

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) didirikan oleh Kompas Gramedia pada tanggal 25 November 2005. Terdapat empat fakultas di UMN yaitu, Fakultas Teknik & Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni & Desain. Pada Fakultas Seni & Desain terdapat empat program studi antara lain, Desain Komunikasi Visual, Arsitektur, Pendidikan Profesi Arsitektur, dan Film.



Gambar 2.1 Logo UMN dan Prodi Film
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Virtuosity berdiri pada tahun 2020 dan merupakan Center of Excellence dari prodi film. Virtuosity mewadahi dan menjalankan berbagai program kreatif prodi film, secara spesifik pada program yang berada dalam ruang lingkup animasi. Kus Sudarsono selaku Kaprodi film UMN mendirikan Virtuosity secara non-formal dengan menunjuk Ahmad Arief Adiwijaya sebagai koordinator di Virtuosity hingga saat ini, menggantikan Christian Aditya pada akhir tahun 2022.

Virtuosity juga dilibatkan dalam berbagai proyek eksternal dan internal dari prodi film. Beberapa diantaranya adalah Proyek Pemodernan Sastra (2022), Tangverse (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Virtuosity saat ini sedang mengerjakan proyek perancangan IP pribadi bernama Muniverse, serta berbagai produk turunannya mulai dari animasi singkat, stiker LINE, sampai permainan papan ular tangga dan ludo.

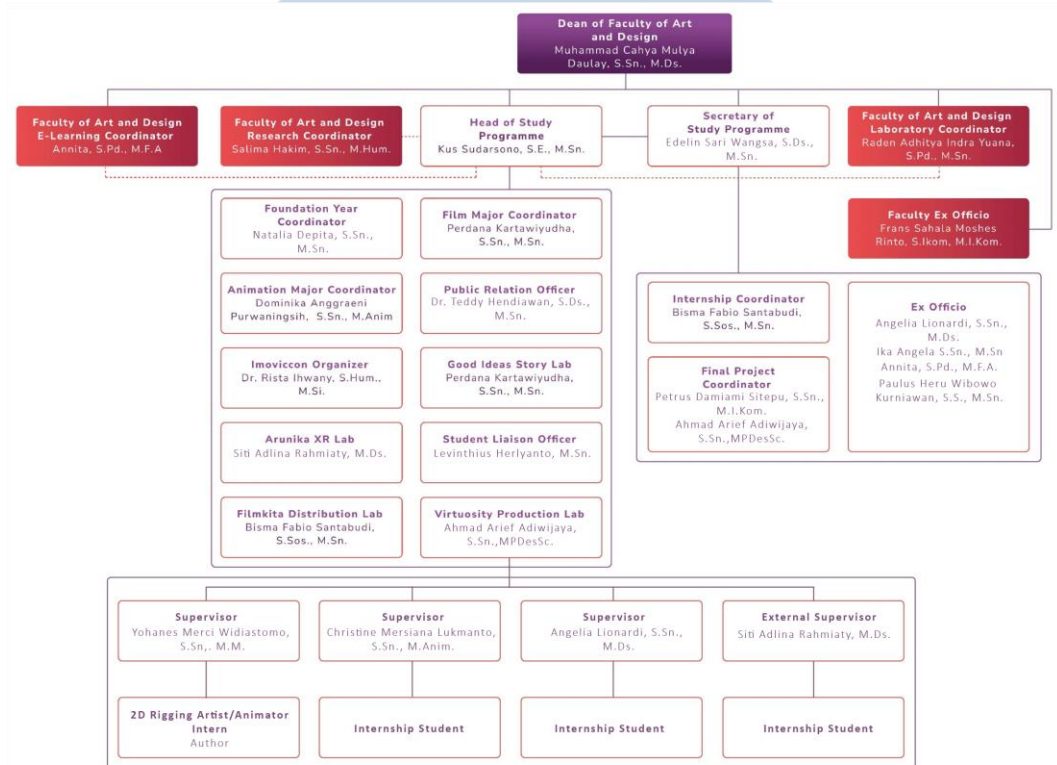
Proyek Muniverse sudah berjalan sejak tahun 2023. Proyek ini merupakan sebuah upaya dalam mengabadikan aset Mun-mun dan Karu. Mereka adalah karakter fiksi dan merupakan maskot utama dari Almanac, acara besar tahunan yang diadakan oleh prodi film peminatan animasi. Christine Mersiana Lukmanto yang memprakarsai proyek ini, dengan dibantu Ahmad Arief Adiwijaya dan Yohanes Merci Widiastomo. Beberapa proyek lain yang juga sedang dikerjakan oleh Virtuosity adalah proyek penelitian dosen oleh tim Angelia Lionardi dengan proyek film pendek bertema Batik Yogyakarta dan permainan kartu, kemudian Siti Adlina dengan proyek film pendek mengenai teman-teman tuli. (Adiwijaya, 2024).

Setiap perusahaan memiliki analisis SWOT sebagai evaluasi serta untuk mengamati lingkungan perusahaan, baik itu datang dari internal atau eksternal. Begitu juga dengan Virtuosity, berikut tabel analisis SWOT dari Virtuosity:

Tabel 2.1 Analisis SWOT

<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber daya mudah didapat dan memenuhi kriteria karena berasal dari dosen dan mahasiswa yang memiliki kompetensi di bidangnya. • Dapat memanfaatkan fasilitas dari universitas karena posisi Virtuosity yang berada dibawah naungan prodi film.
<i>Weaknesses</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Proyek yang ada terbatas dan berada di ruang lingkup internal kampus. • Sifatnya yang non profit.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah relasi baik dengan dosen atau dengan mahasiswa. • Dapat lebih berinovasi dan bereksperimen dalam mengerjakan proyek.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jadwal mengajar supervisor sebagai dosen menyebabkan kurangnya koordinasi dan perhatian. • Tidak menerima pekerjaan komersial.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Bagan diatas adalah struktur organisasi di Virtuosity. Ahmad Arief Adiwijaya adalah koordinator sekaligus sebagai supervisor. Kemudian diikuti dengan tiga supervisor internal dan eksternal. Pekerja magang di Virtuosity adalah mahasiswa, karena itu pekerjaan sebagian besar dilakukan oleh mahasiswa. Posisi dari penulis sendiri berada dibawah bimbingan supervisor Yohanes Mercu Widiastomo.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA