

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Base Entertainment merupakan rumah produksi yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sinema di Indonesia. Base Entertainment telah berdiri sejak tahun 2018, didirikan oleh 4 *founder* yaitu: Shanty Harmayn Hofman, Aoura Lovenson Chandra, Tanya Yuson, dan Ben Soebiakto. Base Entertainment memiliki cabang di Indonesia dan juga Singapura. Rumah produksi ini berfokus pada 3 pilar utama yaitu *Project Financing*, *Project Development*, dan *Project Distribution*. Base Entertainment memiliki dua kantor utama di Indonesia, yang pertama berada di Jl. Komp. Prima Indah No.45, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419 dan kantor lainnya terletak di Jl. Martimbang VI No.15, RT.5/RW.5, Gunung, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12120. Rumah produksi Base telah memproduksi beberapa film dan series seperti: Gadis Kretek, Malam Pencabut Nyawa, Petualangan Sherina 2, Satu Imam Dua Makmum, My Annoying Brother, dan yang sedang dalam tahap *post production* yaitu Mothernet.

Pada proyek Mothernet, Base Entertainment bekerja sama dengan beberapa rumah produksi lainnya seperti Beacon Film milik Dian Sastro, dan *Singapore-based Refinery Media*. Film ini Disutradarai oleh Ho Widing, seorang sutradara yang berkarir di Taiwan dan direncanakan akan selesai pada tahun 2025 mendatang. Produksi film dilakukan di Bandung dan juga Singapura. Kebutuhan *shooting* di Bandung mencakup tentang latar belakang dari cerita film ini sedangkan kebutuhan *shooting* di Singapura berkaitan dengan teknologi *Virtual Production* yang nantinya juga sangat krusial terhadap latar cerita di film ini.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan  
(Sumber: Instagram.com)

Penulis menganalisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dari Base Entertainment.

**Tabel 2.1 Analisis SWOT BASE Entertainment**

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>	<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemampuan finansial yang mumpuni</li> <li>- Relasi yang luas di Indonesia maupun di luar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah SDM internal yang masih sedikit</li> <li>- Birokrasi yang lambat karena banyak pihak di luar BASE yang terlibat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Platform OTT yang mau bekerjasama dengan pihak BASE</li> <li>- Mendapatkan <i>Funding</i> dari banyak pihak internasional dan nasional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembajakan Film</li> <li>- Persaingan ketat dengan rumah produksi yang lebih senior</li> </ul>

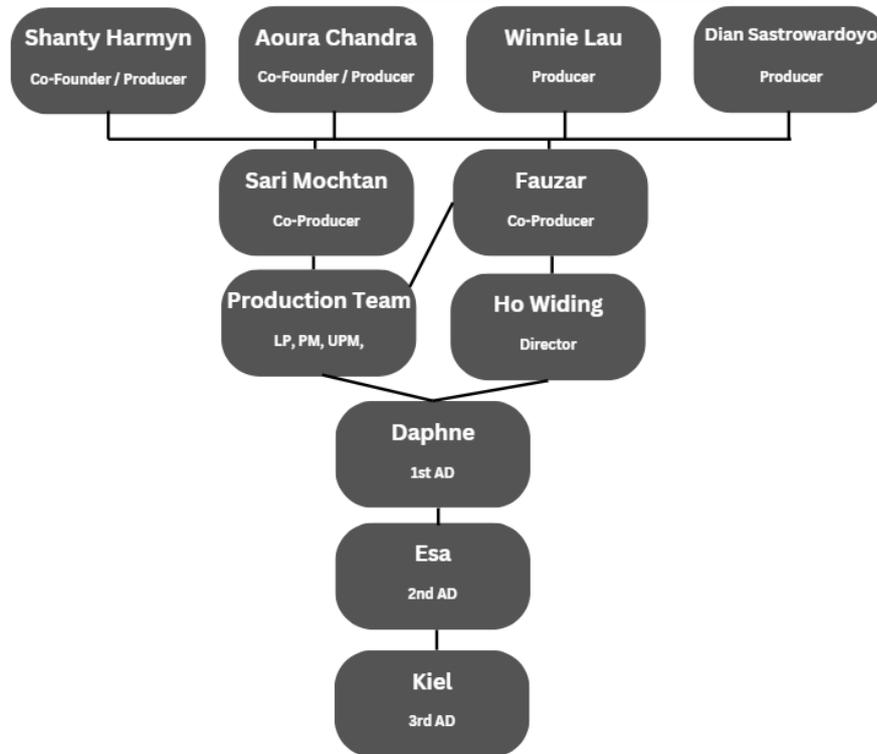
Selain analisis SWOT, penulis juga melakukan analisis berupa *Business Model Canvas* dari Base Entertainment.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Tabel 2.2 Business Model Canvas Base Entertainment**

No	Elemen	Keterangan
1	<i>Key Partners</i>	Ivanhoe Pictures, CJ Entertainment, Rapi Films, Refinery Media, sutradara terkenal.
2	<i>Key Activities</i>	Pendanaan film, pengembangan cerita, pengelolaan properti intelektual (IP), distribusi film.
3	<i>Key Resources</i>	Penggabungan tiga perusahaan film (Salto Films, Million Pictures, Kawi Content), kemitraan internasional, serta sineas ternama (Joko Anwar, Ben Soebiakto, Shanty Harmayn). (Sumber: swa.co.id, marketeers.com)
4	<i>Value Propositions</i>	Produksi film dan serial Indonesia berkualitas tinggi untuk pasar lokal dan global.
5	<i>Customer Relationships</i>	Hubungan erat dengan investor, rumah produksi internasional (Singapura, Indonesia), dan penonton lokal melalui kolaborasi, serta penyebaran film di platform internasional seperti Netflix, Prime
6	<i>Channels</i>	Bioskop, platform streaming (Netflix, Catchplay), festival film internasional (Sundance, Rotterdam).
7	<i>Customer Segments</i>	Penonton film Indonesia, audiens internasional, pengguna platform streaming.
8	<i>Cost Structure</i>	Biaya produksi film, pemasaran, distribusi, kolaborasi dengan platform internasional.
9	<i>Revenue Streams</i>	Penjualan tiket bioskop, kesepakatan dengan platform streaming, produksi bersama dengan pihak lain.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Produksi

Dalam perusahaan Base Entertainment, segala produksi dikepalai oleh Co-Founder yang dimana setiap proyek yang sedang diproduksi akan dikepalai oleh para produser lainnya ataupun dari para Co-Founder itu sendiri. Produser akan mempekerjakan Co-produser yang nantinya akan mencari tim produksi seperti *Line Producer* (LP) dan *Production Manager* (PM). LP dan PM kemudian akan mempekerjakan banyak anggota kru lainnya sedangkan pemilihan kepala kreatif seperti Sutradara ditentukan oleh Produser.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA