

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Virtuosity didirikan di tahun 2020 sebagai Center of Excellence Prodi Film. Tugas utamanya adalah untuk menjalankan proyek-proyek yang bergerak di bidang animasi. Meski tidak hanya menggarap proyek internal di Universitas Multimedia Nusantara, saat ini Virtuosity sedang berfokus pada pengembangan proyek Muniverse yang menjadi maskot dari acara tahunan besar di peminatan animasi.

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

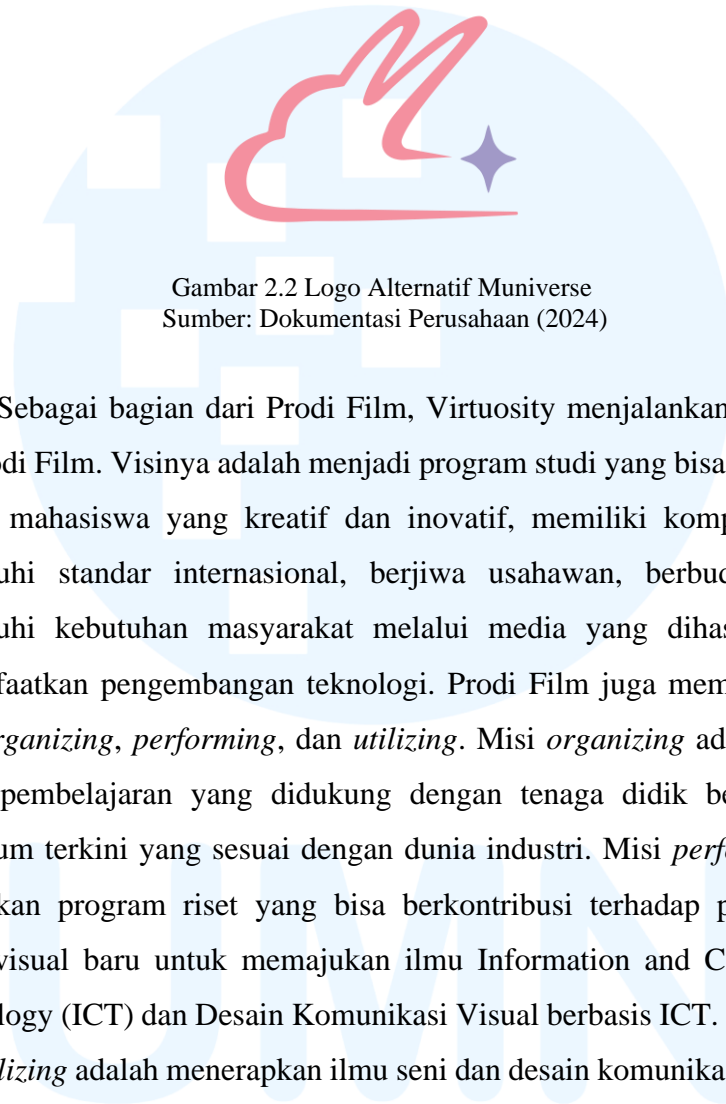
Virtuosity selaku Center of Excellence atau CoE dari Prodi Film di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang animasi. Di UMN, Virtuosity bertugas menjadi wadah dalam menjalankan program kreatif dari Prodi Film, khususnya untuk proyek-proyek yang bergerak di bidang animasi. Peran CoE menjadikan Virtuosity sebagai tempat di mana unit-unit dengan kompetensi di bidang yang berkaitan dengan animasi bekerja sama dalam menciptakan hasil akhir animasi berkualitas tinggi.



Gambar 2.1 Logo Utama Muniverse  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Dalam aktivitasnya, Virtuosity menggunakan logo UMN karena terafiliasi dengan Prodi Film, namun proyek Muniverse memiliki logo tersendiri sebagai di atas. Logo berupa *wordmark* yang memanfaatkan bentuk telinga karakter Mun-mun sebagai huruf “M” pada Muniverse. Warna

menggunakan warna merah muda sesuai dengan warna badan Mun-mun. Perusahaan juga memiliki logo alternatif sebagai berikut ini.



