

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



*Gambar 2.1 Paragon Pictures.
Sumber: paragonpictures.id (2021)*

Paragon Pictures adalah rumah produksi film yang berdiri pada Maret 2019 di Jakarta oleh Andi S. Boediman dan Robert Ronny, di bawah naungan Ideosource Entertainment. Sejak awal, perusahaan ini berfokus pada pengembangan, produksi, dan distribusi konten *audio visual* orisinal, baik film layar lebar maupun serial, serta dikenal karena menghidupkan kembali konten berbasis Hak Kekayaan Intelektual (IP) yang pernah populer di Indonesia.

Salah satu karya yang menonjol adalah film horor “Kuasa Gelap” yang berhasil meraih lebih dari satu juta penonton, diikuti dengan film lain seperti “Sobat Ambyar”, “Losmen Bu Broto”, dan “Backstage”. Hingga kini, Paragon Pictures berperan sebagai *Film & Content Creation Company* yang menargetkan pasar domestik dan internasional melalui distribusi di bioskop, televisi, hingga *platform* digital.

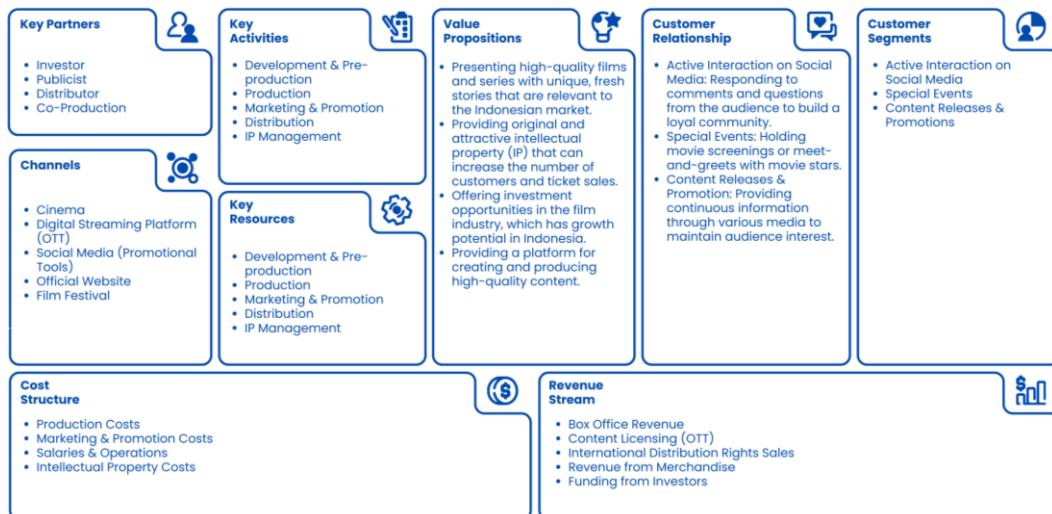
Tabel 2.1 Sejarah Singkat Paragon Pictures

<i>Rumah Produksi</i>	Paragon Pictures
<i>Pendiri</i>	Andi Boediman, Robert Ronny

<i>Tahun Berdiri</i>	2019
<i>Alamat</i>	Ruko Perkantoran Foresta Bussiness Loft 2, Jl. BSD Raya Utama No.36, Pagedangan, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15339
<i>Film</i>	<i>Sobat Ambyar</i> (2021), <i>Backstage</i> (2021), <i>Losmen Bu Broto</i> (2021), <i>Tak Ingin Usai di Sini</i> (2025), <i>Lyora</i> (2025)

Sumber: paragonpictures.id (2021)

Business Model Canvas Paragon Pictures



Gambar 2.2 Business Model Canvas Paragon Pictures

Sumber: Observasi Penulis (2025)

Berdasarkan hasil pengamatan selama magang serta analisis *Business Model Canvas* (BMC), Paragon Pictures memiliki model bisnis yang berfokus pada pengembangan, produksi, dan distribusi konten *audio visual*, baik film layar lebar maupun serial. Strategi bisnisnya juga menitikberatkan pada pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual (IP) *populer* yang dikemas ulang agar relevan dengan pasar modern, serta menjalin kerja sama dengan berbagai mitra strategis, mulai dari *investor* hingga *platform* distribusi digital.

Untuk memahami lebih jauh posisi Paragon Pictures di industri, berikut adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*):

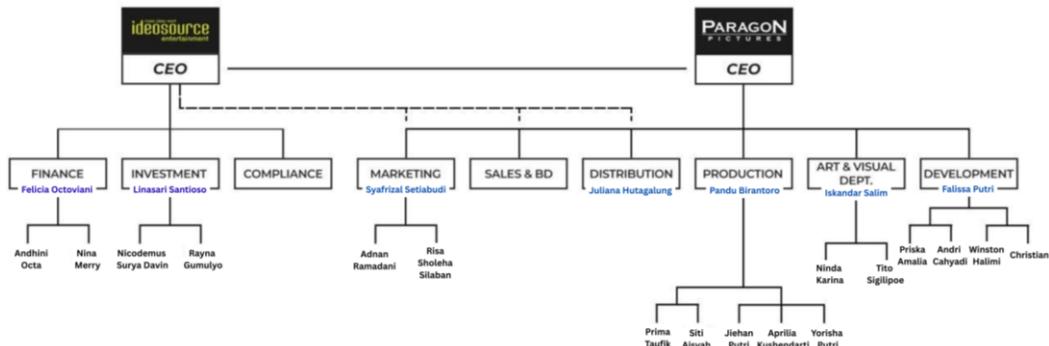
Tabel 2.2 Analisis SWOT Paragon Pictures

<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki jaringan luas dan kemitraan strategis dengan investor. - Portofolio film yang beragam. - Kemampuan mengolah IP.
<i>Weaknesses</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Keterbatasan SDM teknis. - Keterbatasan aset fisik (peralatan). - Keterbatasan anggaran.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pertumbuhan layanan streaming (OTT) membuka jalur distribusi lebih luas. - Potensi pengembangan merchandise sebagai sumber pendapatan tambahan. - Pasar global memberi peluang masuk festival dan kerja sama dengan distributor internasional.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pembajakan digital maupun fisik mengurangi pendapatan film. - Regulasi pemerintah (sensor dan perizinan) berpotensi menghambat produksi/distribusi. - Persaingan ketat dengan rumah produksi lokal dan OTT global yang punya anggaran lebih besar.

Sumber: Observasi Penulis (2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan.

Sumber: Paragon (2025)

Paragon Pictures berada di bawah naungan Ideosource Entertainment, sebuah perusahaan pendanaan film yang juga menjadi induk dari berbagai kegiatan produksi dan distribusi. Ideosource berperan dalam mendukung strategi bisnis dan pendanaan, sementara Paragon Pictures berfokus pada aspek kreatif dan teknis produksi film maupun serial. Secara internal, Paragon Pictures memiliki enam divisi utama, yaitu *Production*, *Distribution*, *Marketing*, *Sales & Business Development*, *Art & Visual Department*, dan *Development*. Masing-masing divisi dipimpin oleh kepala divisi yang melapor langsung kepada CEO, sehingga proses komunikasi dan pengambilan keputusan dapat berjalan efektif. Struktur ini memungkinkan setiap divisi fokus pada perannya masing-masing, sekaligus memastikan koordinasi yang baik dalam menghasilkan karya *audio visual* yang berkualitas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA