

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo UMN dan Prodi Film  
Sumber: [film.umn.ac.id](http://film.umn.ac.id)

Universitas Multimedia Nusantara pertama kali didirikan pada 20 November 2006 dengan 4 fakultas yakni fakultas seni dan desain, fakultas informasi teknologi, fakultas studi komunikasi dan fakultas ekonomi. Pada 3 September 2007, bidang studi film menjadi salah satu bagian spesialisasi dari program studi desain komunikasi visual khususnya animasi. Pada september 2008, fakultas seni dan desain menambah satu program spesialisasi bernama *digital cinematography*. Pada 2016 september, spesialisasi dalam animasi dan *digital cinematography* digabung menjadi program studi yang berbeda dalam fakultas seni dan desain dengan nama program studi televisi dan film. Di dalam program studi ini, terdapat 2 spesialisasi yakni film dan animasi.

Pada 2018 februari, program studi televisi dan film berganti nama menjadi program studi film. Pada Mei 2018, program studi film mendapat akreditasi B. Prodi Film dan Animasi memiliki visi untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten dan *international-minded* pada bidang film, televisi dan animasi berdasarkan *information and communication technology* (ITC), semangat entrepreneur dan berkarakter mulia. Misi dari Prodi Film dan Animasi adalah untuk menyediakan proses pembelajaran yang didukung oleh staf pengajar yang berkualitas dengan kurikulum terkini, membuat program penelitian yang

berkontribusi dalam perkembangan media visual berbasis *Information and Communication Technology* (ITC) dan untuk melaksanakan pembelajaran praktis pada komunitas masyarakat Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki *center of excellence* (CoE) dan bersifat *non-profit*.

Lab Virtuosity merupakan badan organisasi yang dibentuk oleh prodi film Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan pada tahun 2020 sebagai wadah untuk membina kreativitas mahasiswa di dalam prodi film khususnya di bidang animasi. Lab Virtuosity didirikan secara non-formal oleh Kaprodi film, bapak Kus Sudarsono yang kemudian menunjuk bapak Christian Aditya sebagai koordinator hingga akhir tahun 2022 dan lalu diteruskan oleh bapak Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini. Virtuosity bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman dalam industri perfilman dengan menyediakan program magang dibawahnya.

Lab Virtuosity telah terlibat dalam sejumlah proyek internal maupun eksternal Prodi Film seperti; Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022) dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Saat ini Lab Virtuosity dalam proses menggarap proyek perancangan dunia Muniverse beserta produk turunannya seperti perancangan sticker LINE, short animation, hingga penerapan medianya dalam board game seperti Ludo dan Ular Tangga. Proyek ini sudah dijalankan dari tahun 2023 dan merupakan bentuk upaya untuk melestarikan mascot utama Almanac yang merupakan acara tahunan akbar peminatan animasi, Mun-mun dan Karu. Lab Virtuosity juga menggarapa beberapa proyek penelitian internal dosen film lain yang dimana diantaranya merupakan proyek short film bertema batik Jogja dan permainan kartu serta proyek mengenai anak yang menderita tuli, Lapah Pandora, yang penulis terlibat dalam.

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

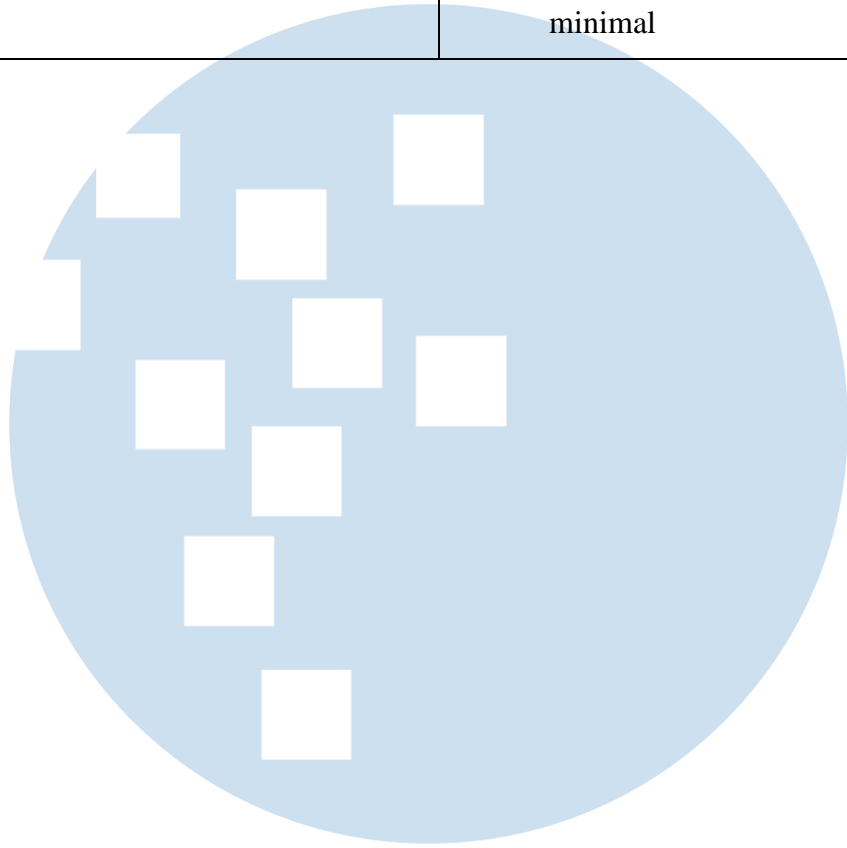
### 2.1.1 Analisis SWOT Perusahaan

Lab Virtuosity merupakan badan organisasi yang berada dibawah Universitas Multimedia Nusantara sehingga memiliki kelebihan dan kekurangan yang tertentu, yakni:

