

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Berdasarkan data wawancara dengan salah satu pendiri RuangLampu Studio, PT Ruang Kreasi Bersama atau RuangLampu Studio didirikan pada tahun 2017, di Pejaten, Jakarta oleh Farhan Adli, Egy Megistra dan Aditya Fadel dengan tujuan ingin menghasilkan sesuatu yang bermanfaat secara sosial dengan kemampuan yang mereka miliki. Pada tahun 2018, tim RuangLampu mendaftarkan badan usaha dengan nama PT Ruang Kreasi Bersama untuk mendapatkan perlindungan hukum dan meningkatkan kredibilitas perusahaan. Sebagai sebuah perusahaan yang berfokus di bidang sinematografi dan karya audio visual, RuangLampu berawal dari mengerjakan proyek dokumentasi acara pernikahan dan proyek video tempat wisata. RuangLampu memperluas tipe-tipe proyek sinematografi yang mencakup series animasi, video motion graphic serta series film.

2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Logo RuangLampu Studio
Sumber: <https://www.linkedin.com/company/pt-ruang-kreasi-bersama>

Berdasarkan data wawancara, sebagai sebuah perusahaan produksi film dengan spesialisasi di proyek animasi, video motion graphic, dan series film,

RuangLampu Studio memiliki keinginan dimana mereka tidak ingin dianggap sebatas sebuah perusahaan *production house* maka, mereka memiliki visi untuk memberikan tontonan berkualitas dengan nilai-nilai positif didalamnya yang tertuju pada masyarakat di Indonesia, ingin berkontribusi secara sosial melalui konten karya audio visual yang edukatif dan menyenangkan terutama dalam bidang animasi 2D. RuangLampu memiliki misi untuk memproduksi konten menarik dengan nilai agama, budaya, edukasi dan hiburan, untuk menjadi rumah atau wadah bagi para sineas muda berbakat atau para pekerja kreatif yang ingin berkontribusi dengan tujuan yang sama dengan mengimplementasikan ilmu-ilmu yang dimiliki ke dalam sebuah karya, untuk meningkatkan kualitas produksi tayangan berkualitas dan untuk selalu beradaptasi dengan teknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas produksi serta memberikan inovasi dalam bidang sinematografi dengan tujuan mengemas pesan berkualitas.

Narasumber juga menambahkan bahwa RuangLampu Studio tidak ingin menghasilkan karya yang bagus tapi tidak memiliki arti atau pesan dibalik karya tersebut, baik pesan budaya atau keagamaan, mereka ingin mengimplementasikan filosofi “*do your best*” ke dalam setiap karya yang mereka hasilkan. Dimulai dari tahap *pre-production* dan *post-production*, pihak RuangLampu Studio memilah serta memilih keputusan terbaik agar hasil dari kerja keras dapat membuahkan hasil yang tidak mengecewakan. Berdasarkan data wawancara, narasumber menjelaskan bahwa logo RuangLampu Studio dibuat dengan tiga buah titik untuk mewakili ketiga pendiri dari RuangLampu Studio yang memiliki perannya masing-masing dalam perkembangan RuangLampu Studio.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan data wawancara dengan salah satu pendiri RuangLampu yakni Aditya Fadel, beliau menjelaskan bahwa RuangLampu Studio berawal dari sebuah perkumpulan mahasiswa Universitas Nasional (UNAS) pada tahun 2016 yang mencakup Farhan Adli selaku *Chief Executive Officer* (CEO), Egy Megistra selaku *Chief of Creative* (COO) dan Aditya Fadel selaku *Head of*

Operations (HOO) dan *Chief Financial Officer* (CFO). Pada tahun 2016 dimana mereka akan mengakhiri perkuliahan, mulai berdiskusi tentang ketertarikan yang sama dalam bidang videografi dan film, setelah itu dilakukan sebuah inisiasi membentuk sebuah instansi untuk mengerjakan proyek-proyek sinematografi sederhana, seperti proyek dokumentasi pernikahan dan ternyata memberikan hasil yang memuaskan, mereka memutuskan untuk mengambil proyek-proyek kecil untuk membangun portofolio serta membangun penghasilan ekonomi yang stabil. Mereka menyadari dari yang sifatnya hobi bisa menjadi sesuatu yang menghasilkan karya dengan tujuan sosial dan memutuskan untuk menjalankannya dengan sungguh-sungguh sehingga mereka menamai instansi dengan nama Lightroom.

Sebelum Lightroom didirikan secara legal, Farhan Adli pernah bekerja di studio animasi bernama The Little Giantz, sebuah studio animasi yang berfokus pada bidang live shoot, animasi 2D dan lainnya. Mengetahui kebutuhan dan keterbatasan tenaga di The Little Giantz, beliau selaku karyawannya menawarkan kerja sama untuk mengerjakan proyek-proyek yang membutuhkan tenaga kerja lebih. Karena penawaran kerja sama tersebut, The Little Giantz semakin terbuka dengan peluang untuk bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan lain. Semakin mereka menjalani pengerjaan proyek, mereka menyadari bahwa nama Lightroom memiliki kemiripan dengan Adobe Lightroom, lalu diubah dengan nama RuangLampu untuk menghindari masalah hak cipta kedepannya.

Pada Tahun 2018, Aditya Fadel di ajak untuk menjadi bagian dari RuangLampu di bidang administrasi dan finansial. Pada tahun 2021, RuangLampu mengalami perkembangan yang pesat dan memiliki rekam jejak administrasi yang baik. Namun, untuk dapat bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan besar lainnya dan memperluas jangkauan penerimaan proyek sinematografi baik dari pihak swasta atau pemerintah, mereka membutuhkan badan hukum. Karena itu, RuangLampu resmi didaftarkan sebagai badan usaha di bidang sinematografi dengan nama PT Ruang Kreasi Bersama. Sumber

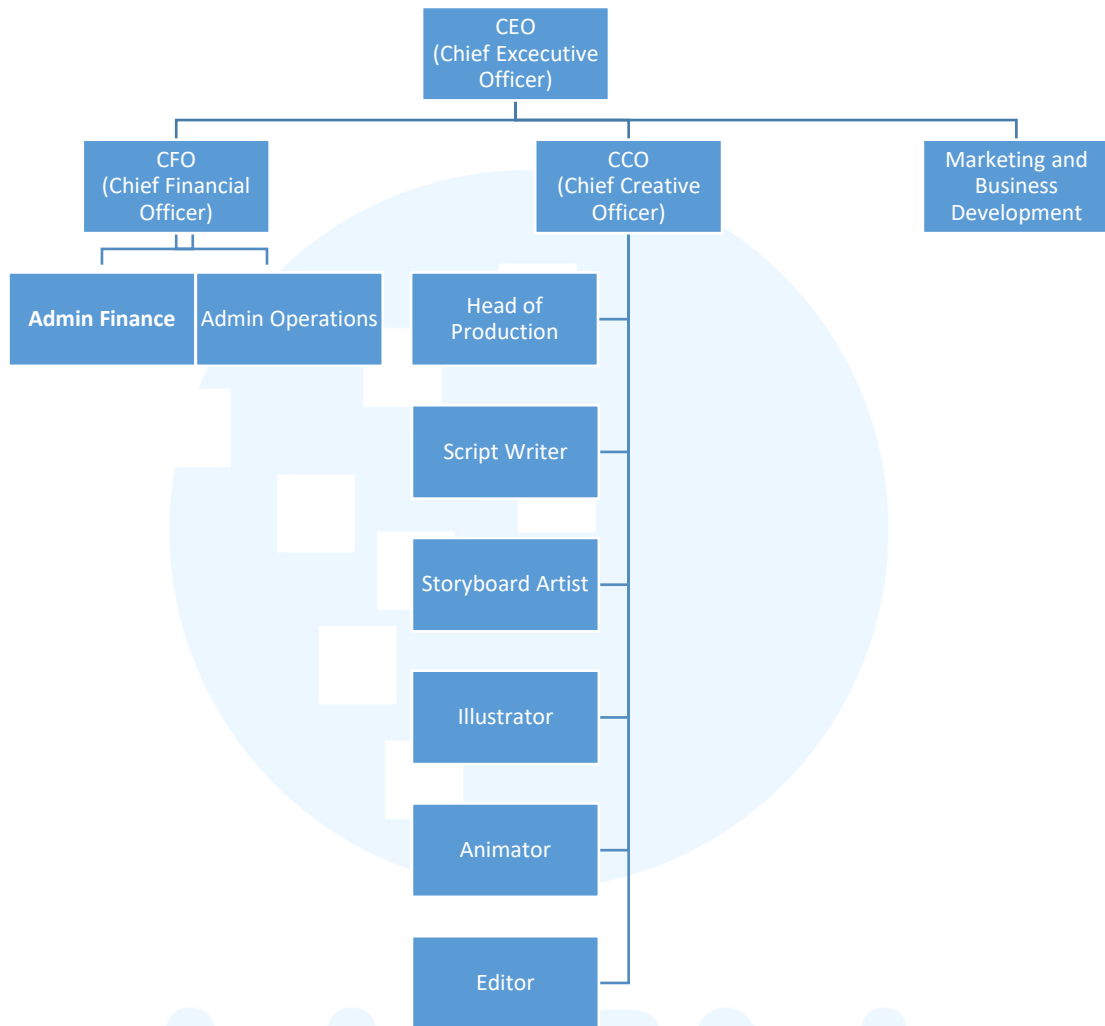
pendapatan utama RuangLampu terdiri dari dua aspek yaitu, *intellectual property* (IP) pribadi dan proyek dari klien atau pihak luar (*part services*). Layaknya sebuah rumah produksi, RuangLampu seringkali menjalankan proyek seperti TVC, animasi 2D/3D, iklan dan lainnya.

