

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara adalah sebuah kampus yang didirikan oleh Kompas Gramedia pada tanggal 20 November 2006. Kampus ini memiliki 4 fakultas yang terdiri dari Fakultas Teknik & Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni & Desain. Program Studi Film yang termasuk dalam bagian Fakultas Seni dan Desain, mendirikan perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab yang berfungsi untuk membantu mahasiswa perihal pelaksanaan pembelajaran Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara.

2.1.1 Profil Perusahaan

Virtuosity UMN Film Production Lab sebagai bagian dari Universitas Multimedia Nusantara merupakan *Center of Excellence* Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan pada tahun 2020 untuk membantu mahasiswa Program Studi Film untuk menjalankan program kreatif, terutama untuk proyek yang berada dalam lingkup animasi.



Gambar 2.1 Logo Program Studi Film

Sumber: <https://film.umn.ac.id/about-overview/>

Sebagai perusahaan yang berada di bawah naungan Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara, Virtuosity UMN Film Production Lab memiliki Visi dan Misi yang sama dengan Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara yang berisi:

a. Visi:

Menjadi Program Studi unggulan di bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berbasis pada *Information and Communication Technology* (ICT), yang lulusannya berwawasan internasional dan berkompentensi tinggi di bidangnya, disertai jiwa wirausaha dan budi pekerti luhur.

b. Misi:

- Menyelenggarakan pembelajaran dibidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berorientasi pada pengembangan kreatifitas dan intelektualitas segenap civitas akademika.
- Melaksanakan program penelitian yang berkontribusi pada pengembangan keilmuan gambar bergerak.
- Memanfaatkan keilmuan gambar bergerak untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab yang merupakan bagian dalam Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara memiliki sejarah yang dimulai dari terbentuknya Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 20 November 2006. Pada saat itu, terdapat 4 fakultas yang diciptakan untuk para mahasiswa menjalankan pendidikan sesuai minat dan bakatnya, yaitu Fakultas Teknik & Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni & Desain. Menurut situs resmi Film UMN, program studi film belum menjadi program studi tersendiri. Program studi Film ini awalnya merupakan salah satu peminatan dari program studi Desain Komunikasi Visual yang disebut Animasi. Program studi ini memulai perkuliahan angkatan pertamanya pada tanggal 3 September 2007. Kemudian

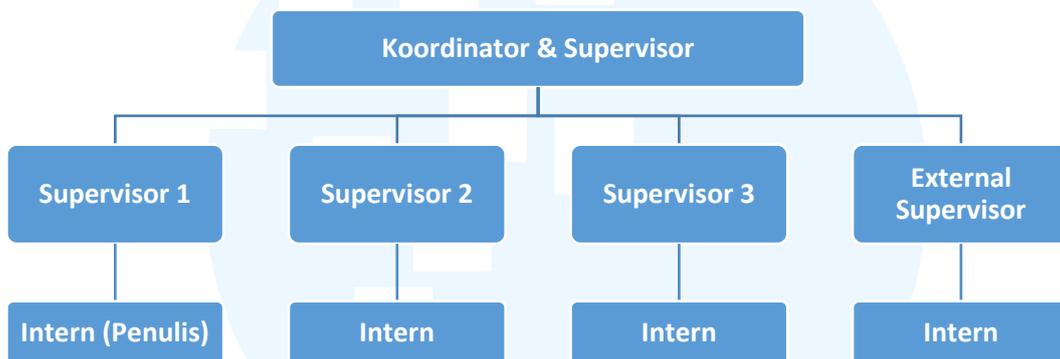
pada September 2008, Fakultas Seni & Desain dalam program studi Desain Komunikasi Visual menambah peminatan baru untuk para mahasiswa yang disebut Sinematografi Digital.

Selanjutnya pada September 2016, diresmikannya program studi baru yang disebut Program Studi Televisi dan Film yang merupakan gabungan dari Peminatan Animasi dan Sinematografi Digital di bawah fakultas Seni dan Desain yang diresmikan melalui SK DIKTI no. 88/KPT/I/2016. Program Studi ini memiliki 2 peminatan yaitu film dan animasi. Lalu pada tahun 2018, program studi tersebut mengubah namanya menjadi Program Studi Film. Pada tahun tersebut juga tepatnya pada bulan Mei, program studi Film berhasil meraih akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional perguruan Tinggi sesuai dengan Surat Keputusan No. 1441/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2018 dan 1442/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2018.

