



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

*PT Amarta Hasta Adisinema*—selanjutnya disebut *Amarta Pictures*—terdiri dari lima sekawan yang mempunyai perhatian dan cita-cita di bidang perfilman. Alfrits John Robert, Agus Puryanto, Gandhi Perdana Putra, Gempar Sundarka, dan Garry William Resuka adalah kelima personel tersebut. Ketiga personel pertama adalah para pendiri *Amarta Pictures*, sementara kedua personel berikutnya bergabung tak lama kemudian. Selama kurang-lebih dua tahun, kelima personel ini merancang *Amarta Pictures* agar menjadi sebuah *production house* yang sesuai dengan visi dan idealisme mereka bersama.

Kerjasama tersebut lahir dari latar belakang pendidikan kelima personel yang saling melengkapi. Alfrits John Robert sebagai *Chief Executive* dan *Chief Creative Officer* (CEO dan CCO) adalah lulusan *Australian Film, Television, and Radio School*. Sementara, Garry W. Resuka (*Producer*) dan Gempar Sundarka (*Sound Designer*) merupakan alumni Fakultas Film dan Televisi, IKJ. Di lain sisi, Agus Puryanto sang *Chief Operating Officer* (COO) dan *Vice CEO* adalah theolog dari Universitas Kristen Duta Wacana. Lalu ada Gandhi Perdana Putra, selaku *Chief Finance* dan *Chief Marketing Officer* (CFO dan CMO) bergelar Sarjana Komunikasi dan Magister Manajemen, BINUS. *Amarta Pictures* pun bercita-cita menjadi perusahaan yang kokoh dan utuh dengan menyatukan berbagai ilmu dan keterampilan para personelnnya tersebut.

Menurut Agus Puryanto, kata “*amarta*” dari *PT Amarta Hasta Adisinema* atau *Amarta Pictures* diambil dari sebuah kisah *Mahabharata*. Kisah ini bercerita mengenai sebuah hutan angker yang disebut *Wana Amarta*. Konon, baik manusia ataupun binatang yang memasukinya tidak akan keluar dengan selamat.

*Wana Amarta* menjadi tempat pembuangan para Satria Pandawa (Pandawa Lima) yang bernama Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Para Satria ini adalah lima orang anak Prabu Pandhu Dewanata—Raja di negara *Hastinapura* atau *Ngastina*. Kelimanya menjadi korban kejahatan para Kurawa, yaitu saudara sepupu mereka sendiri, yang menginginkan kematian mereka.

Singkat cerita, para Pandawa berhasil mengalahkan raksasa-raksasa dan penghuni mengerikan lainnya di *Wana Amarta*. Pandawa juga mengalahkan lima makhluk halus yang berwajah serupa dengan mereka dan bertingkah seperti *alter ego* buruk. Bahkan, Pandawa akhirnya mengubah hutan angker tersebut menjadi negeri yang makmur sejahtera. Negeri ini lalu disebut *Ngamarta* atau *Amarta*.

Tabel 2.1. Filosofi Kisah *Wana Amarta*

No.	Makna <i>Babad Alas Wanamarta</i>	Ilustrasi
1.	Musuh terbesar adalah diri kita sendiri.	Makhluk halus menyerupai Satria Pandawa.
2.	Untuk mengetahui keburukan yang ada pada diri sendiri, dibutuhkan cara atau sudut pandang lain.	Efek penggunaan minyak <i>Jayengkaton</i> .
3.	Ketika seseorang mampu menguasai dirinya sendiri, hal yang luar biasa pun akan terjadi padanya.	Hutan berubah menjadi kerajaan megah.

(Sumber: <http://www.amartapictures.com>)

Kisah tadi berjudul *Babad Alas Wanamarta* dan merupakan inspirasi para pendiri *Amarta Pictures* untuk membuktikan kesiapan dalam menaklukkan dunia perfilman. Ditinjau dari segi filosofis cerita, dunia perfilman bagai hutan *Wana Amarta* yang menakutkan. Sedikit orangtua yang mendukung buah hatinya terjun ke bidang perfilman. Mereka mempertanyakan prospek masa depan yang bisa ditawarkan oleh karir di bidang perfilman ataupun bidang seni lainnya. Begitu pula dengan orangtua para pendiri *Amarta Pictures*.

