

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

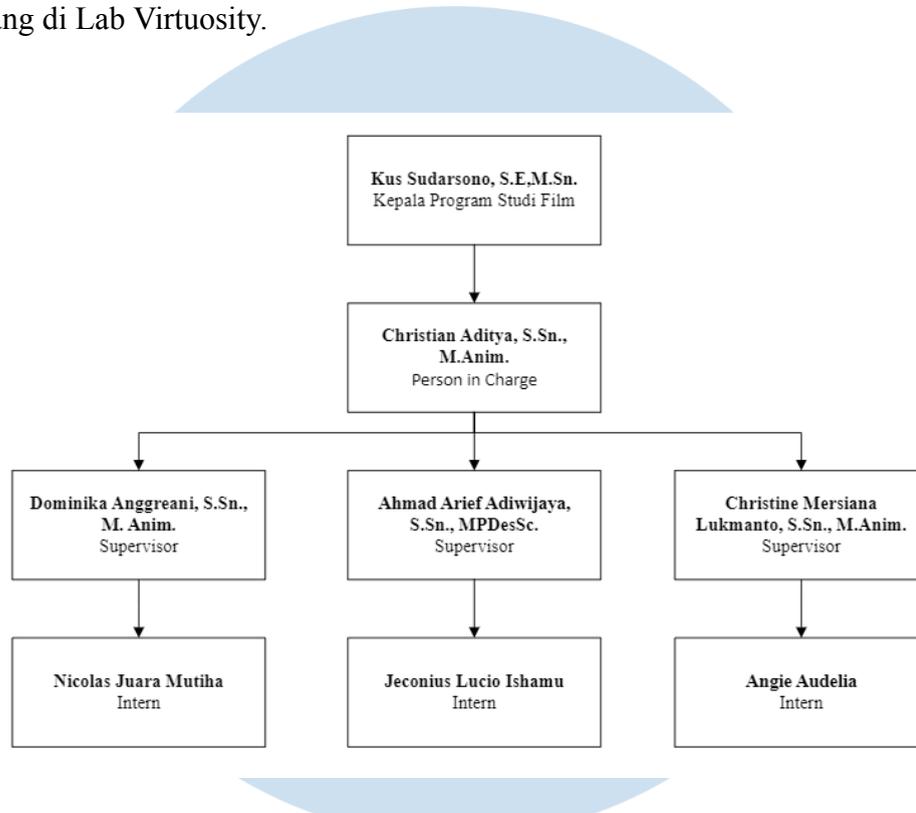
Universitas Multimedia Nusantara merupakan badan institusi yang didirikan pada tahun 2005 oleh Kompas Gramedia Group. Pada mulanya Universitas Multimedia Nusantara hanya memiliki 4 fakultas dalam naungannya pada tahun 2006, yang merupakan; Fakultas seni dan desain, fakultas ilmu komunikasi, fakultas informasi dan teknologi, dan fakultas ekonomi. Di dalam fakultas seni dan desain pun terdapat program studi DKV (Desain Komunikasi Visual), pada awalnya program studi film masih tergabung ke dalam program studi DKV. Hingga pada tahun 2016, fakultas seni dan desain terbelah menjadi 3 program studi, merupakan; DKV, FTV, dan Arsitektur.

Program studi film pun menjadi wadah bagi para mahasiswa yang ingin belajar mengenai industri tersebut dan bagaimana proses dari pembuatan suatu karya film terbentuk. Selain diajarkannya produksi terdapat juga teknik-teknik untuk memasarkan produk film tersebut. Untuk meneruskan motif program studi tersebut pun dibentuk badan organisasi Lab Virtuosity. Di mana para mahasiswa dapat bekerja sama dalam situasi dan lingkungan yang profesional untuk menciptakan karya film dan animasi di bawah naungan program studi film.

#### **2.2 Struktur Organisasi Perusahaan**

Lab Virtuosity merupakan badan organisasi yang bekerja dibawah naungan program studi film untuk mengerjakan proyek yang diperlukan oleh program studi film. Adapun *person in charge* atau PIC dari Lab Virtuosity yaitu merupakan Bapak Christian Aditya, yang mengkoordinasikan kegiatan dari Lab Virtuosity dengan berbagai koordinator untuk melaksanakan proyek-proyek yang berbeda sekaligus untuk memenuhi kebutuhan dari prodi film. Beberapa dari *supervisor* merupakan Ibu Dominika Anggreani Purwaningsih, Ibu Christine Mersiana Lukmanto, dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya. Para *supervisor* pun memimpin

tim mereka masing-masing yang merupakan mahasiswa yang melaksanakan kerja magang di Lab Virtuosity.



**Gambar 2.1.** Struktur Lab Virtuosity  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

### 2.3 Analisis SWOT Perusahaan

Sebagai salah satu perusahaan dalam bidang seni dan desain, Lab Virtuosity pun memiliki SWOT sebagai berikut:

**Tabel 2.1.** Tabel SWOT Lab Virtuosity

<b>STRENGTH</b>	<b>WEAKNESS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki <i>client</i> yang tetap</li> <li>- Lebih mudah mencari SDM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SDM yang didapatkan sebagian besar adalah undergraduate</li> </ul>
<b>OPPORTUNITIES</b>	<b>THREATS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat membuat proyek independen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Standar yang relatif rendah jika</li> </ul>

orisinil Lab Virtuosity	dibandingkan dengan studio profesional
-------------------------	--

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Dikarenakan Lab Virtuosity merupakan suatu perusahaan yang berada di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara, ia mendapatkan keunggulan dalam mencari sumber daya manusia dan *client* sebab ia bekerja untuk kebutuhan program studi Film. Hal tersebut pun menghasilkan kelemahan seperti kualitas SDM yang masih belum berpengalaman, dan standar yang relatif rendah. Meskipun demikian, Lab Virtuosity dapat berkembang dan membuat proyek yang independen di luar dari Universitas Multimedia Nusantara.