Seiring dengan berjalannya waktu, Program Studi Film membutuhkan sebuah *Center of Excellence* yang dapat membantu para mahasiswa untuk menjalankan program kreatif yang termasuk dalam proyek internal maupun eksternal. Sehingga akhirnya pada tahun 2020, bapak Kus Sudarsono selaku Kepala Program Studi Film secara non-formal mendirikan sebuah perusahaan/*Center of Excellence* untuk Program Studi Film. Perusahaan tersebut dinamakan Virtuosity UMN Film Production Lab yang berfungsi sebagai wadah untuk menjalankan program kreatif dalam Program Studi Film dan Animasi. Dalam perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab, bapak Kus Sudarsono menunjuk bapak Christian Aditya sebagai koordinator pertama hingga akhir tahun 2022, kemudian posisi tersebut diserahkan kepada bapak Ahmad Arief Adiwijaya sampai saat ini (Adiwijaya, 2024).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Pada perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab, terdapat bagan struktur perusahaan yang terdiri atas koordinator yang juga sekaligus menjadi supervisor, beserta 3 supervisor, dan 1 supervisor external. Kemudian di bawah para supervisor, terdapat para *Intern* yang selalu dibimbing oleh para supervisor.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab
Sumber: Informasi Virtuosity (2024)

Struktur tertinggi pada bagan tersebut menjabat sebagai koordinator sekaligus supervisor yang bertugas untuk memimpin berjalannya proyek internal maupun eksternal dalam perusahaan dan membagi *intern* sesuai dengan bidangnya kepada supervisor yang berkaitan. Sedangkan untuk setiap supervisor, mereka bertugas untuk membantu mengawasi dan membimbing peserta magang agar pekerjaan yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar sesuai yang dibutuhkan dalam proyek. Kemudian para *intern* yang bertugas untuk mengerjakan proyek-proyek secara langsung sesuai dengan bidang dan keahliannya.

2.3 Portofolio Perusahaan

Program Studi Film Virtuosity UMN Film Production Lab telah terlibat dalam proyek internal Program Studi Film dan eksternal. Dari proyek-proyek tersebut kita dapat mengetahui beberapa karya desain yang pernah dibuat oleh perusahaan ini. Salah satu proyek besar dari perusahaan ini adalah proyek pemodernan sastra yang menghasilkan 3 judul animasi cerita rakyat. Pada bulan

Mei – November 2022, dibuatnya program pengembangan dan pemodernan sastra yang memproduksi 32 film animasi legenda Nusantara. Proyek ini di kembangkan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab dalam naungan Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara berkolaborasi dengan SMK di Indonesia untuk ikut berkontribusi dalam pembuatan 3 judul animasi cerita rakyat Indonesia.

1. UMN & SMK Muhammadiyah 1 Semarang - Tak ada ikan di Igi (Pemodernan Sastra)

Pada cerita rakyat “Tak Ada Ikan di Igi” proyek ini di supervisi oleh Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih. Cerita Rakyat ini merupakan adaptasi dari Legenda Bulilin dan Seledan yang berasal dari Sulawesi Utara. Proyek ini merupakan proyek animasi yang dilakukan oleh kolaborasi dari Universitas Multimedia Nusantara dan SMK Muhammadiyah 1 Semarang.



Gambar 2.3 Judul Animasi “Tak Ada Ikan di Igi”
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=PL4vv01IcY8&list=PLubAN-OxwDJqM31Ucp_0agsjS6qooWfNN&index=22

Pada proyek animasi ini terdapat beberapa elemen desain yang menarik, seperti judul pada cerita terutama huruf “G” yang bagian dalamnya dibentuk menyerupai igi (alat penangkap ikan tradisional). Warna yang digunakan pada animasi tersebut juga sesuai dengan cerita rakyat yang ingin disampaikan, seperti penggunaan warna yang

dominan coklat di berbagai objek pada animasi yang menggunakan objek kayu sehingga memberikan suasana tradisional. Musik yang digunakan juga sesuai dengan suasana animasi tersebut yang ditujukan untuk anak-anak. Latar belakang pada animasi menggunakan rumah sederhana, hutan, dan danau yang digambarkan dengan gaya kartun, begitupula dengan karakter kartun pada animasi yang ekspresif dan menjelaskan sifat dari masing-masing karakter. Misalnya karakter Towo yang nakal digambarkan dengan raut muka yang nakal dan bekas luka di dahinya.

2. UMN & SMKN 2 Banjarmasin - Teduhnya Bukit Kelam (Pomodernan Sastra)

Pada cerita rakyat “Teduhnya Bukit Kelam” proyek ini di supervisi oleh Ibu Christine Mersianan Lukmanto. Cerita Rakyat ini merupakan adaptasi dari Legenda Bukit Kelam yang berasal dari Kalimantan Barat. Proyek ini merupakan proyek animasi yang dilakukan oleh kolaborasi dari Universitas Multimedia Nusantara dan SMKN 2 Banjarmasin.



Gambar 2.4 Judul Animasi “Teduhnya Bukit Kelam”
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=4bv6Vwt8u0Q&list=PLubAN-OxwDJqM31Ucp_0agsjS6qooWfNN&index=8

Pada proyek animasi ini terdapat beberapa elemen desain seperti penggunaan tekstur kayu pada teks judul yang memberikan kesan tradisional dan alami. Kemudian penggunaan musik latar

belakang pada animasi yang menggunakan alat musik khas daerah dapat meningkatkan suasana tradisional. Desain karakter pada animasi ini sesuai dengan penggambaran karakter. Seperti karakter bidadari yang elegan, karakter pendukung Marubai yang baik, dan tokoh utama Beji yang serakah. Sementara itu latar belakang yang digunakan pada animasi memberikan kesan yang cerah dan indah dengan pemandangan alamnya.

3. UMN & SMKN 1 Indramayu - Pesut Siut (Pemodernan Sastra)

Pada cerita rakyat “Pesut, Siut!” proyek ini di supervisi oleh Bapak Ahmad Arief Adiwijaya. Cerita Rakyat ini merupakan adaptasi dari Legenda Pesut Mahakam yang berasal dari Kalimantan Timur. Proyek ini merupakan proyek animasi yang dilakukan oleh kolaborasi dari Universitas Multimedia Nusantara dan SMKN 1 Indramayu.



Gambar 2.5 Judul Animasi “Pesut, Siut!”

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=awlZulibxBM&list=PLubaN-](https://www.youtube.com/watch?v=awlZulibxBM&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=29)

[OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=29](https://www.youtube.com/watch?v=awlZulibxBM&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=29)

Pada proyek animasi ini terdapat beberapa elemen desain seperti penggunaan font judul yang meliuk seperti air dan elemen berbentuk pesut pada tanda koma di judul animasi. Kemudian elemen desain yang digunakan pada animasi tersebut juga memberikan kesan yang tradisional dari penggunaan objek-objek di sekitar seperti rumah kayu di atas sungai. Desain karakter pada animasi ini berupa pesut (lumba-lumba air tawar) yang merupakan anak-anak, sesuai dengan

cerita rakyat tersebut. Animasi ini dibuat untuk anak-anak dengan latar musik yang ceria dan berulang-ulang, begitupula dengan suasana latar belakang pada animasi juga dibuat untuk memberikan suasana ceria dan semangat.

4. Proyek Tangverse (Tangerang Metaverse)

Proyek Tangverse ini merupakan proyek yang dibuat pada tahun 2022 sebagai inisiatif dari Pemerintah kota Kabupaten Tangerang untuk membuat versi Metaverse dari Kota Tangerang. Perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab ditugaskan untuk membuat dan merancang desain tokoh *avatar* untuk *user* dan juga merancang tokoh *avatar* untuk Walikota Tangerang yaitu, Arief Rachadiono Wisnansyah dan Wakil Walikota Tangerang Drs. H. Sachrudin, yang pada saat itu sedang menjabat.



