

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Wahana Kreator merupakan sebuah Rumah Produksi yang berlokasi di Kemang, Jakarta Selatan. Perusahaan ini awalnya dikenal dengan nama Wahana Penulis, sebuah komunitas yang terbentuk dari perkumpulan tiga belas penulis skenario pada tahun 2009. Keresahan mereka berangkat dari praktik *striping* dalam industri televisi Indonesia, saat penulisan skenario dilakukan secara cepat tanpa melalui proses pengembangan yang memadai sehingga kualitas cerita sering kali menurun. Sebagai respon atas kondisi tersebut, pada tahun 2011 didirikanlah *writer's room* bernama Wahana Penulis oleh Salman Aristo, dengan tujuan membangun proses penulisan naskah yang lebih terstruktur dan berorientasi pada kualitas.



Gambar 2.1. Logo Wahana Kreator

(Sumber: dokumen perusahaan)

Dalam sebuah wawancara, Salman Aristo menjelaskan bahwa sejak awal dirinya bersama para penulis skenario bertekad untuk mengadopsi mekanisme sistem yang lazim digunakan di Hollywood, dengan melibatkan minimal penulis skenario, sutradara, dan produser dalam satu proyek film. Melalui sistem tersebut, proses pengembangan naskah dapat berlangsung lebih matang dan terarah. Sebagai tim pengembangan dan penulisan naskah pertama di Indonesia yang menggunakan riset serta metode pengembangan sistematis dan terintegritas, Wahana Penulis

berkomitmen untuk meningkatkan kualitas skenario melalui pendekatan yang lebih terstruktur (Hypeabis.id, 2025).

Pada periode 2017—2018, Salman Aristo bersama Gina S. Noer sebagai *Co-Founder* setuju untuk mengembangkan Wahana Penulis menjadi Wahana Kreator Nusantara. Dalam struktur perusahaan tersebut, Salman Aristo menjabat sebagai CEO, sementara Gina S. Noer menjabat sebagai *Head of IP Initiative*. Gina S. Noer sebelumnya aktif mengelola unit usaha PlotPoint Kreatif, sebuah program pelatihan industri kreatif, yang akhirnya berganti nama menjadi Wahana Edukasi.

2.1.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah alat perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), *Threats* (Ancaman) yang dapat mempengaruhi suatu organisasi, proyek, atau bisnis. SWOT berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menilai faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan tertentu.

Tabel 2.1. SWOT Wahana Kreator

<i>Strengths</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiri sejak tahun 2011. 2. Memiliki tiga unit usaha yang saling melengkapi (Wahana Penulis, Wahana Edukasi, dan Wahana Dimensi) sehingga mampu mencakup pengembangan ide hingga <i>post-production</i>. 3. Penerapan sistem <i>writer's room</i> berbasis riset yang jarang ditemui di PH lain, menjadikan kualitas naskah yang lebih matang. 4. Memiliki jejaring profesional dengan platform OTT dan PH besar, mempermudah distribusi karya. 5. Kantor berlokasi di Jakarta Selatan, salah satu pusat industri kreatif dan film. Sehingga memudahkan akses ke jejaring profesional, partner produksi, dan peluang kolaborasi. 6. Memiliki portofolio karya yang telah diakui secara <i>box office</i> sekaligus meraih penghargaan nasional maupun internasional.
-------------------------	---

Weaknesses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kapasitas SDM in-house terbatas sehingga beban kerja sering tinggi, terutama saat mengelola beberapa proyek sekaligus. 2. Tantangan dalam manajemen budgeting, khususnya untuk proyek film panjang yang membutuhkan biaya besar, serta pembagian alokasi dana antar unit usaha yang berpotensi mengurangi fokus pada pengembangan tertentu.
Opportunities	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tren Pendidikan non-formal dan pelatihan industry kreatif memberi peluang pada Wahana Edukasi untuk menjaring peserta lebih luas. 2. Perkembangan teknologi <i>post-production</i> (VFX, audio, <i>color grading</i>) dapat memperkuat posisi Wahana Dimensi sebagai studio layanan kreatif. 3. Reputasi kerja sama dengan <i>client</i> yang memiliki nama baik membuka peluang bagi Wahana untuk menarik mitra baru dan memperluas jangkauan pasar.
Threats	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persaingan ketat dengan PH dan studio lain yang juga sudah mapan dalam produksi maupun distribusi. 2. Dinamika tren penonton yang cepat berubah sehingga memengaruhi relevansi tema film yang diangkat. 3. Potensi <i>over-reliance</i> pada Kerjasama dengan OTT akibat adanya pergeseran tren, pendapatan bisa terdampak signifikan.