Tabel 2.1 Analisis SWOT Lab Virtuosity  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses dan kebebasan untuk menggunakan fasilitas yang tersedia di kampus</li> <li>• Memiliki koneksi yang terpercaya dan luas dengan ahli dan organisasi profesional</li> <li>• Beban pekerjaan yang dapat dilakukan oleh mahasiswa dan bimbingan dari pembimbing secara langsung</li> </ul>
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimnya tenaga kerja yang berfokus pada proyek</li> <li>• Kurangnya kejelasan timeline pelaksanaan proyek</li> </ul>
<p><i>Opportunity</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik minat industri perfilman untuk bekerja sama dalam sebuah proyek</li> <li>• Memperluas koneksi dalam bidang industri perfilman</li> </ul>
<p><i>Threat</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koordinasi yang lambat karena kurangnya pengawasan supervisor karena jadwal</li> <li>• Skala lab yang masih kecil sehingga workflow kerja dan potensi untuk mendapatkan</li> </ul>

	proyek berskala besar jadi lebih minimal
--	--



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

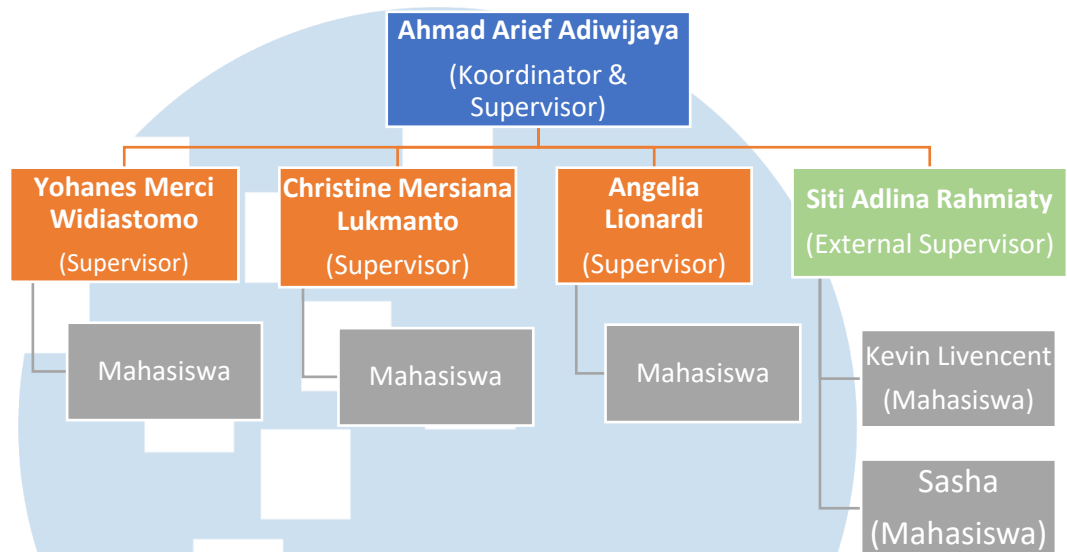
## 2.1.2 Business Model Canvas

Tabel 2.2 Business Model Canvas Lab Virtuosity  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Customer Segments	Masyarakat luas khususnya calon mahasiswa dan orang tua mahasiswa
Value Proposition	Film dan Animasi yang edukatif, menarik dan berkualitas baik Edukasi untuk membuat film dan animasi
Channels	Universitas Multimedia Nusantara Kompas Gramedia Media Sosial Media streaming online (youtube, dll)
Customer Relationships	Seminar di Universitas Multimedia Nusantara Iklan melalui media sosial Koneksi dengan ahli dan dosen dalam perfilman
Revenue Streams	Uang kuliah dan hibah penelitian
Key Resources	Dosen perfilman Mahasiswa perfilman Koneksi dengan studio dan ahli dalam industri perfilman
Key Activities	Membuat proyek film
Key Partners	Universitas Multimedia Nusantara
Cost	Tenaga kerja, listrik, pengeluaran bulanan lainnya

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

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Lab Virtuosity  
Sumber: Lab Virtuosity, 2024

Bapak Ahmad Arief Adiwijaya berlaku sebagai Koordinator untuk Lab Virtuosity sekaligus juga Supervisor. Bapak Yohanes Merci Widiastomo, Ibu Christine Mersiana Lukmanto dan Ibu Angelia Lionardi berlaku sebagai Supervisor sedangkan Ibu Siti Adlina Rahmiaty berlaku sebagai External Supervisor. Para Supervisor tersebut semua membimbing para mahasiswa yang berkerja dalam Lab Virtuosity seperti Penulis dan Sasha yang merupakan rekan kerja penulis dalam proyek mereka masing-masing seperti proyek short film bertema batik Jogja dan permainan kartu serta proyek mengenai anak yang menderita tuli, Lapah Pandora, yang Penulis terlibat dalam.

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