Gambar 2.6 Sketsa Desain Karakter *Metaverse* Walikota dan Wakil Walikota Tangerang
Sumber: Portofolio Virtuosity (2024)

Sketsa desain karakter ini merupakan ide dan konsep awal yang diciptakan untuk membuat karakter *Metaverse*. Karakter ini memiliki beberapa alternatif raut wajah. Mulai dari gaya kartun anak dengan mata besarnya, gaya semi kartun (karikatur) yang realistik namun masih dengan gaya kartun, sampai ke gaya kartun biasa.



Gambar 2.7 *Character Sheet Metaverse* Walikota dan Wakil Walikota Tangerang
Sumber: Portofolio Virtuosity (2024)

Gambar tersebut merupakan desain karakter yang telah diciptakan oleh perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab yang dibuat berdasarkan bentuk dan kesan yang didapatkan dari wujud asli Walikota dan Wakil Walikota Tangerang. Desain yang dibuat pada kedua karakter tersebut dibuat dengan gaya kartun agar karakter terlihat bijaksana dan ramah. Kemudian karakter tersebut di desain mengenakan baju seragam agar dapat memberikan kesan profesional, dapat dipercaya, dan di hormati.



Gambar 2.8 Desain Karakter *User*
Sumber: Portofolio Virtuosity (2024)

Gambar tersebut merupakan desain karakter untuk *user* dalam proyek Tangverse. Desain Karakter tersebut dibuat untuk mewakili

user perempuan dan laki-laki. Menggunakan warna merah untuk mewakili karakter laki-laki yang semangat, dan warna biru untuk mewakili karakter perempuan yang tenang/lembut.

5. Proyek Video Mirco Learning KEMENDIKBUD Tipe 2

Pada proyek ini Virtuosity UMN Film Production Lab ditugaskan untuk membuat 32 video pembelajaran untuk para guru dan tenaga pengajar di seluruh Indonesia. Tujuan dari pembuatan video tersebut adalah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang ada di Indonesia, terutama di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran murid yang membutuhkan pembelajaran yang beragam. Video yang diciptakan tersebut dibagi menjadi 3 tipe video, yaitu *live action*, *hybrid*, dan *motion graphics*. Dalam proyek ini tim dari perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab membuat video tipe 2 yaitu *motion graphics*. Proyek tersebut memiliki 3 kategori video, yaitu Permodelan Pembelajaran, Mengelola Program Sekolah yang Berdampak pada Murid, dan Komunitas Belajar dalam Sekolah.

6. Muniverse

Pada saat ini Virtuosity UMN Film Production Lab sedang membuat proyek-proyek perancangan dunia Muniverse yang sudah dilakukan dari tahun 2023 hingga saat ini. Proyek tersebut dibuat berserta dengan produk-produknya seperti LINE *Sticker* dan *Short Animation*. Kemudian proyek ini akan berlanjut sampai ke proyek yang akan dikerjakan oleh penulis yaitu *Board game* Ludo dan Ular Tangga.

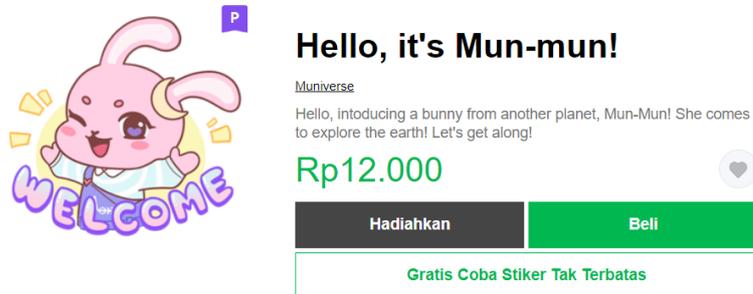
Proyek perancangan dunia Muniverse ini merupakan upaya yang dilakukan perusahaan untuk melestarikan dan mengembangkan aset karakter fiksi Mun-Mun dan Karu. Karakter tersebut merupakan maskot utama acara tahunan akbar Peminatan Animasi yang bernama Almanac. Proyek ini dimulai oleh Bu Christine Mersiana Lukmanto dan Bapak Yohanes Merci Widiastomo, yang merupakan dosen Program Studi Film dan Animasi. Proyek ini pun dibantu juga oleh Bapak Ahmad Arief Adiwijaya yang juga merupakan dosen Program

Studi Film dan Animasi sekaligus koordinator dari Virtuosity UMN
Film Production Lab.



