

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Dari hasil wawancara bersama Aditya Fadel selaku *Head of Operation* (HOO) sekaligus *Chief Financial Officer* (CFO) Ruanglampu Studio, PT Ruang Kreasi Bersama atau yang saat ini dikenal sebagai Ruanglampu Studio didirikan pertama kali di Pejaten, Jakarta pada tahun 2017. Perusahaan ini terlahir dari impian 3 pendiri yaitu Farhan Adli, Egy Megistra dan Aditya Fadel untuk membangun sebuah badan usaha yang bisa bermanfaat dari segi sosial dengan memanfaatkan kemampuan yang masing-masing dari mereka miliki. Pada awalnya, Ruanglampu Studio berdiri secara tidak resmi dengan nama Light Room dan hanya berfokus sebagai dokumentasi acara pernikahan dan video promosi tempat wisata, namun seiring berjalannya waktu tepatnya di tahun 2018, akhirnya mereka secara hukum terdaftar dengan nama PT Ruang Kreasi Bersama dan memperluas jangkauan layanan mereka yang mencakup *motion graphic*, iklan TV, hingga serial animasi dan film.

2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Perusahaan
Sumber: <https://ruanglampu.com/>

Dari hasil wawancara bersama Aditya Fadel yang telah dilakukan, Ruanglampu Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi film yang berfokus di bidang *motion graphic*, animasi, hingga serial film. Studio ini memiliki pandangan yaitu mereka tidak hanya ingin dianggap sebagai studio produksi biasa namun juga memiliki keunikan tersendiri.

Sehingga, terdapat visi dari Ruanglampu Studio yaitu untuk memberikan tontonan yang berkualitas dan juga bisa bermanfaat untuk masyarakat, serta berkontribusi dalam memperkenalkan Indonesia ke ranah internasional melalui karya audio visual, dan menjadi sebuah perusahaan yang mampu menjawab kebutuhan pasar dalam industri profesional. Selain itu, narasumber juga mengatakan bahwa Ruanglampu Studio juga memiliki visi untuk menjadi perusahaan seperti Disney di Indonesia yang mampu membuat IP animasi berkualitas dan bermanfaat untuk anak dan keluarga.

Adapun misi dari Ruanglampu Studio yaitu memproduksi konten yang tidak hanya menarik namun memiliki nilai agama, budaya, edukasi, serta bisa menjadi hiburan. Kemudian, misi selanjutnya adalah studio ini menjadi wadah atau tempat untuk para pekerja kreatif yang memiliki satu tujuan, yaitu untuk berkontribusi ilmu dan gagasan yang mereka miliki ke dalam sebuah karya, guna meningkatkan kualitas tayangan di Indonesia dan turut beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga mampu memberikan inovasi di bidang sinematografi sesuai perkembangan zaman.

Selain visi dan misi, narasumber juga menambahkan bahwa Ruanglampu Studio memiliki filosofi “*do your best*” dalam setiap karya yang dihasilkan. Artinya dari tahap *pre-production* hingga *post-production* Ruanglampu studio selalu mengambil dan menjalankan keputusan yang terbaik agar *output* karya yang dihasilkan memuaskan. Adapun arti dari logo Ruanglampu Studio yaitu adanya tiga titik yang menggambarkan para pendiri Ruanglampu Studio dimana masing masing pendiri memiliki peran dalam mengembangkan Ruanglampu Studio.

Sebagai tambahan akhir, Ruanglampu Studio merupakan studio yang berbentuk rumah, sebelumnya narasumber mengatakan Ruanglampu pernah berbentuk seperti kantor pada umumnya namun yang terjadi adalah kinerja para pekerja kreatif menurun, sehingga dibuatlah *home studio* atau rumah yang disulap menjadi kantor agar para pekerja bisa menganggap kantor sebagai rumah sendiri dan meningkatkan efektifitas produksi, alhasil terbukti bahwa

para pekerja kreatif lebih nyaman bekerja di lingkungan yang terkesan *homey* layaknya rumah sendiri dan produktifitas juga meningkat.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan hasil wawancara bersama Aditya Fadel, Ruanglampu Studio bermula dari perkumpulan mahasiswa Universitas Nasional (UNAS) tepatnya di tahun 2016 yang terdiri dari Farhan Adli yang saat ini sebagai Founder dan *Chief Executive Officer* (CEO), Egy Megistra yang saat ini sebagai *Chief Creative Officer* (CCO) dan Aditya Fadel yang saat ini sebagai *Head Of Operation* (HOO) sekaligus *Chief Financial Officer* (CFO). Saat kelulusan mereka di tahun 2016, awalnya mereka berdiskusi bahwa ternyata ketiganya memiliki ketertarikan yang sama yaitu di bidang sinematografi. Dari diskusi tersebut terbentuk sebuah gagasan, yaitu untuk membentuk badan usaha yang mengerjakan proyek proyek sinematografi sederhana.

Pada awalnya proyek yang dikerjakan berupa dokumentasi pernikahan yang ternyata pada saat itu hasilnya dianggap memuaskan sehingga mereka memutuskan untuk memperluas proyek mereka dan mengambil banyak proyek kecil lainnya seperti video promosi tempat wisata. Sampai akhirnya pada satu titik mereka menyadari bahwa dari hobi mereka bisa menghasilkan pendapatan yang cukup stabil, maka mereka bertiga memutuskan untuk serius membentuk dan mengembangkan badan usaha mereka yang kemudian mereka beri nama Light Room. Sebelum Light Room berdiri secara resmi, Farhan Adli pernah bekerja di Studio animasi The Little Giantz.

The Little Giantz adalah sebuah studio animasi 2D dan 3D berstandar internasional. Semasa Farhan Adli bekerja di The Little Giantz beliau menyadari bahwa The Little Giantz sempat mengalami krisis keterbatasan tenaga kerja. Dengan inisiatif Farhan Adli sebagai karyawan mengambil peluang, yaitu menawarkan kerja sama untuk mengerjakan proyek proyek yang membutuhkan tenaga kerja lebih. Dari kerjasama inilah Light Room semakin kuat fondasinya sebagai sebuah perusahaan, namun karena posisinya semakin kuat Farhan Adli menyadari bahwa nama Light Room terlalu mirip dengan

salah satu *software* milik perusahaan Adobe, yaitu Adobe Lightroom. Maka terjadilah perubahan nama dari awalnya Light Room menjadi Ruanglampu untuk menghindari pelanggaran hak cipta yang mungkin terjadi.

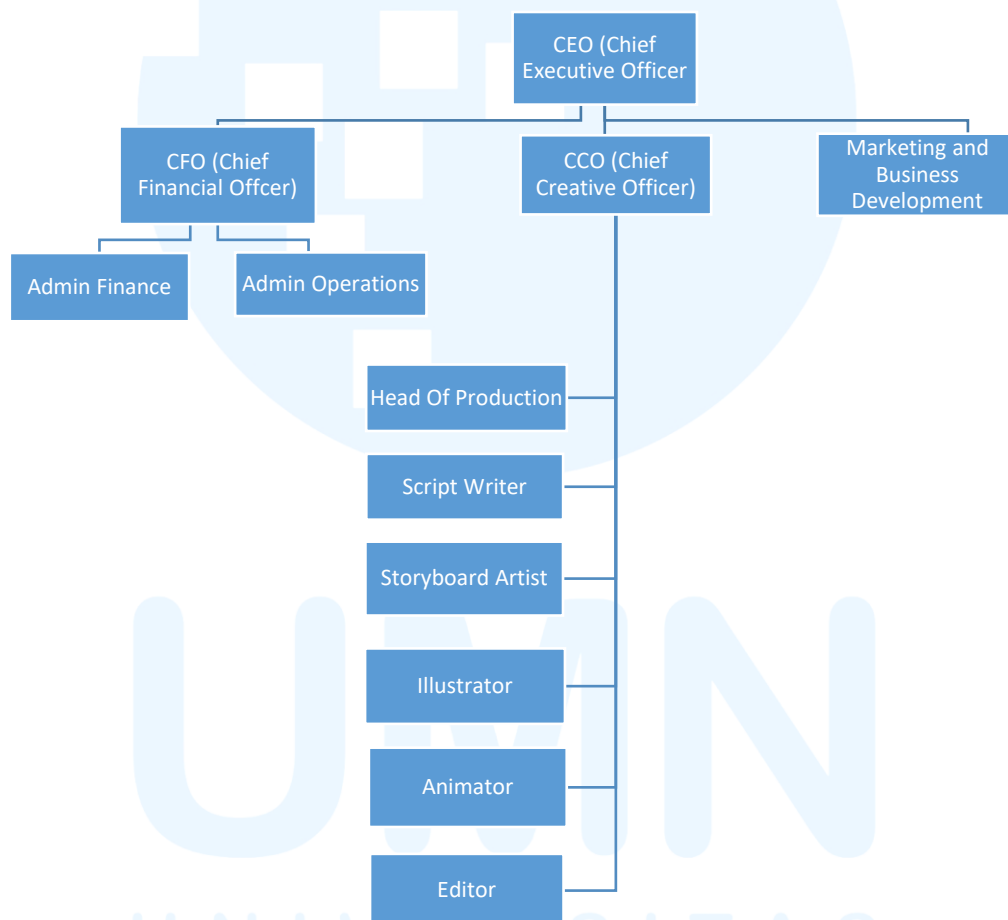
Pada tahun 2018 Aditya Fadel diangkat sebagai *Chief Finance Officer* (CFO) yang mengurus keuangan beserta status finansial Ruanglampu Studio dan tahun ini juga menandakan titik awal Ruanglampu Studio berkembang sebagai sebuah perusahaan. Pada tahun 2021 terjadi peningkatan pesat terutama pada keuangan Ruanglampu Studio. Sehingga untuk membuka peluang kerja sama dengan perusahaan besar, Ruanglampu Studio memutuskan untuk berdiri secara legal di bawah hukum dengan nama PT Ruang Kreasi Bersama, dan mereka akhirnya berfokus pada dua aspek yaitu *Intellectual Property* (IP) dan *Client based project* serta mereka bergerak di bidang TVC, *Motion graphic* hingga animasi 2D dan 3D.

Setelah berdiri cukup lama, Ruanglampu Studio mulai menyadari isu isu sosial yang terjadi, sehingga mereka ingin lebih berkontribusi dalam menyikapi isu tersebut. Dari wawancara, narasumber Aditya Fadel mengatakan salah satu isu yang terjadi yaitu perkembangan dunia teknologi yang salah satunya adalah sosial media, dari situ ia mengamati bahwa selain berguna untuk masyarakat, sosial media juga bersifat destruktif dengan beredarnya berbagai konten sampah dan *brainrot* yang membahayakan bagi anak-anak. Dari sini Ruanglampu Studio turut berperan dalam mengurangi konten konten sampah tersebut dengan menawarkan IP orisinil “Tambo” yang saat ini sedang dalam pengembangan dan “Bantala” yang saat ini dikembangkan bersama *stakeholders* dari pihak pemerintah.