Dalam satu sisi, RuangLampu ingin berkontribusi secara sosial dengan karya yang mereka buat, salah satunya mengenai dampak sosial media terhadap anak-anak di Indonesia. Berdasarkan data wawancara, Aditya Fadel selaku narasumber, menjelaskan bahwa tim RuangLampu melihat bahwa perkembangan dunia teknologi terutama sosial media memiliki peran yang bagus namun juga memiliki nilai destruktif dengan konten yang kurang baik dan sudah memasuki ke ranah anak-anak. Tim RuangLampu memiliki kepedulian untuk mengambil peran dalam mengurangi konten negatif dengan menghasilkan konten dengan nilai positif, edukatif dan menyenangkan untuk ditonton. Dengan kemampuan dan keterbatasan yang dimiliki, tim RuangLampu berupaya mengarahkan idealisme agar selaras dengan kebutuhan market di Indonesia melalui pembuatan IP seperti animasi Tambo yang berada di fase pengembangan dan Bantala yang dikembangkan bersama *stakeholders* dari pihak pemerintah.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan data wawancara, untuk saat ini RuangLampu memiliki struktur bagan perusahaan sebagai berikut:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan RuangLampu Studio
Sumber: Aditya Fadel, *Chief Financial Officer* (2025)

Berdasarkan bagan struktur perusahaan diatas, berikut deskripsi singkat dari setiap posisi dalam RuangLampu Studio:

1. CEO (*Chief Executive Officer*), selaku kepala perusahaan dan menentukan arah perusahaan.
2. CFO (*Chief Financial Officer*), mengelola alur keuangan perusahaan secara keseluruhan.
3. CCO (*Chief Creative Officer*), bertanggung jawab di area kreatif mulai dari pembuatan ide konsep hingga karya final.

4. *Marketing and Business Development*, membangun serta menjaga hubungan perusahaan dengan klien serta menjalani analisis pasar sebagai penentu perencanaan bisnis dan konten.
5. *Admin Finance*, bertanggung jawab untuk mengelola transaksi keuangan dan menyusun laporan keuangan.
6. *Admin Operations*, bertanggung jawab untuk mengelola dokumen serta mengoordinasikan kegiatan perusahaan.
7. *HOO (Head of Operations)*, memimpin serta mengelola operasi perusahaan setiap hari dan mengelola sumber daya manusia.
8. *Script Writer*, merangkai cerita sebelum dijadikan sebuah karya visual.
9. *Storyboard Artist*, merangkai alunan cerita dari script yang sudah dibuat menjadi gambaran sekuensial.
10. *Illustrator*, membuat aset ilustratif berdasarkan sketsa yang telah ada.
11. *Animator*, mengimplementasikan pergerakan dan ekspresi karakter dari pergerakan gambar melalui proses rigging.
12. *Editor*, bertanggung jawab untuk memilah serta menyunting karya sebelum dipublikasikan.

