BAB II

TINJAUAN PERUSAHAAN PRODUCTION HOUSE

II.1. Pengertian Perusahaan

Perusahaan adalah suatu unit kegiatan produksi yang mengolah sumber-sumber ekonomi untuk menyediakan barang dan jasa bagi masyarakat dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dan agar dapat memuaskan kebutuhan konsumen.

Pengertian Iklan adalah segala bentuk pesan tentang suatu produk disampaikan melalui suatu media, dibiayai oleh pemrakarsa yang dikenal, serta ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat (PPPI).

Periklanan adalah komunikasi komersil dan non personal dari suatu organisasi beserta produk-produknya yang disampaikan kepada khalayak banyak melalui media missal, seperti TV, radio, dsb.(*Monle Lee & Carla Johnson, Prinsip-Prinsip Periklanan dari Perspektif Global (2004)*).

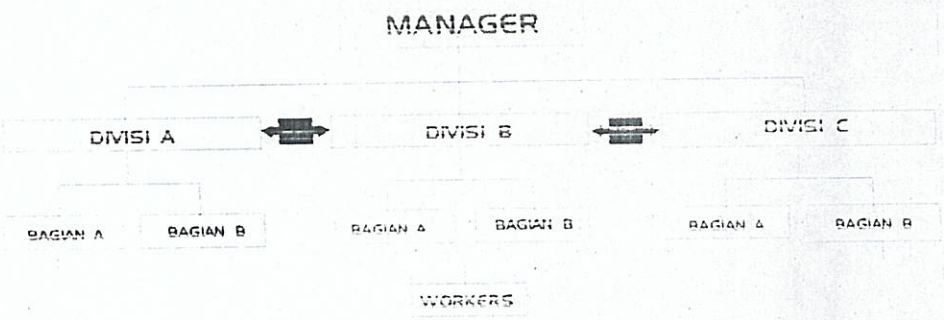
II.2. Pengertian Production House

Production House (**PH**), atau yang dikenal dengan "rumah produksi", adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *Entertainment* dan desain. Bidang *Entertainment* itu sendiri meliputi film, musik, permainan dan *Broadcasting* atau penyiaran, sedangkan untuk desain meliputi periklanan dan *Multimedia.*

Selain bidang – bidang tersebut diatas, proses *Editing* merupakan bagian dari proses pengerjaan suatu proyek *Production House* (**PH**) yang sangat penting, sehingga proyek **PH** tersebut dapat diterima dan sesuai dengan harapan baik dari **PH** itu sendiri maupun dari masyarakat.

II.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi sebuah perusahaan menurut *Drs. Ig. Wursanto* balam bukunya yang berjudul " *Dasar – Dasar Ilmu Organisasi*" adalah sebagai berikut:



Bagan II.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Manager	: mengelola dan mengawasi perusahaan
Designer	: merancang karya yang akan dijadikan proyek
Bendahara	: mengatur keuangan perusahaan
Pelaksana Operasional	: mengawasi realisasi di lapangan

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi berkembang kian pesat sehingga memungkinkan munculnya media – media baru yang dapat menunjang manusia untuk berekspresi dalam berkarya.

Apakah yang dimaksud dengan Sistem Multimedia ? multimedia merupakan satu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber maklumat (media) seperti teks, grafik, bunyi, animasi, video dan sebagainya yang mana maklumat ini disampaikan dan dikawal oleh sistem komputer secara interaktif (*F. Hofstetter, Multimedia Literacy (1995)*).

Menurut *Walter Oleksy (1995)* dalam bukunya *The Information Revolution: Education & Learning,* "Multimedia adalah perkataan teknologi

untuk perkakasan *(hardware)* dan perisian *(software)* yang membawa bersama-sama berjenis-jenis media teks, illustrasi-illustrasi, gambar foto-gambar foto, bunyi, suara, animasi dan video pada sebuah komputer."

Menurut *Nor Iadah Yusop (1995)* di ceramahnya yang bertajuk *Multimedia Dalam Pengajaran dan Pembelajaran* , 'Multimedia adalah kaedah penyebaran maklumat/ media yang dibuat bentuk khusus untuk menggabungkan bunyi, gambar-gambar pegun dan bergerak, grafik, animasi, data dan teks bersama-sama dengan bentuk interaktif sebuah komputer.'

Dengan itu, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu teknik yang menggabungkan data, teks, gambar, grafik, animasi, bunyi dan video.

Cd Katalog merupakan bagian dari multimedia yang bisa diartikan sebagai salah satu media promosi melalui bentuk cakram, sedangkan pengertian dari catalog itu sendiri adalah sesuatu yang diurutkan secara sistematis.

Proses *Editing* merupakan bagian dari proses pengerjaan suatu proyek *Production House (PH)* yang sangat penting, sehingga proyek PH tersebut dapat diterima dan sesuai dengan harapan baik dari PH itu sendiri maupun dari masyarakat.

II.4. Karakteristik Production House

Production House (PH), atau yang dikenal dengan "rumah produksi", pada umumnya bergerak di bidang *Entertainment. Entertainment* itu sendiri meliputi film, musik, permainan atau *Games* dan *Broadcasting* atau penyiaran, sedangkan untuk desain meliputi periklanan dan *Multimedia.*

Sebuah rumah produksi membuat atau menghasilkan jasa maupun produk untuk ditawarkan kepada pihak lain untuk mendapatkan keuntungan melalui sebuah kontrak dalam jangka waktu tertentu, contohnya adalah TV program seperti sinetron, quiz, reality show dan lain sebagainya.

Hasil produk atau jasa dari rumah produksi ini adalah mayoritas atau dominan yang bersifat non cetak, lebih ke arah *digital* baik video maupun audio.

Sebuah rumah produksi mempunyai etika dalam menghasilkan produk atau jasanya agar tidak semata-mata mengejar keuntungan saja, melainkan juga dituntut suatu sikap dan moral yang kuat untuk menjaga agar mutu pelayanan jasa tersebut mempunyai nilai pengabdian yang tinggi bagi sesama manusia.