

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

MD Entertainment (Multi Dimensia Entertainment) merupakan salah satu perusahaan produksi film dan hiburan di Indonesia yang berdiri sejak tahun 2002. MD Entertainment telah berkembang menjadi salah satu *production house* yang aktif memproduksi berbagai karya yang ditayangkan di bioskop maupun platform digital. Produk yang dihasilkan MD Entertainment berupa film layar lebar, serial, serta konten hiburan lainnya yang ditujukan untuk pasar nasional. Selain itu, MD Entertainment juga memanfaatkan kerja sama dengan berbagai pihak, seperti platform *streaming* dan distributor sebagai bagian dari strategi pemasaran dan distribusi karya mereka.



Gambar 2.1 Logo MD Entertainment. Sumber: Dokumen Perusahaan

Salah satu pencapaian penting dari MD Entertainment adalah keberhasilan film *Ayat-Ayat Cinta* yang menjadi salah satu film dengan jumlah penonton tinggi pada masanya. Keberhasilan ini menunjukkan kemampuan perusahaan dalam menghasilkan karya yang dapat diterima secara luas oleh masyarakat. Selain film, MD Entertainment juga melakukan pengembangan di bidang animasi dengan membentuk MD Animation pada tahun 2012, yang menghasilkan karya seperti *Adit Sopo Jarwo*.

Perusahaan ini juga dikenal melalui berbagai film populer lainnya seperti *Habibie & Ainun*, *Danur*, dan *Ada Apa Dengan Cinta 2*, yang memiliki nilai

produksi tinggi serta daya tarik yang kuat di pasar. Seiring dengan perkembangan industri dan perubahan pola konsumsi penonton, MD Entertainment juga mulai mengembangkan produksi dalam bentuk series, khususnya untuk platform *digital*. Beberapa series yang diproduksi MD Entertainment antara lain *Layangan Putus*, *Antares*, dan *Jurnal Risa*.

Perkembangan industri kreatif saat ini membuat persaingan antar rumah produksi menjadi semakin ketat, terutama di bidang perfilman dan konten digital. Banyaknya *production house* yang terus bermunculan menuntut setiap perusahaan untuk memiliki keunikan serta nilai tersendiri agar dapat bertahan di industri. Oleh karena itu, diperlukan analisis SWOT untuk membantu melihat posisi perusahaan secara lebih jelas.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Sumber: observasi penulis

Strength	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki kerja sama dengan platform streaming. - Merupakan perusahaan yang telah lama berdiri dan memiliki pengalaman panjang di industri perfilman Indonesia. - Memiliki portofolio karya yang beragam.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> - Perencanaan timeline produksi yang terkadang kurang optimal, sehingga berdampak pada perubahan jadwal. - Keterbatasan waktu dan anggaran pada beberapa tahap produksi yang dapat memengaruhi proses kerja di lapangan. - Koordinasi antar departemen yang dalam beberapa situasi masih menghadapi kendala.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> - Pertumbuhan platform streaming digital yang semakin meningkat. - Peluang kerja sama dengan platform internasional
Threats	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatnya jumlah <i>production house</i> baru di Indonesia. - Perubahan tren penonton yang cepat, sehingga menuntut perusahaan untuk terus beradaptasi dalam jenis dan format konten.

yang berkaitan dengan set dan properti agar tetap konsisten dengan konsep yang telah disepakati saat pra-produksi. Dalam pelaksanaannya, *Art Director* dibantu oleh Rafi sebagai *Assistant Art Director* yang berperan dalam mengatur alur kerja, timeline, serta koordinasi tim artistik selama proses pra-produksi hingga produksi.

Tim artistik terbagi ke dalam beberapa bagian. Raddyn Afra sebagai *set designer* bertugas merancang konsep visual set yang akan digunakan. Akbar Muhammad Hanafi sebagai *lead dresser* memimpin tim *set dresser* yang bertanggung jawab dalam menyesuaikan tampilan lokasi dengan konsep visual yang sudah dibuat. Di sisi lain, Lukman Hakim sebagai *leader standby* memimpin tim *art standby* yang bertugas saat proses *shooting* berlangsung, khususnya dalam menangani properti yang digunakan secara langsung oleh pemain, termasuk properti yang bersifat sementara seperti makanan. Untuk properti itu sendiri, Daniel Fahtoni sebagai *prop master* bertanggung jawab dalam mencari, membeli, serta menyiapkan berbagai kebutuhan properti selama produksi. Selain itu, Jeslyn Ciang sebagai *graphic designer* bertugas membuat elemen grafis yang dibutuhkan dalam produksi, seperti logo sekolah, poster, artikel, dan elemen visual lainnya yang muncul dalam *scene*.

