

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Kompas Gramedia didirikan pada tahun 1965 oleh Jakob Oetama dan P.K. Ojong. Berfokus pada media, Perusahaan ini memiliki visi dan misi untuk “Menjadi Perusahaan terbesar, terbaik, terpadu, dan tersebar di tersebar di Asia Tenggara melalui usaha berbasis pengetahuan yang menciptakan masyarakat terdidik, tercerahkan, menghargai kebhinekaan, dan adil sejahtera”. Pada tahun 2005, Kompas Gramedia mendirikan Universitas Media Nusantara (UMN) dengan nama Yayasan Multimedia Nusantara. Saat itu, UMN memiliki program studi film yang berada di dalam VCD yang kemudian berpisah dan berganti nama menjadi Film dan Televisi di tahun 2016. Pada tahun 2020 Lab Virtuosity dibentuk sebagai organisasi tambahan dibawah program studi film.



Gambar 2.1 Logo Program studi Film UMN.

(Prodi Film, 2020)

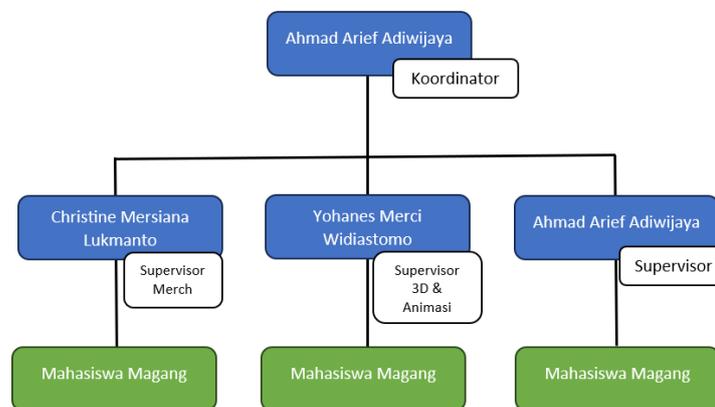
Visi dari Program Studi Film UMN adalah “Menjadi Program Studi unggulan di bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berbasis pada Information and Communication Technology (ICT), yang lulusannya berwawasan internasional dan berkompotensi tinggi di bidangnya, disertai jiwa wirausaha dan budi pekerti luhur” (Filmumn, 2022). Sementara misi dari Prodi Film diuraikan menjadi tiga sebagai berikut.

1. Menyelenggarakan pembelajaran bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berorientasi pada pengembangan kreativitas dan intelektualitas segenap civitas akademika.
2. Melaksanakan program penelitian yang berkontribusi pada pengembangan keilmuan gambar bergerak.
3. Memanfaatkan keilmuan gambar bergerak untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

(Filmumn, 2022)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Lab Virtuosity dideskripsikan sebagai *center of excellence* dari program studi Film dan Animasi. Dengan proyek bernama “Muniverse” yang bertujuan untuk mempromosikan *Almanac* dengan maskot “Mun-Mun” dan “Karu” melalui media animasi 2D dan 3D, stiker, dan *merchandise*.



Gambar 2.2 Struktur organisasi Lab Virtuosity

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam Lab Virtuosity terdapat satu koordinator utama yang memimpin project Muniverse. Project tersebut kemudian dibagi menjadi beberapa divisi yang diawasi oleh seorang *supervisor*. Setiap *supervisor* dipimpin oleh Ahmad Arief Adiwijaya, yang menjadi penanggung jawab lapangan, konten digital, dan segala hal yang berhubungan dengan proyek yang dikelola oleh Lab Virtuosity. Yohanes Merci Widiastomo berperan sebagai *supervisor* dan PIC proyek yang berhubungan dengan 3d dan animasi. Christine Mersiana Lukmanto bertanggung jawab untuk proyek stiker dan *merchandise*. Setiap mahasiswa yang mengikuti program magang didampingi oleh *supervisor* sesuai dengan *jobdesk* mereka masing-masing.

Untuk produksi animasi 3D “Mun-Mun dan Karu”, Penulis bekerja dengan 2 mahasiswa magang lain yang dipimpin oleh Yohanes Merci Widiastomo. Meski demikian, proses pengecekan dilakukan oleh seluruh pihak yang terdapat dalam proyek “Muniverse”.