

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Artistik 124

Artistik124 merupakan sebuah *basecamp* di bidang tata artistik film yang didirikan pada tahun 2016. Gagasan awal pendirian Artistik124 berangkat dari kebutuhan akan tempat kolaboratif untuk menampung kerja-kerja kreatif tim artistik Dita Gambiro dalam produksi film. Tempat ini kemudian berfungsi sebagai pusat koordinasi, *meeting*, *workshop*, mengumpulkan dan menyimpan props, serta tempat istirahat kru saat sebuah *project* sedang berlangsung. Sejak awal berdiri, Artistik124 merupakan titik temu bagi para pekerja seni visual guna memperkuat produksi film Indonesia, khususnya di bidang artistik.

Nama “Artistik124” berasal dari alamat *basecamp* pertama yang terletak di Jalan Kemang Raya No.124, Jakarta. Selama enam tahun pertama beroperasi (2016-2022), lokasi ini menjadi pusat kegiatan kreatif Artistik124. *Basecamp* kemudian melakukan perpindahan lokasi di kawasan Bintaro Sektor 0, dan pada tahun 2024, *basecamp* Artistik124 melakukan perpindahan lagi ke lokasi Jalan H. Shibi. Perpindahan lokasi ini menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan produksi, serta dinamika proyek yang ditangani. Artistik124 didirikan oleh Dita Gambiro, Rizki Fahrizalmi dan Budi Herayandi, individu-individu yang memiliki dedikasi tinggi dalam membangun standar baru dalam tata artistik film. Artistik124 menjadi laboratorium ide-ide visual yang progresif dan berkualitas.



Gambar 2.1 Film - film karya Dita Gambiro sebagai *production designer*, oleh Artistik124
Sumber : Google Images

Film pertama yang ditangani oleh Artistik124 adalah “Galih dan Ratna” (2016), yang disutradarai oleh Lucky Kuswandi. Sejak proyek perdana tersebut, Artistik124, dibawah naungan Dita Gambiro, menjadi tim artistik dibalik layar pada film “Like & Share” (2022), oleh Gina S. Noer, Jatuh Cinta Seperti di Film-Film (2023) oleh Yandy Laurens, “Penyalin Cahaya” (2021) oleh Wregas Bhanuteja dan masih banyak lagi film-film lainnya yang dikerjakan dengan penuh semangat dan hati yang besar dalam meneruskan karakterisasi sebuah film melalui bahasa visual.

Menurut Dita Gambiro, Artistik124 memiliki peran dalam membentuk dan memperkaya estetika visual perfilman Indonesia dengan standar dan *taste* dari Dita Gambiro yang tinggi dan berkualitas. Hal ini diwujudkan melalui keterlibatan para anggota yang memiliki keunikan karakter, keunggulan personal, serta latar belakang seni yang beragam. Artistik124 memiliki beberapa *freelancer* yang diajak untuk membantu sebuah proyek, orang-orang yang beragam di dalam tim ini adalah kekuatan dan kunci utama dalam menciptakan pendekatan visual yang inovatif. Visi kolektif ini sejalan dengan perkembangan industri film Indonesia yang semakin menghargai aspek artistik sebagai elemen penting dalam bercerita secara visual. Dengan komitmen ini, Artistik124 berupaya menjadi bagian dari bahasa visual sinema Indonesia.



2.1.1 Analisis SWOT *basecamp* “Artistik124”

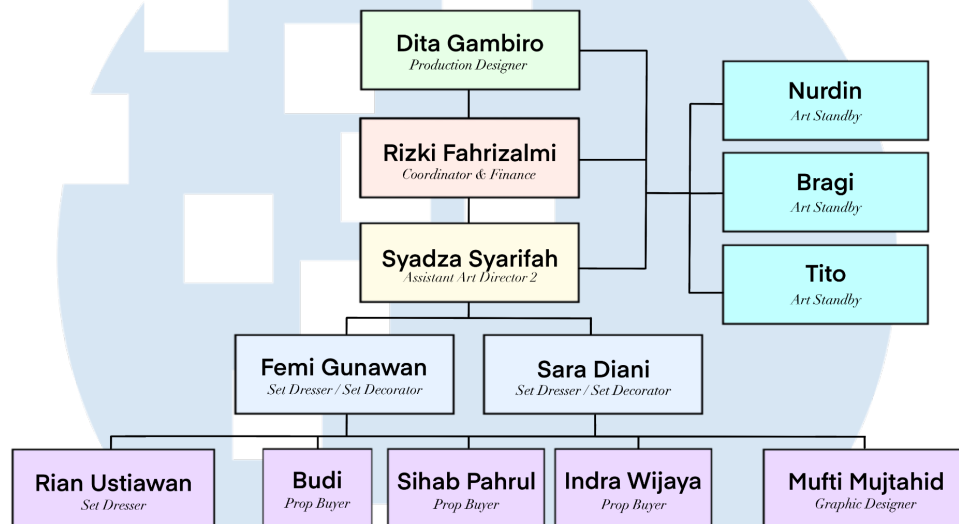
Memiliki pemahaman terhadap kelebihan dan kelemahan dari sebuah perusahaan merupakan langkah penting. Penulis menggunakan Analisa *SWOT*. Sarsby, (2016) menjelaskan bahwa analisis ini merupakan analisis yang digunakan untuk mengevaluasi *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman) dalam suatu bisnis, proyek, atau situasi tertentu. Pengaruh internal dan eksternal juga menjadi konsiderasi dalam melakukan analisis *SWOT* ini.

Tabel 2.1.1 Analisis SWOT *basecamp* “Artistik124”

Faktor Internal	Faktor Eksternal
<i>Strengths</i> : - Portfolio serta pengalaman yang sudah banyak dan berkualitas - Pengalaman profesional yang luas - Adaptif	<i>Opportunities</i> : - Kolaborasi internasional - Kolaborasi dengan Industri Film & Desain yang lebih mendalam dan berkelas
<i>Weakness</i> : - Tantangan dalam Mentransformasikan Seni ke Industri Bisnis - Tantangan untuk menyatukan preferensi yang berbeda-beda	<i>Threats</i> : - Perubahan tren dan preferensi pasar

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Penulis melakukan magang secara langsung kepada tim artistik Dita Gambiro, yang merupakan dalam *basecamp* “Artistik124”, pada produksi film *Rangga & Cinta* (2025) yang memiliki struktur tim artistik *freelance* sebagai berikut:



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Artistik124 dalam produksi film *Rangga & Cinta* (2025)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Tim artistik dari *basecamp* “Artistik124”, dalam film *Rangga & Cinta* (2025) dipimpin oleh Dita Gambiro selaku *Production Designer*, yang berperan penting dalam menerjemahkan visi cerita ke dalam bentuk visual. Mengacu pada Hannigan (2013), peran ini mencakup pemahaman terhadap visi dan penceritaan, kemampuan interpersonal, pengelolaan sumber daya, serta kepercayaan diri. Dita Gambiro bertanggung jawab atas keseluruhan tampilan visual film, mulai dari desain set, properti, warna, hingga pencahayaan, agar selaras dengan visi sutradara dan mendukung narasi secara emosional dan estetis.

Sementara itu, Rizki Fahrizalmi menjabat sebagai *Coordinator & Finance*, yang mengatur anggaran produksi dan memastikan alokasi dana dilakukan secara bijak, termasuk untuk pembangunan set dan kesejahteraan kru artistik. Anggaran ini disepakati bersama pihak *Production House*, sebuah perusahaan yang, menurut Fergiani (2021), berfokus pada produksi konten audio-visual seperti film, iklan, dan serial web, yakni Miles Films.

Syadza Syarifah sebagai *Assistant Art Director* yang membantu dalam kelancaran bidang artistik dalam proses produksi, pra-produksi, dan memastikan

bahwa semua hal dan benda ada dan aman, juga *standby*, memastikan bahwa *frame* masih indah terlihat pada keseluruhan proses produksi dan membantu menyelaraskan ide dan visi *production designer* bersama dengan keseluruhan tim artistik agar tidak terjadi miskomunikasi dan kesalahan. Ia juga bertanggung jawab untuk memantau kelancaran *pre-set* artistik demi kelancaran produksi.

Art Standby memiliki tugas untuk *standby* di set untuk melakukan komando dari *Assistant Art Director* dan *Production Designer* dan memastikan bahwa *frame* yang dihasilkan terjaga dan selaras dengan visi *Production designer* dan Sutradara. Kemudian, secara struktur, terdapat *set dresser* yang melakukan riset terhadap benda-benda apa saja yang masuk akal secara penceritaan, tahun dan karakter pada set, juga melakukan gambar set untuk menyelaraskan visi. *Set dresser* berkoordinasi dengan *probuyer* untuk memastikan ketersediaan properti.

Set Builder/Dresser, Rian Ustiawan, memiliki tugas pada *pre-set* dan *post-set*, yaitu membangun sebuah set dan membongkar sebuah set setelah set tersebut selesai produksi syuting. Rian Ustiawan sendiri memiliki beberapa *art runner* untuk mewujudkan visi itu dan membangun set yang sesuai dengan gambar set dan membersihkan set itu dan mengembalikannya seperti semula, ketika syuting selesai. Pada bidang properti, terdapat *probuyer* yang memiliki tugas untuk memastikan bahwa semua barang/properti yang ada pada desain gambar set terealisasi dan ada pada set dengan cara membeli, menyewa, dan membuat yaitu Budi Heriyandi, Sihab Pahrul dan Indra Wijaya yang memiliki tugas untuk memastikan bahwa properti yang digambar set ada secara fisik pada set, hal ini membuat mereka mencari banyak jenis properti untuk kebutuhan semua set yang telah didiskusikan.

Kemudian, pada tim artistik Dita Gambiro, terdapat *Graphic Designer* yang memiliki tanggung jawab atas semua elemen desain grafis yang muncul di layar, melakukan desain grafis sesuai dengan kebutuhan set dan karakter. *Graphic Designer* pada film periodik sangat membantu dalam menyelaraskan waktu dan estetika sebuah set untuk logika penceritaan.