2.1.3 Business Model Canvas

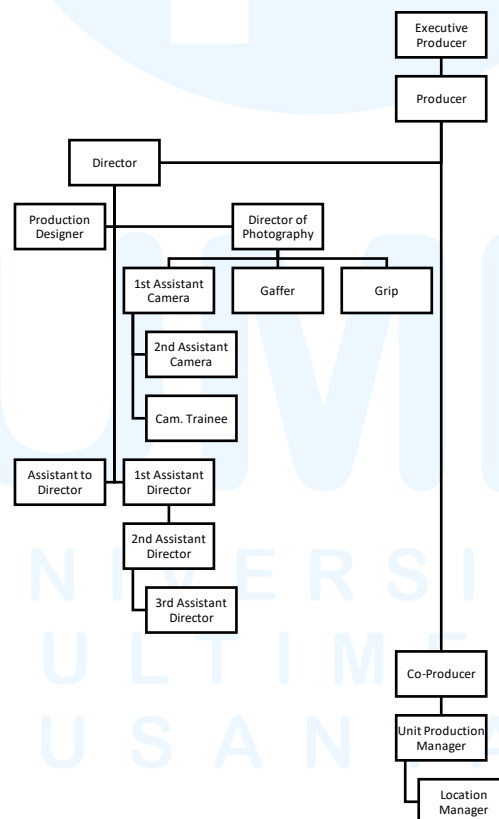
Tabel 2.2. *Business Model Canvas* Wahana Kreator

Wahana Kreator Nusantara				
Key Partners	Key Activities	Value Proposition	Customer Relationships	Customer Segments
<ul style="list-style-type: none"> Platform Distribusi: Netflix, MAXStream, Bioskop Production House & Studio Post: Sinemaku Pictures, Starvision, Magma Entertainment Investor & Sponsor Pemerintah/Komunitas Film (festival, edukasi, dll) 	<ul style="list-style-type: none"> Produksi Film & Series (Development naskah, Shooting, Post-Production) Edukasi (Wahana Edukasi: Workshop penulisan, produksi, scoring, cinematography) Riset pengembangan naskah dan IP Promosi & distribusi karya 	<ul style="list-style-type: none"> Wahana Penulis: Menawarkan jasa pengembangan naskah dengan kualitas matang berdasarkan riset dan metode terintegrasi. Wahana Edukasi: Memberikan kesempatan pelatihan langsung dengan ahli berpengalaman di industri, sehingga peserta dapat memperoleh wawasan praktis sekaligus jaringan profesional. Wahana Dimensi: Menawarkan layanan post-production profesional meliputi editing, scoring, dan color grading dengan standar industri. 	<ul style="list-style-type: none"> Screening/Meet and Greet bersama Filmmaker dan Aktis. Workshop Wahana Edukasi yang mengundang praktisi ahli dari Industri Film. Kolaborasi jangka panjang dengan sebuah Rumah Produksi dan Platform Distribusi. 	<ul style="list-style-type: none"> Wahana Penulis: <ul style="list-style-type: none"> Platform Distribusi & Production House Agency Company (Client) Wahana Edukasi: <ul style="list-style-type: none"> Pelajar/Mahasiswa Film Profesional Industri Kreatif/Pelaku seni Komunitas Film & Masyarakat umum Wahana Dimensi: <ul style="list-style-type: none"> Rumah Produksi & Filmmaker independen Brand & Agency Platform Distribusi
Key Resources		Channels		
<ul style="list-style-type: none"> SDM (Producer, Director, DOP, Prodes, Editor, dll) Intellectual Property Infrastruktur kreatif (writer's room, workshop, jejaring distribusi) 		<ul style="list-style-type: none"> Bioskop Platform OTT (Netflix, MAXStream, dll) Media Sosial (Instagram, Tiktok, Youtube, Twitter) Festival Film 		
Cost Structure			Revenue Streams	
<ul style="list-style-type: none"> Produksi (Development, Pre Production, Shooting, Post Production) Gaji Karyawan & crew Edukasi (workshop/pelatihan) Promosi & distribusi Operasional kantor 			<ul style="list-style-type: none"> Pembagian hasil penjualan tiket bioskop Lisensi film & series ke OTT Fee workshop & seminar Sponsorship Kolaborasi dengan brand Eksplorasi IP 	