Hingga saat ini, yaitu pada tahun 2025. Ruanglampu Studio sudah memiliki 18 klien yang meliputi instansi pemerintah hingga swasta. Beberapa diantaranya BMKG, Divisi Humas Polri, Kemenparekraf, hingga Ancol dan Bank BRI. Dalam kurun waktu yang dekat, Ruanglampu Studio juga akan meluncurkan Serial animasi IP orisinil terbaru mereka yaitu “Tambo”.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Dari data wawancara, penulis mendapatkan sejumlah informasi mengenai keanggotaan dan struktur operasional perusahaan. Saat ini Ruanglampu Studio memiliki karyawan tetap yang berjumlah 7 orang belum termasuk kerjasama dengan pihak luar, Adapun struktur kepemimpinan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Ruanglampu Studio
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

- CEO (*Chief Executive Officer*) bertanggung jawab sebagai pengawas jalannya produksi dan pembuat keputusan utama dalam perusahaan.

- CFO (*Chief Financial Officer*) bertanggung jawab melaporkan cash flow perusahaan, membuat rencana finansial, dan mengawasi perkembangan ekonomi perusahaan.
- *Admin Finance* bertanggung jawab mencatat dan memverifikasi transaksi keuangan dalam perusahaan.
- *Admin Operations* bertanggung jawab mengelola inventaris dan aset perusahaan serta penanganan komunikasi.
- *Marketing and business development* bertanggung jawab membuat promosi dan perencanaan bisnis seperti membuat rencana konten sosial media.
- CCO (*Chief Creative Officer*) bertanggung jawab membuat visi kreatif keseluruhan ruanglingkup studio dan memimpin tim kreatif.
- *Head Of Production* bertanggung jawab membantu CCO dalam mewujudkan visi kreatif dan memberikan *brief* kepada anggota tim kreatif.
- *Script Writer* bertanggung jawab menulis naskah untuk produksi film dan animasi.
- *Storyboard Artist* bertanggung jawab menggambarkan naskah dari *script writer* secara visual dengan sederhana.
- *Illustrator* bertanggung jawab dalam membuat aset ilustrasi sesuai arahan *Storyboard Artist*.
- *Animator* bertanggung jawab dalam membuat animasi dari aset yang sudah dibuat oleh ilustrator dan membuat *rigging* karakter animasi
- *Editor* bertanggung jawab mengkomposisi, menyunting, dan menyempurnakan animasi yang telah dibuat oleh *Animator*

Berdasarkan struktur tersebut, maka penulis ditempatkan pada posisi *illustrator* yang bekerja dibawah *Storyboard Artist/Supervisor* dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya membuat aset visual yang matang dari sketsa kasar yang diberikan oleh *supervisor* dalam format *storyboard still* (diam) atau *storyboard animatic* (bergerak).

2.3 Portofolio Perusahaan

RuangLampu Studio telah menghasilkan berbagai karya dari awal perusahaan ini berdiri. Hasil karya mereka meliputi komik *web*, iklan, video dokumenter, serial *web*, animasi, hingga video *motion graphic*. Setiap karya yang dihasilkan oleh Ruanglampu Studio menjadi portofolio tersendiri yang mengantar perusahaan mencari peluang klien yang lebih besar. Tentunya tidak ada karya yang sempurna 100% di dunia ini, namun Ruanglampu Studio bertekad untuk memberikan yang terbaik untuk klien, sehingga klien puas dan visi dari klien bisa terwujud. Maka dari itu, penulis telah memilih beberapa portofolio perusahaan yang dipilih bersama Aditya Fadel selaku CFO Ruanglampu yang merupakan portofolio terbaik di perusahaan saat ini.

1. Documentary of Amji Attak – Brimob Polri



Documentary of Amji Attak - Brimob Polri

Gambar 2.3 Documentary of Amji Attak – Brimob Polri
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=nL67QZE4JQU>

Documentary of Amji Attak merupakan salah satu karya dokumenter dari Ruanglampu Studio yang menceritakan tentang kisah kematian salah satu anggota Brimob yang tewas dalam operasi Dwikora di perairan Natuna, pada tahun 1965. Tujuan dibuatnya video dokumenter ini adalah sebagai penghormatan sekaligus mengenang jasa dari sosok Amji Attak sebagai sosok prajurit. Dari hasil data wawancara, tim ruanglampu harus menempuh perjalanan yang cukup jauh demi menghampiri kediaman keluarga Amji Attak yang berlokasi di Kalimantan Barat. Dalam penceritaannya, film dokumenter ini menceritakan sosok Amji Attak dari sudut pandang sejarawan, jurnalis, serta keluarga dan orang terdekat Amji Attak

semasa hidupnya yang menceritakan tentang keseharian beliau dari awal hidupnya hingga akhir hayatnya. Video dokumenter disajikan dalam format *landscape* dan pencahayaan *Low Key*. Sehingga, video yang dibuat bisa tampak heroik dan menarik untuk dilihat. Video ini dipublikasikan di tahun 2025 dan sempat ditayangkan secara langsung di siaran tv ternama yaitu TVOne.

2. Petualangan Nino dan Bantala di Neotavia



Petualangan Nino dan Bantala di Neotavia | Eps 1

Gambar 2.4 Petualangan Nino dan Bantala di Neotavia | Eps 1
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7E6ZYYGKnkU&t=202s>

“Bantala” merupakan sebuah serial komik Webtoon yang kemudian diadaptasi menjadi serial animasi dengan judul “petualangan Nino dan Bantala di Neotavia”. “Bantala” menceritakan tentang kisah seorang anak bernama Nino yang hidup di tahun 2045 di sebuah kota fiksi bernama Neotavia, Komik ini menceritakan tentang petualangan Nino dalam mencari kebenaran tentang sosok Broto yang merupakan sosok penguasa dengan ambisi besar yang sering mengabaikan kelestarian lingkungan demi mencapai tujuannya, Broto juga terkenal kejam karena membungkkan dan membunuh para aktivis lingkungan yang salah satu korbannya adalah ayah dari Nino. Dalam ceritanya Nino juga mencari keberadaan ayahnya yang diduga berstatus menghilang dan masih hidup bersama Bantala yaitu robot peninggalan milik ayahnya. Bantala merupakan proyek yang dikerjakan bersama BMKG (Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika) sebagai rangka meningkatkan *awareness* atau kepedulian generasi muda terhadap kelestarian lingkungan seperti polusi. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah anime dengan

teknik *rigging* 2D melalui *software* pengolah audio visual. Animasi ini telah tayang di kanal Youtube BMKG pada tahun 2024.

3. Esa The Series Bab 3 – Rejection Is Protection



OFFICIAL TEASER ESA THE SERIES BAB 3 - REJECTION IS PROTECTION

Gambar 2.5 Official Teaser “Esa The Series Bab 3 - Rejection Is Protection”

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=7E6ZYYGKnkU&t=202s>

“Esa the series bab 3 – Rejection Is Protection” merupakan serial *web* kolaborasi antara Studio Asktarra dan Ruanglampu Studio, “Esa The Series” menceritakan tentang serangkaian karakter utama yang berbeda di setiap bab dimana setiap karakter menghadapi berbagai runtutan masalah dalam kesehariannya. dan pada akhir ceritanya *series* ini juga menyampaikan pesan untuk para penonton agar menyadari bahwa setiap rintangan tentu ada hikmah yang bisa diambil. Selama pembuatan *series* ini, tim dari Ruanglampu Studio mengalami kesulitan khususnya untuk tim *scriptwriter*, hal ini dikarenakan dalam pengerjaannya *series* ini sama sekali tidak boleh menggunakan unsur musik baik melodi maupun vokal. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut, tim Ruanglampu bekerjasama dengan seorang *senior supervisor animator* yang berperan sebagai direktur utama agar proyek ini bisa diselesaikan dengan baik. Gaya video yang digunakan menggunakan format 16:9 *landscape* dengan *frame cinematic* untuk menghasilkan kesan yang lebih mendramatisir sehingga emosi dari setiap karakter bisa tertangkap dengan baik.