Gambar 2.2 Logo Alternatif Muniverse  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Sebagai bagian dari Prodi Film, Virtuosity menjalankan visi dan misi dari Prodi Film. Visinya adalah menjadi program studi yang bisa menghasilkan lulusan mahasiswa yang kreatif dan inovatif, memiliki kompetensi tinggi, memenuhi standar internasional, berjiwa usahawan, berbudi luhur, dan memenuhi kebutuhan masyarakat melalui media yang dihasilkan dengan memanfaatkan pengembangan teknologi. Prodi Film juga memiliki tiga misi yaitu *organizing*, *performing*, dan *utilizing*. Misi *organizing* adalah mengatur proses pembelajaran yang didukung dengan tenaga didik berkualitas dan kurikulum terkini yang sesuai dengan dunia industri. Misi *performing* adalah melakukan program riset yang bisa berkontribusi terhadap pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu Information and Communication Technology (ICT) dan Desain Komunikasi Visual berbasis ICT. Yang terakhir, misi *utilizing* adalah menerapkan ilmu seni dan desain komunikasi visual untuk mengabdikan diri kepada masyarakat.

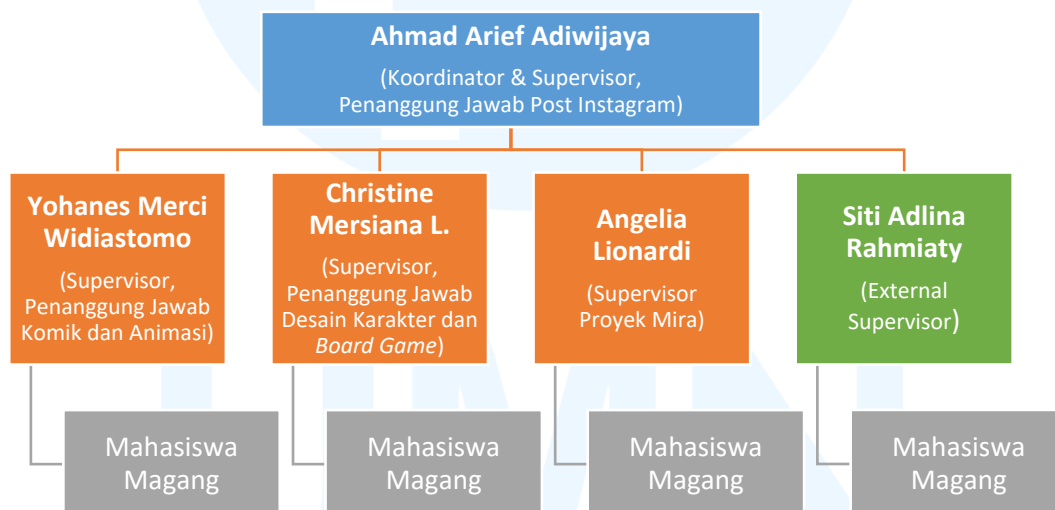
### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

Virtuosity didirikan secara nonformal pada tahun 2020 oleh Kepala Program Studi Film, Bapak Kus Sudarsono sebagai wadah untuk menjalankan proyek kreatif di bidang animasi. Menurut hasil wawancara dengan supervisor penulis, setelah didirikan, Virtuosity dipimpin oleh Bapak Christian Aditya selaku koordinator pertama yang menjabat dari tahun 2020 hingga akhir tahun

2022. Jabatan ini selanjutnya diserahkan kepada Bapak Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator kedua yang menjabat sampai dengan saat ini. Selama beroperasi, Virtuosity telah terlibat dalam berbagai proyek internal Prodi Film UMN maupun proyek eksternal di luar lingkungan kampus.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Virtuosity memiliki struktur organisasi perusahaan yang telah tersusun rapi sehingga kegiatan magang bisa terlaksana dengan teratur. Meski demikian, saat ini Virtuosity sedang menggarap beberapa proyek penelitian internal dari dosen Prodi Film di Universitas Multimedia Nusantara sehingga terdapat dosen yang bergabung dalam jajaran supervisor di Virtuosity. Berikut ini merupakan bagan struktur organisasi dari Virtuosity pada tahun 2024:

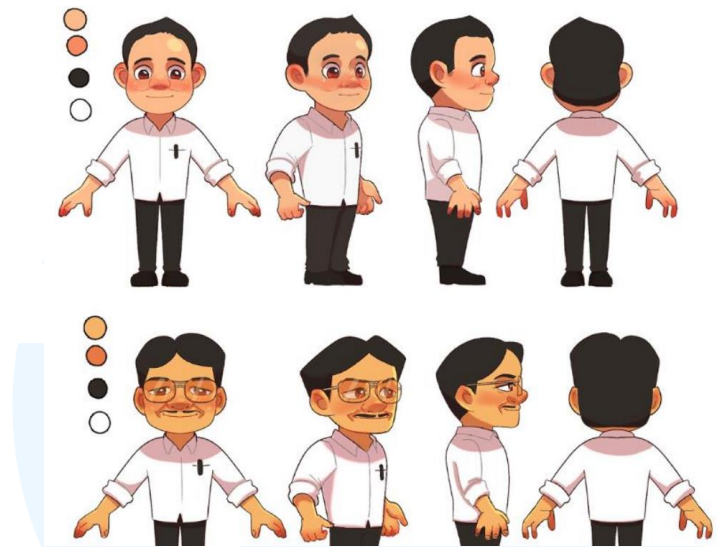


Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

## 2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak didirikannya Virtuosity di tahun 2020 hingga tahun 2024, Virtuosity telah aktif melakukan kerja sama dengan berbagai pihak internal Prodi Film maupun eksternal. Proyek yang dilakukan bergerak di bidang animasi sesuai dengan tujuan didirikannya Virtuosity sebagai wadah menjalankan program kreatif.

Proyek tersebut antara lain Tangverse pada tahun 2022, Proyek Pemodernan Sastra pada tahun 2022, dan Muniverse pada tahun 2023.



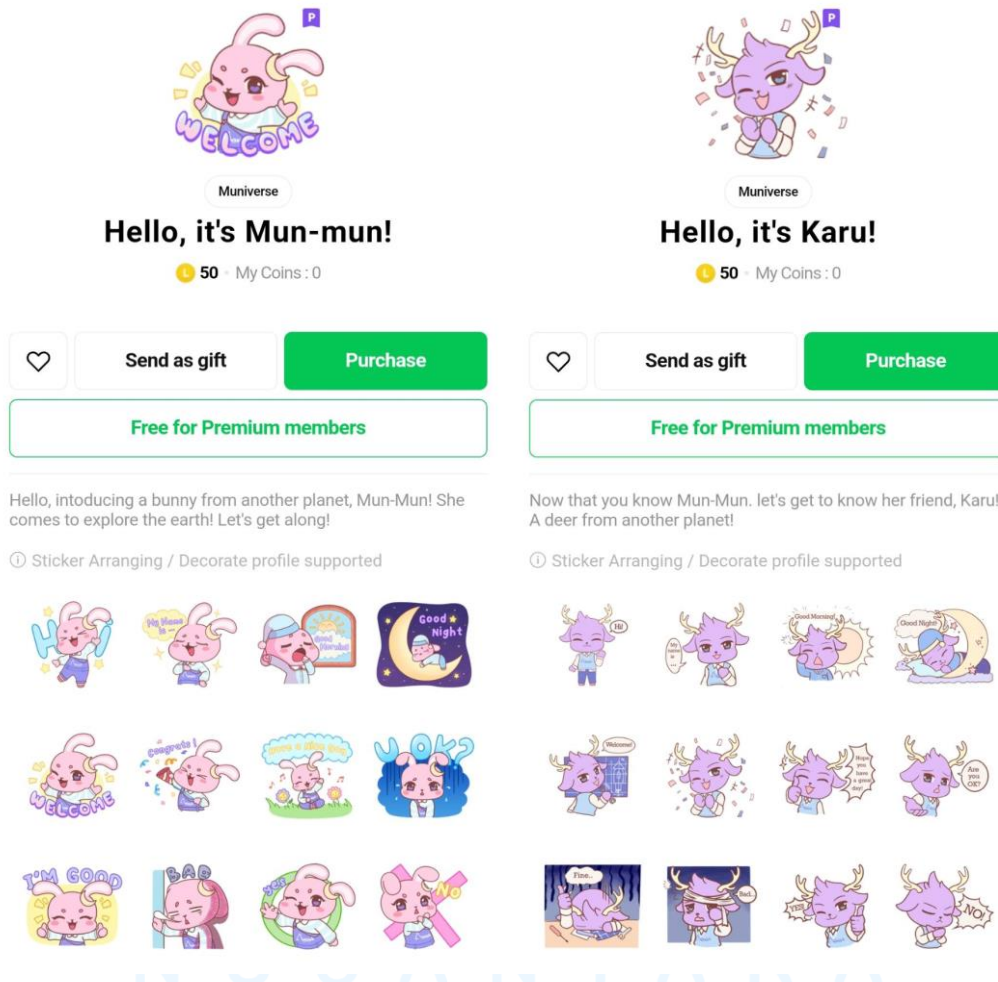
Gambar 2.4 Desain Karakter Wali Kota dan Wakil Wali Kota untuk Tangverse  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2022)

Proyek Tangverse merupakan inisiatif Pemerintah Kabupaten Tangerang untuk membuat versi *metaverse* dari Kota Tangerang dan dilakukan pada tahun 2022. Tim Virtuosity ditugaskan untuk membuat desain tokoh avatar dalam *metaverse* tersebut. Desain tokoh avatar umum dirancang untuk digunakan para *user* sedangkan tokoh avatar dirancang untuk digunakan oleh Walikota Tangerang yaitu Arief Rachadiono Wismanasyah dan Wakil Walikota Tangerang yaitu Drs. H. Sachrudin yang menjabat pada tahun 2022.



Gambar 2.5 *Scene* Pemodernan Sastra dari Cerita Rakyat “Tak Ada Ikan di Igi”  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2022)

Proyek Pemodernan Sastra merupakan proyek yang dibuat oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, serta Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Proyek pengembangan dan pemodernan sastra ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan November 2022 dengan cara memproduksi 32 film animasi berbasis legenda Nusantara. Virtuosity di bawah naungan Prodi Film UMN melakukan kolaborasi dengan berbagai SMK Indonesia untuk berkontribusi membuat tiga judul animasi, salah satunya animasi berjudul “Tak Ada Ikan di Igi”.



Gambar 2.6 Stiker LINE Muniverse  
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2023)

Muniverse merupakan salah satu proyek Intellectual Property (IP) yang dikembangkan secara internal oleh Prodi Film sejak tahun 2023. Proyek ini diinisiasi sebagai salah satu upaya dalam mengembangkan *universe* dari maskot ALMANAC, yaitu Mun-mun dan Karu. Pengembangan ini diawali dengan tujuan agar ALMANAC tidak hanya menjadi ajang apresiasi mahasiswa peminatan film, tapi juga sebagai komoditas bisnis independen. Beberapa produk yang telah dikembangkan antara lain stiker digital yang dirilis di *platform* LINE, *board game* Ludo, dan permainan ular tangga.

Proyek-proyek tersebut melibatkan bidang-bidang yang berhubungan dalam tugas magang penulis. Salah satunya adalah proyek Muniverse yang melibatkan bidang desain karakter untuk Mun-mun dan Karu, penyusunan aset pada *board game* Ludo, dan pembuatan karya turunan dari desain yang sudah ada. Dengan demikian, pihak Virtuosity sudah memiliki pengalaman terkait bidang-bidang yang menjadi tugas magang penulis sehingga bisa membimbing penulis dalam proses pengerjaan tugas magang milik penulis.