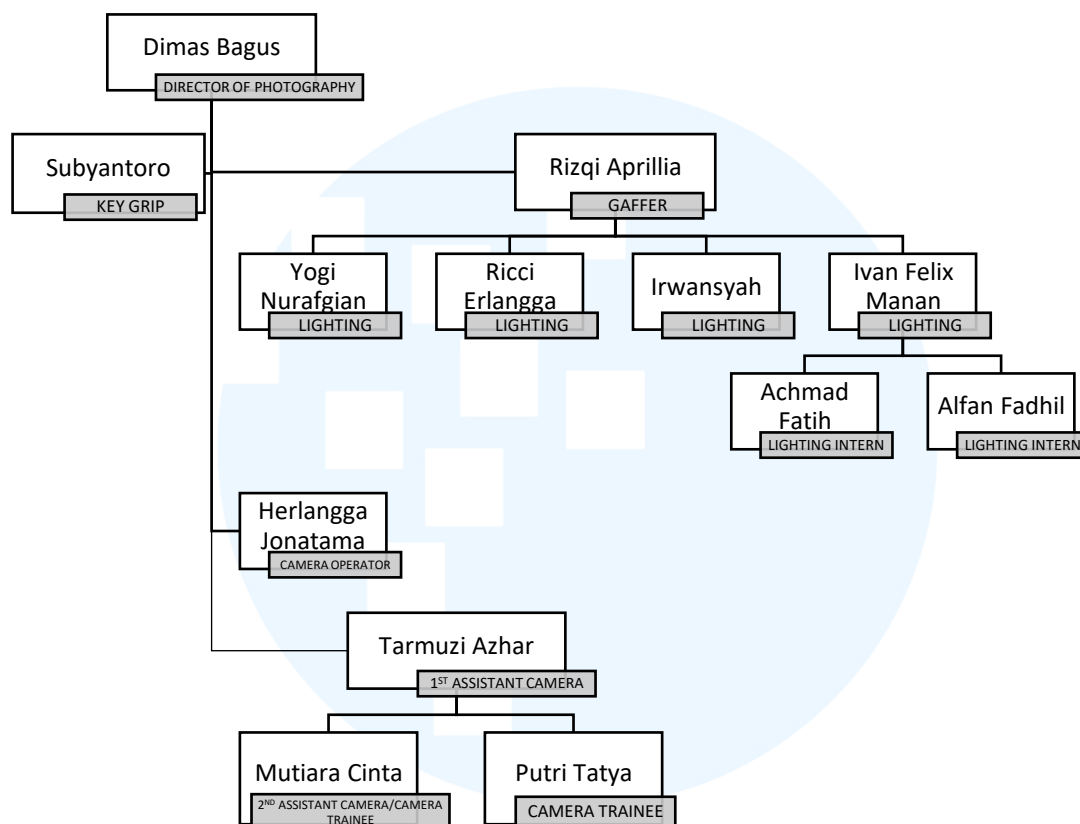
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Pada bagian ini, penulis membagi struktur organisasi menjadi dua bagian utama. Pertama, struktur organisasi produksi secara keseluruhan, yang menggambarkan alur kerja dan hubungan antar-departemen dalam proyek film *Seni Merayu Tuhan*. Kedua, struktur khusus Departemen Kamera yang menampilkan

Kedua bagan ini disusun untuk memberikan penjelasan detail terkait *flow of work* dan koordinasi yang terjadi selama proses produksi. Melalui bagan produksi, dapat terlihat bagaimana setiap departemen saling berhubungan di bawah arahan produser dan sutradara. Sementara itu, bagan Departemen Kamera memperlihatkan pembagian tugas di bawah koordinasi Director of Photography (DOP), sehingga lebih mudah memahami peran teknis maupun non-teknis yang dijalankan, termasuk posisi penulis sebagai *2nd Assistant Camera*.



Gambar 2.2. Struktur Bagan Produksi Proyek Film *Seni Merayu Tuhan*



Gambar 2.3. Struktur Departemen Kamera Proyek Film *Seni Merayu Tuhan*