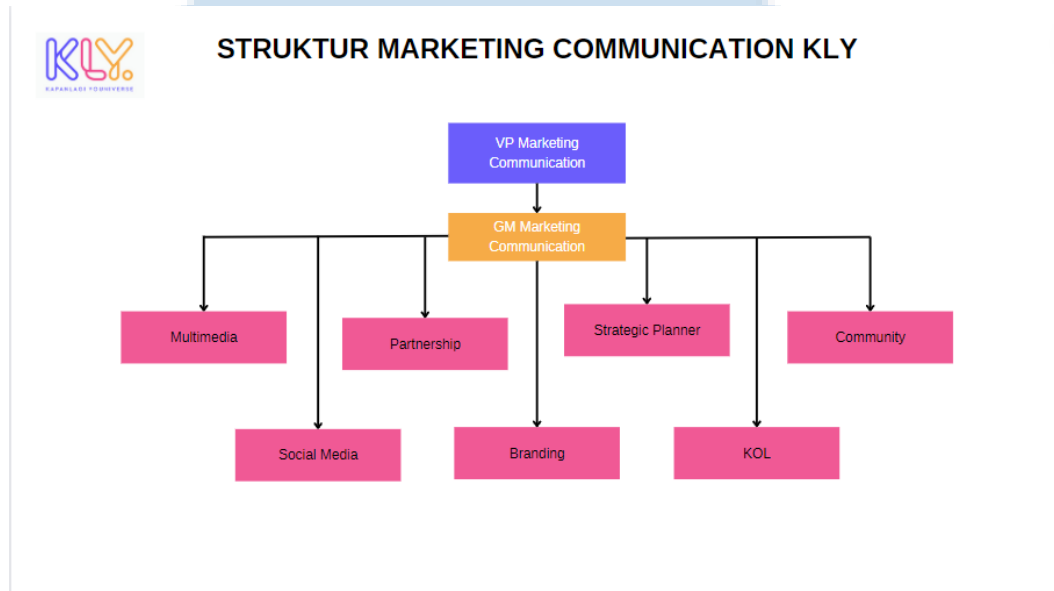
“Menjadi perusahaan media no.1 di Indonesia yang menghadirkan solusi 360 derajat melalui konsep digital dengan pendekatan berintegritas dan komperhensif.”

2.2.2 MISI

“Meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui teknologi, inovasi dan online service di zaman digital dan bertujuan untuk menjadikan masyarakat lebih teredukasi dan berwawasan.”

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

dalam unit *Marketing communication* selengkapnya dapat dilihat dalam bagan berikut:



(Sumber : Olahan Penulis, 2024)

Gambar 2.2.2 : Struktur *Marketing communication*

Fungsi dari masing-masing *team* dibawah *marketing communication* adalah sebagai berikut:

2.3.1 Partnership

Membangun hubungan, berkolaborasi, dan bekerjasama dengan berbagai pihak eksternal melalui skema kerja sama **full-barter**. Menyusun SPK kerjasama, mengkoordinasikan kebutuhan kerjasama dengan *team* internal, memastikan kedua belah pihak memenuhi kesepakatan kerjasama. Mendukung penyediaan kebutuhan operasional Marketing Communication dengan menjalin kerjasama dengan industri atau penyedia produk, contoh seperti kerjasama dengan *venue* acara untuk mendukung *event strategic*, dan tiket film dan produk kosmetik untuk dibagikan oleh *team community*.

2.3.2 Branding

Menyusun dan mengembangkan strategi *branding* KLY. Membuat *guideline branding* dan panduan desain yang digunakan dalam berbagai

platform dan aktivitas promosi yang ada. Menyediakan dan menyimpan aset-aset dan peralatan *branding* KLY seperti KV promosi KLY, *TVC*, *Branding cube*, dan *Totem*. Memastikan program-program pemasaran KapanLagi Youniverse sesuai dengan *branding* yang dibangun.

2.3.3 Multimedia

Menggunakan *multimedia tools* untuk membantu pelaksanaan kinerja divisi marketing. Menaikan web banner, atau materi promosi lainnya pada website media-media KapanLagi Youniverse.

2.3.4 Social media

Mengatur dan memproduksi berbagai konten *social media* dari berbagai produk dibawah KapanLagi Youniverse mulai dari Instagram, Twitter, Tiktok, Facebook, dan YouTube. Menaikan promosi *social media* kerjasama dengan partner ke berbagai platform *social media* KLY.

2.3.5 Key Opinion Leader (KOL)

Membangun hubungan dan kerjasama dengan berbagai Key Opinion Leader untuk kebutuhan promosi atau publikasi Internal KLY atau brand client kerjasama KLY. Mencari dan membangun kontak dengan individu yang berperan dalam kegiatan yang diselenggarakan KLY seperti pembicara seminar, *MC* acara, dan penampilan pengisi acara.

2.3.6 Community

Mengembangkan dan mengatur komunitas-komunitas dari berbagai produk KLY seperti KapanLagi Korea, Movieverse, FimelaHood, dll. Juga mengajak komunitas eksternal untuk bekerjasama dan bergabung dalam aplikasi Youniverse, aplikasi platform komunitas dari KLY.

2.3.7 Strategic Planner

Mengatur dan mengembangkan strategi aktivasi dari brand KLY melalui perancangan *event* internal seperti KLBB, Festival6, Fimela day, dll. Juga event kolaborasi dengan partner.