Oleh sebab itu, *Amarta Pictures* bertekad menjadikan perfilman sebagai sarana memperoleh kesejahteraan dan kesuksesan. Para personel *Amarta Pictures* percaya bahwa hanya orang-orang yang nekad, keras kepala, dan berani melawan arus yang akan bertahan mewujudkan cita-cita ini.

## 2.2. Visi dan Misi Perusahaan

*Amarta Pictures* memiliki visi untuk menghasilkan karya film atau sinema yang berkualitas, baik secara teknis maupun muatannya. *Amarta Pictures* juga memiliki visi untuk menjadi *production house* terbaik di Indonesia, serta mampu bersaing dengan perusahaan lain yang telah mendunia.

Misi *Amarta Pictures* adalah menghasilkan karya-karya film yang tidak hanya bernilai komersil, tapi juga memberikan perspektif baru dan memperkaya pengetahuan penonton. Contoh nyata usaha *Amarta Pictures* dalam mewujudkan misi tersebut adalah dengan mengubah pandangan masyarakat mengenai dunia gaib melalui *Multiverse: The 13<sup>th</sup> Step*. Eksistensi dimensi lain dijelaskan secara saintifik dengan konsep *alternate universe*—bukan dengan kepercayaan mistis.

### 2.3. Logo Perusahaan

Logo *PT Amarta Hasta Adisinema (Amarta Pictures)* adalah tiga buah gunung wayang berbeda ukuran. Dalam terminologi Jawa, gunung tersebut merupakan lambang kosmos atau dunia, dan mewakili impian *Amarta Pictures* untuk menjadi perusahaan berskala global. Sementara, perbedaan ukuran gunung pada logo merupakan ilusi gaung suara yang menandakan *Amarta Pictures* ingin namanya terdengar jauh ke seluruh dunia.



Gambar 2.1. Logo *Amarta Pictures*

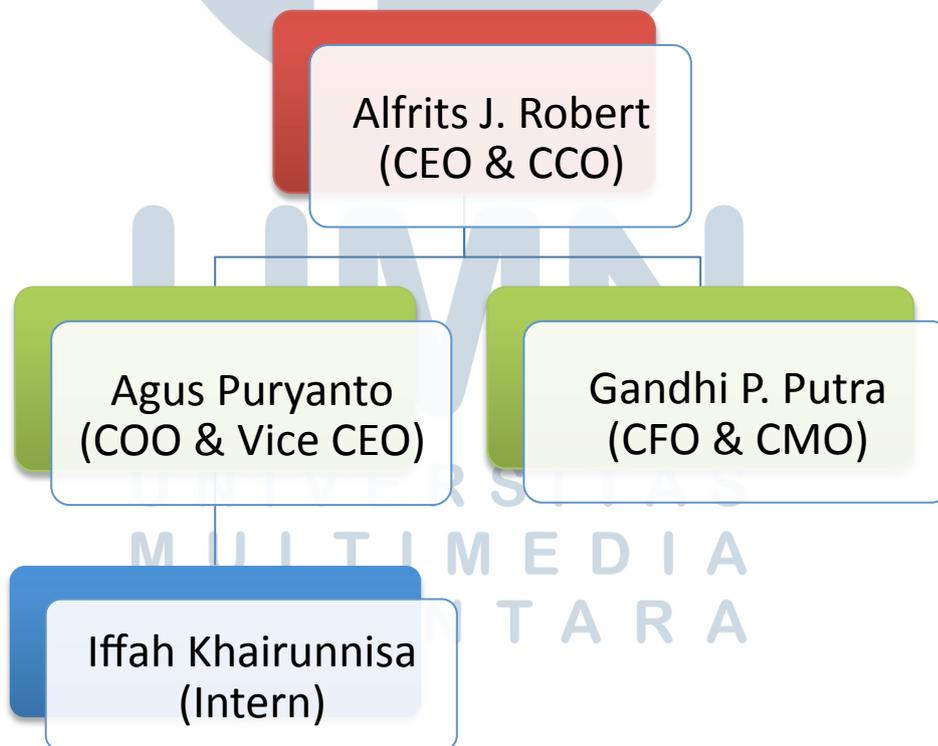
(Sumber: Dokumen Perusahaan)

Di samping ukuran, ketiga gunung juga dibedakan warnanya. Merah pada gunung terdepan melambangkan api semangat tim *Amarta Pictures* yang tak pernah padam. Hijau pada gunung tengah melambangkan kesegaran, seperti bermacam ide atau tema unik dan *fresh* yang dihasilkan *Amarta Pictures*. Lalu, biru pada gunung terakhir melambangkan ketenangan pemikiran dan nilai-nilai mendalam yang dimiliki oleh para personel *Amarta Pictures*.

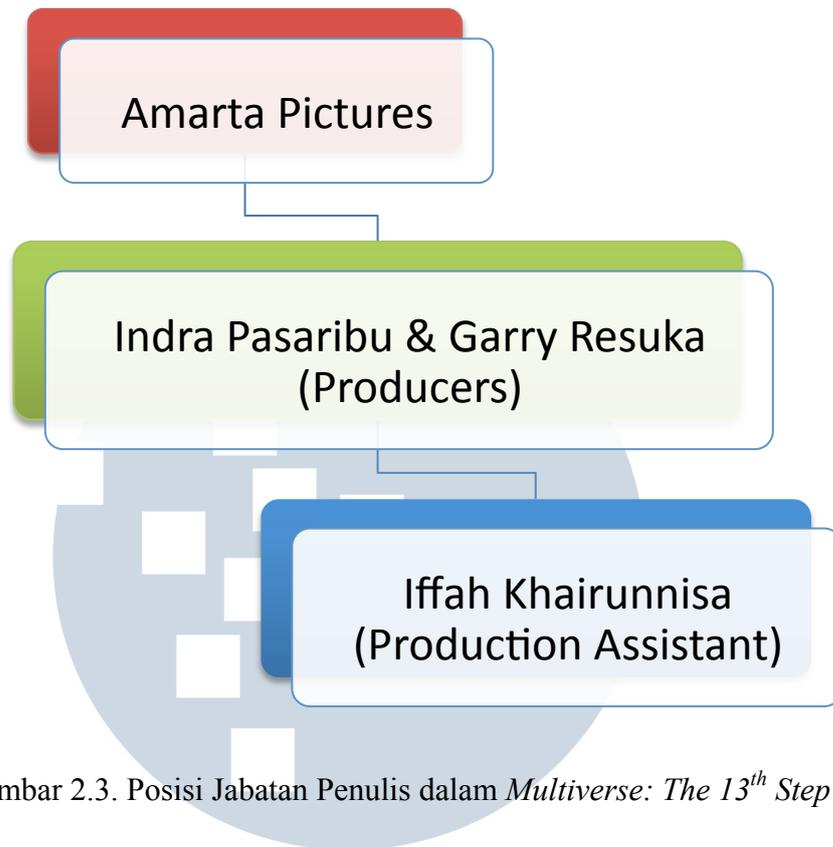
Font pembentuk tulisan *Amarta Pictures* merupakan jenis *sans-serif* yang dipilih karena ketegasan karakternya. Bentuk *font* tersebut memberi kesan modern yang kontras dengan kesan tradisional ketiga gunung. Hal ini penting karena para pendiri *Amarta Pictures* berharap perusahaan ini mampu menggabungkan kebijakan masa lalu dengan kreativitas generasi muda.

#### 2.4. Struktur Organisasi

Berikut ini adalah dua bagan sederhana dari struktur organisasi *Amarta Pictures* yang memperlihatkan kedudukan penulis sebagai *intern* dan kru film layar lebar *Multiverse: The 13<sup>th</sup> Step* yang diproduksi perusahaan tersebut:



Gambar 2.2. Supervisi *Amarta Pictures* Terhadap Penulis



Gambar 2.3. Posisi Jabatan Penulis dalam *Multiverse: The 13<sup>th</sup> Step*

Selama Kerja Praktik Magang, penulis berada di bawah pengawasan Agus Puryanto selaku *COO* dan *Vice CEO* sekaligus salah satu pendiri *Amarta Pictures*. Di saat yang sama, penulis bekerja sebagai *production assistant (PA)* film layar lebar *Multiverse: The 13<sup>th</sup> Step* di bawah kepemimpinan dua orang produser, yaitu Indra Pasaribu dan Garry Resuka.

Berbeda dengan Garry Resuka yang merupakan personel tetap di *Amarta Pictures*, Indra Pasaribu adalah rekan kerja dari luar perusahaan. Garry Resuka menangani urusan-urusan yang lebih detil—termasuk apa saja yang harus penulis kerjakan setiap harinya. Sementara, Indra Pasaribu menangani hal-hal yang lebih umum, tetapi juga memberikan penulis tugas-tugas besar seperti membuat dan menyusun *production book*.