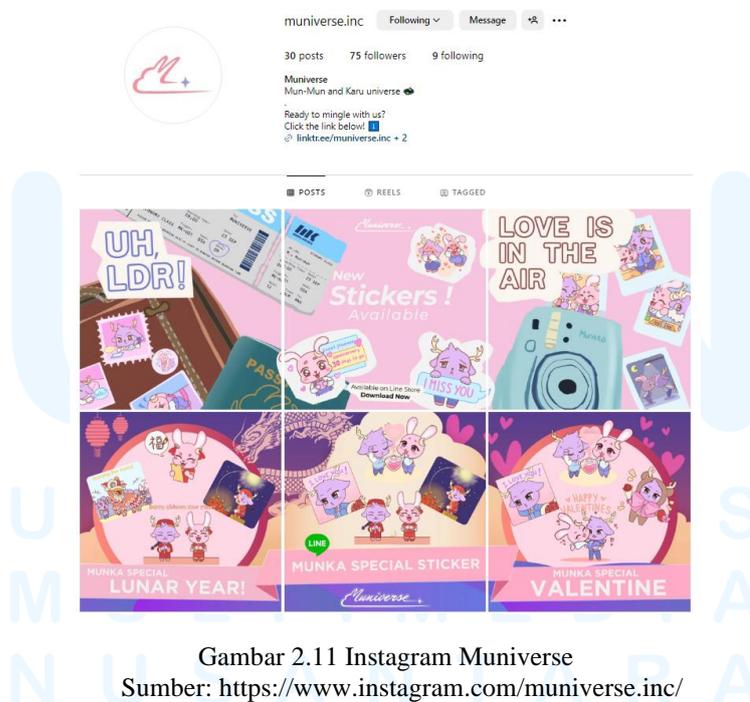
Gambar 2.9 *Character Sheet* (Muniverse)
Sumber: Aset Data Perusahaan

Maskot karakter Mun-Mun, Karu, dan kawan-kawan merupakan maskot yang memiliki peran penting sebagai perwakilan dari para mahasiswa Program Studi Film terutama peminatan animasi, khususnya untuk acara tahunan akbar Almanac. Untuk mewakili para mahasiswa di Program Studi Film dan Animasi, maskot karakter tersebut dibuat dengan gaya kartun lucu yang memberikan kesan muda dan semangat, seperti mahasiswa yang menjalani masa mudanya untuk mencapai cita-citanya di Program Studi Film. Mun-mun yang merupakan seekor kelinci sebagai perwakilan mahasiswa perempuan dengan warna *pink* muda yang memberikan kesan feminim dan Karu yang merupakan seekor rusa sebagai perwakilan mahasiswa laki-laki dengan warna ungunya yang memberikan kesan *gentleman*. Selain karakter utama Mun-Mun dan Karu juga terdapat karakter sampingan seperti Pea (kucing abu) yang merupakan peliharaan dari Mun-Mun dan Boba (anjing jingga) yang merupakan peliharaan dari Karu.



Gambar 2.10 LINE Sticker Mun-mun (Muniverse)
 Sumber: <https://store.line.me/stickershop/product/23981627/id>

Untuk mengembangkan dan melestarikan karakter Mun-Mun, Karu, dan kawan-kawan, Virtuosity UMN Film Production Lab membuat berbagai macam *sticker* LINE. *Sticker-sticker* yang diproduksi oleh perusahaan ini memiliki berbagai tema yang seru dan menarik. Salah satu tema stickernya utama dari perusahaan ini adalah *sticker* perkenalan karakter Mun-Mun.



Gambar 2.11 Instagram Muniverse
 Sumber: <https://www.instagram.com/muniverse.inc/>

Untuk mempromosikan karakter Mun-Mun, Karu, dan kawan-kawan, terdapat juga Sosial Media di Instagram yang berisi produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan Virtuosity UMN Film Production Lab. Produk ini ditargetkan untuk setiap orang yang tertarik dengan karakter Muniverse, khususnya untuk mahasiswa UMN Program Studi film dan animasi. Selain untuk promosi, instagram ini juga dibuat untuk memperkenalkan program internship untuk mahasiswa yang tertarik untuk magang di Virtuosity UMN Film Production Lab.

