

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Visinema Pictures. Sumber: Dokumen Perusahaan (2025).

Visinema Pictures merupakan rumah produksi film asal Indonesia yang didirikan oleh Angga Dwimas Sasongko pada tahun 2008 di Jakarta. Hal ini menunjukkan bahwa storytelling merupakan fondasi utama dari strategi kreatif sekaligus bisnis Visinema akan masyarakat. Keyakinan tersebut kemudian berkembang menjadi visi untuk menjadi *the center of excellence in every form of storytelling in Indonesia*, yaitu pusat keunggulan dalam setiap bentuk penceritaan di Indonesia.

Sebagai perusahaan yang memproduksi berbagai karya audiovisual, mulai dari film layar lebar, program televisi, video musik, hingga konten untuk kebutuhan korporasi dan merek. Visinema menempatkan kualitas cerita dan nilai kolaborasi sebagai inti dari setiap karyanya. Dalam perkembangannya, Visinema berhasil memadukan unsur artistik dan komersial dalam setiap proyek, sehingga mampu menghasilkan karya yang bernilai estetik sekaligus relevan di pasar. Melalui pendekatan *co-production* dan *branded content*, Visinema berupaya menjawab

perubahan dinamika industri film Indonesia yang semakin terhubung dengan dunia bisnis dan pemasaran.

Beberapa karya Visinema yang mendapatkan apresiasi tinggi antara lain Cahaya dari Timur: Beta Maluku (2014), yang meraih penghargaan Film Terbaik dan Aktor Terbaik di ajang Festival Film Indonesia (FFI), serta Filosofi Kopi (2015), yang memenangkan kategori Penyunting Gambar Terbaik dan Penulis Skenario Adaptasi Terbaik pada ajang yang sama. Sejak saat itu, Visinema terus menunjukkan konsistensi dalam menghadirkan karya yang kuat secara naratif dan emosional melalui film-film seperti Keluarga Cemara (2019), Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (2020), Mencuri Raden Saleh (2022), 13 Bom di Jakarta (2023), dan Home Sweet Loan (2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebiasaan menonton masyarakat, Visinema memperluas cakupan bisnisnya menjadi sebuah ekosistem storytelling yang menyeluruh. Saat ini, Visinema memiliki beberapa divisi utama yang saling terhubung dan membentuk rantai produksi yang utuh. Visinema Pictures berfokus pada produksi film panjang dan proyek layar lebar, sedangkan Visinema Content menangani pengembangan konten digital serta serial yang tayang di berbagai platform daring. Di sisi lain, Visinema Studios mengembangkan proyek animasi dan konten keluarga yang berorientasi pada penonton muda. Seluruh ide dan naskah dikembangkan di bawah divisi Skriptura, yang menjadi pusat story development melalui riset, pengembangan ide, dan penyusunan cerita.

Setiap proyek yang dikembangkan di Skriptura kemudian diolah melalui berbagai lini bisnis Visinema: Visinema Pictures untuk film layar lebar, Visinema Content untuk serial dan konten digital, Visinema Studios untuk proyek animasi dan kids & family storytelling, serta BiOn Studio untuk konten hyperlocal dan distribusi digital. Pendekatan ini menjadikan Visinema tidak hanya sekadar rumah produksi, tetapi juga ekosistem storytelling yang terintegrasi, mulai dari tahap pengembangan, produksi, hingga distribusi.



Gambar 2.1.2. Logo Skriptura. Sumber: Dokumen Perusahaan (2025).

Selama masa magang di divisi Skriptura, penulis mengamati bahwa seluruh kegiatan kreatif di Visinema selalu berawal dari proses story development. Kegiatan seperti riset, *brainstorming*, analisis karakter, hingga diskusi tematik menjadi bagian penting dari tahapan pra-produksi. Setiap proyek dikembangkan dengan fokus pada pesan, karakter, dan relevansi sosial agar setiap cerita yang dihasilkan tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai dan dampak bagi penontonnya. Hal ini menunjukkan bahwa storytelling merupakan fondasi utama dari strategi kreatif sekaligus bisnis Visinema dalam membangun identitasnya. Model bisnis Visinema Pictures dapat dijelaskan menggunakan kerangka Business Model Canvas (BMC) yang terdiri atas sembilan elemen utama, namun tidak dapat ditampilkan karena bersifat *confidential*.

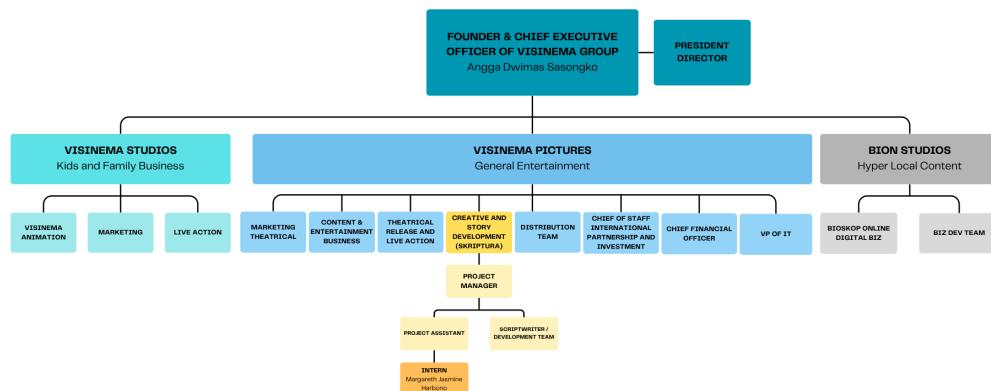
Dalam menyusun laporan magang ini, penulis perlu memahami konteks kerja profesional di lingkungan Visinema Pictures sebagai perusahaan tempat penulis menjalankan praktik. Menurut Wheelen & Hunger (2012), analisis SWOT merupakan metode strategis yang efektif untuk memetakan faktor internal dan eksternal yang memengaruhi proses kerja dalam sebuah organisasi. Kerangka ini membantu menjelaskan konteks magang secara sistematis dari sisi akademik dan profesional.

| | |
|------------------|--|
| <i>Strengths</i> | Kekuatan utama perusahaan terlihat dari merek Visinema Pictures yang kuat dan telah dikenal sebagai studio yang konsisten menghasilkan konten berkualitas. Hal ini didukung oleh struktur kerja yang profesional dan kolaboratif, terutama dalam proses development yang melibatkan berbagai perspektif kreatif. Selain itu, lingkungan kerja yang dibangun sangat |
|------------------|--|

| | |
|---------------------|---|
| | mendukung terjadinya diskusi kreatif, sesi brainstorming, serta pembelajaran lintas departemen, sehingga setiap individu memiliki ruang untuk berkembang sekaligus berkontribusi secara optimal dalam setiap project yang dikembangkan. |
| <i>Intervention</i> | Tidak dapat ditampilkan karena bersifat <i>confidential</i> . |
| <i>Comparison</i> | Tidak dapat ditampilkan karena bersifat <i>confidential</i> . |
| <i>Outcomes</i> | Tidak dapat ditampilkan karena bersifat <i>confidential</i> . |

Tabel 2.1. Variabel Penelitian. Sumber: Observasi Penulis (2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan PT Visinema Picture. Dokumen Perusahaan (2025).

PT Visinema Pictures dipimpin oleh Chief Executive Officer (CEO) yang dibantu oleh Chief of Staff dan Executive Assistant. Di bawah jajaran pimpinan utama tersebut, terdapat beberapa divisi besar yang menjalankan fungsi inti perusahaan, antara lain Content & Entertainment Business, Digital Business, Kids & Family Business, Commercial & Business Development, Finance, serta People & Culture.

Divisi yang berfokus pada produksi dan pengembangan konten audiovisual berada di bawah Content & Entertainment Business dan Kids & Family Business,

yang masing-masing menaungi *Production & Development Team* serta *Marketing & Promotion Team*. Sementara itu, *Digital Business* menaungi tim seperti Bioskop Online, VCampus, serta Sales and Marketing Team yang bertanggung jawab atas pengelolaan platform digital dan strategi distribusi konten.

Selama menjalani program magang, penulis ditempatkan di divisi Skriptura. Divisi ini berperan sebagai pusat pengembangan ide dan cerita (*story development*) untuk berbagai *project* film, serial, maupun konten digital Visinema. Divisi Skriptura dipimpin oleh seorang *Vice President (VP) Creative and Development*, yang membawahi beberapa *Project Manager* dan tim *Script Writer*. Dalam keseharian, penulis berkoordinasi langsung dengan *project manager* serta tim penulis lainnya dalam proses pengembangan ide, diskusi cerita, dan penulisan naskah.