2.3 Portofolio Perusahaan

RuangLampu Studio menerima proyek sinematografi untuk berbagai tujuan sejak tahun 2017. Beberapa hasil karya meliputi video dokumenter, series web, animasi serta video *motion graphic*. Berikut merupakan proyek-proyek yang dibanggakan dan meninggalkan kesan mendalam untuk pihak tim RuangLampu:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Video Dokumenter Amji Attak



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

Video Dokumenter Amji Attak menceritakan salah satu anggota brimob yang meninggal dalam misi penyusupan operasi Dwikora di lautan Natuna, pada tahun 1965. Tujuan pembuatan video dokumentasi tersebut adalah untuk mengenang jasa serta keberanian Amji Attak dalam menjalani kewajibannya sebagai seorang prajurit. Berdasarkan data wawancara, tim RuangLampu melalui beberapa kesulitan dalam mengumpulkan data akurat mengenai kehidupan Amji Attak. Tim RuangLampu mendatangi keluarga Amji Attak di area Kalimantan Barat, tepatnya di area perhutanan dimana mereka menjalani keseharian. Video dokumenter ini rilis pada tahun 2025 secara publik di YouTube serta sempat diputarkan secara publik oleh media TVOne, proyek ini dikomisikan oleh pihak Humas Polri Kelapa Dua kepada tim RuangLampu Studio yang ditunjuk sebagai tim produksi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Video Dokumenter Local Heroes



Gambar 2.4 Local Heroes - Polisi Inspiratif Documentary
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=e9sSSXfOM64>

Video Dokumenter, Local Heroes: Local Heroes merupakan salah satu proyek video dokumenter dari pihak Humas Polri Kelapa Dua dengan tujuan memperlihatkan kehidupan yang ditempuh sebelum menjadi anggota polisi serta keseharian tiga anggota Humas Polri Kelapa Dua selama bertugas sebagai polisi dan sebagai bagian dari rakyat biasa. Dalam video dokumenter, ketiga polisi diperlihatkan sedang menjalani kegiatan keseharian mereka serta menceritakan pengorbanan pribadi untuk mengayomi masyarakat dengan kewajiban yang dimiliki, kegiatan yang dijalani mencakup pemanfaatan koin-koin yang terjatuh di jalan yang kemudian dikumpulkan menjadi anggaran untuk membagikan sayur mayur kepada masyarakat yang membutuhkan dan pendekatan dengan pihak masyarakat dengan sarana pendalangan wayang yang diterapkan ketika melakukan acara sosialisasi hingga pengaturan lalu lintas hal ini sekaligus berdampak untuk melestarikan budaya wayang kepada masyarakat sekitar. Seperti karya video dokumenter sebelumnya, tim RuangLampu berperan sebagai tim produksi dengan tanggung jawab merealisasikan ide utama, mengambil rekaman sesuai direksi klien dan penyuntingan video untuk membentuk narasi akhir.

3. Web Series Esa The Series: Rejection is Protection



Gambar 2.5 ESA THE SERIES BAB 3 - REJECTION IS PROTECTION
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=1bohn13_LXw

Web Series, Esa The Series, Rejection is Protection: Esa The Series: Rejection is Protection merupakan proyek kolaborasi antara studio Asktarra dan RuangLampu, karya diunggah secara publik melalui aplikasi YouTube. Esa The Series menyoroti karakter utama dan karakteristiknya dalam menghadapi masalah beruntun dalam hidupnya serta menyampaikan pesan kepada penonton agar bisa menyadari bahwa setiap rintangan yang dihadapi selalu ada hikmah yang bisa diambil dan dipelajari sebagai bagian dalam hidup. Tim RuangLampu diminta untuk menangani proyek ini dengan catatan tidak menggunakan unsur musik, hal ini tentunya menjadi tantangan besar terutama untuk tim *scriptwriter*. Selama mengerjakan proyek tersebut, tim RuangLampu bekerja sama dengan seorang senior *Supervisor* animator yang berperan sebagai Direktur Utama sehingga berhasil menangani proyek episode Rejection is Protection dengan tuntas dan baik.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA