

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Virtuosity didirikan pada tahun 2020 di bawah Prodi Film UMN dan bergerak khusus dalam bidang animasi. Virtuosity adalah *Center of Excellence* Prodi Film UMN yang didirikan secara non-formal oleh Kaprodi film UMN. Lab Virtuosity terlibat dalam beberapa proyek internal Prodi Film maupun eksternal.

2.1.1 Profil Perusahaan

Setelah Program Studi Film resmi berdiri pada tahun 2016, Lab Virtuosity kemudian didirikan secara non-formal pada tahun 2020 oleh Kaprodi Film saat itu dan terus berjalan hingga sekarang. Sebagai bagian dari Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Virtuosity memiliki nilai-nilai visi dan misi yang sama dengan prodi Film dan Animasi UMN.



Gambar 2.1 Logo Film UMN

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

Dengan 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.

Misi:

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.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Berawal dari berdirinya Universitas Multimedia Nusantara di tahun 2005. Pada awalnya Prodi Film bermula sebagai jurusan animasi dan masih berada dibawah naungan Prodi Desain Komunikasi Visual, yang kemudian berkembang menjadi mata kuliah *Digital Cinematograph* untuk jurusan DKV pada tahun 2008 dan bertahan hingga cukup lama hingga pada akhirnya di tahun 2016 Prodi Film secara resmi didirikan dan menjadi salah satu jurusan dibawah fakultas Seni dan Desain.

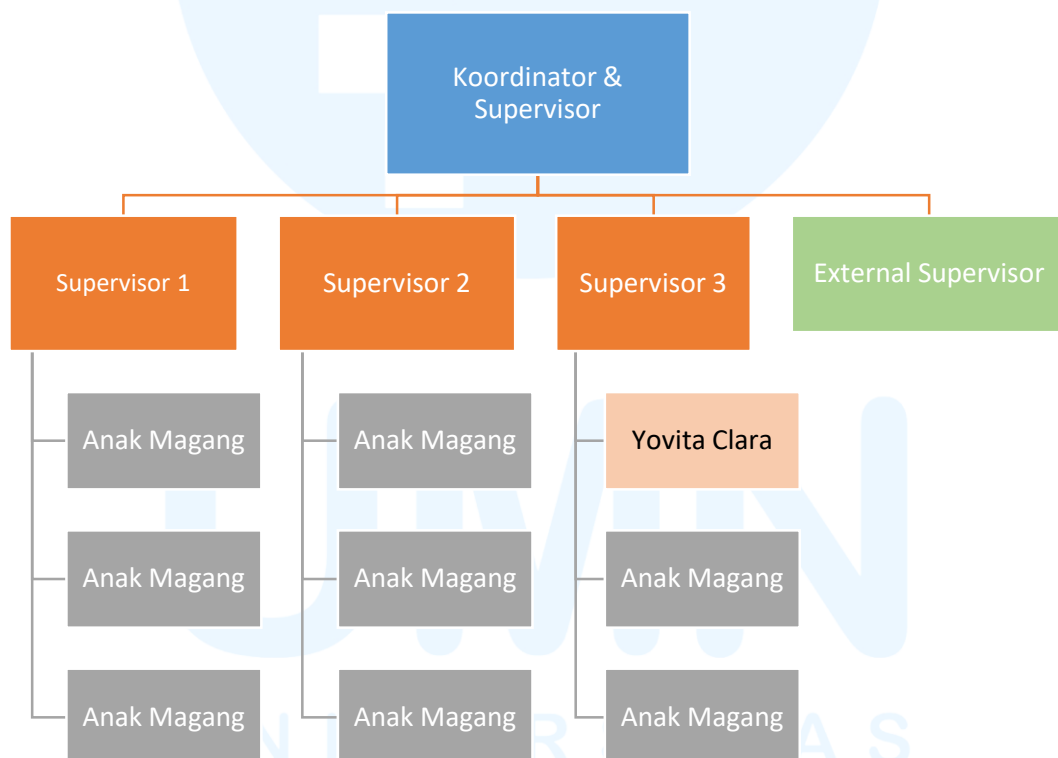
Kemudian pada tahun 2020 didirikan lah Lab Virtuosity secara non-formal oleh Kaprodi Film pada saat itu, Bapak Kus Sudarsono yang kemudian menunjuk bapak Christian Aditya menjadi koordinator, hingga akhir tahun 2022 diserahkan kepada Bapak Ahmad Aried Adiwijaya yang berperan menjadi koordinator Virtuosity hingga saat ini.

Virtuosity banyak terlibat dalam projek internal Prodi Film maupun eksternal seperti Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek *Micro Learning* Kemdikbud (2023). Projek Virtuosity pada saat ini adalah perancangan dunia Muniverse berserta produk turnannya seperti *Board Game*, *Sticker LINE*, *short animation*, dan akun sosial media. Muniverse merupakan pelestarian asset dari tokoh fiksi maskot Almanac yang merupakan acara tahunan akbar dari Film Animasi.

Selain Muniverse, Virtuosity pada saat ini juga bergerak dalam proyek penelitian dosen internal Film UMN.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Virtuosity berada di bawah naungan Film UMN, namun secara internal Virtuosity kini memiliki koordinator dan *supervisor*, beserta beberapa *supervisor* lainnya yang merupakan dosen internal Film UMN. Selama magang, koordinator juga berperan sebagai *supervisor* divisi lain, penulis berada di bawah bimbingan *Supervisor 3* bersama anak magang lainnya dengan masing-masing *job desk* yang berbeda-beda. Selama periode magang, anak magang sepenuhnya berada di bawah tanggung jawab langsung setiap *supervisor* masing-masing.



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

2.3 Portofolio Perusahaan

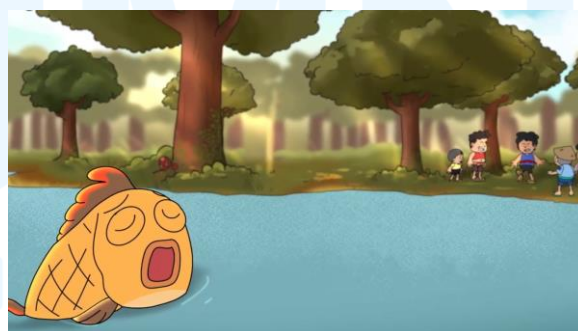
Setelah didirikan, Virtuosity telah terlibat banyak dalam beberapa proyek secara internal maupun eksternal, berikut beberapa proyek yang telah Virtuosity lakukan:

2.3.1. Pemodrenan Sastra

Pada Mei – November 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bikin program "Pengembangan dan Pemodernan Sastra." Dalam program ini, mereka menghasilkan 32 film animasi yang mengangkat cerita legenda Nusantara. Virtuosity juga terlibat dengan berkolaborasi bareng beberapa SMK di Indonesia buat menciptakan tiga film animasi yang bercerita tentang legenda rakyat., yaitu:

1. Tak Ada Ikan di Igi

Video animasi pendek hasil kolaborasi Universitas Multimedia Nusantara dan SMK Muhammadiyah 1 Semarang ini mengangkat cerita berjudul "Tak Ada Ikan di Igi". Disutradarai oleh Firman Widyasmara dengan Aleysa Kirana sebagai asisten sutradara, proyek ini didukung oleh Dominika Anggraeni dari UMN sebagai *supervisor*.



Gambar 2.3 Video Youtube Tak ada Ikan di Igi
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=PL4vv01IcY8&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=22

2. Teduhnya Bukit Kalam

Video animasi pendek hasil kolaborasi Universitas Multimedia Nusantara dan SMKN 2 Banjarmasin ini mengangkat cerita berjudul “Teduhnya Bukit Kalam”. Disutradarai oleh Firman Widyasmara dengan Aleysa Kirana sebagai asisten sutradara, proyek ini didukung oleh Christine Mersiana Lukmanto dari UMN sebagai *supervisor*.



Gambar 2.4 Video Youtube Teduhnya Bukit Kalam
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=4bv6Vwt8u0Q&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=8

3. Pesut Siut

Video animasi pendek hasil kolaborasi Universitas Multimedia Nusantara dan SMKN Indramayu ini mengangkat cerita berjudul “Pesut Siut”. Disutradarai oleh Firman Widyasmara dengan Aleysa Kirana sebagai asisten sutradara, proyek ini didukung oleh Ahmad Arief A. dari UMN sebagai *supervisor*.



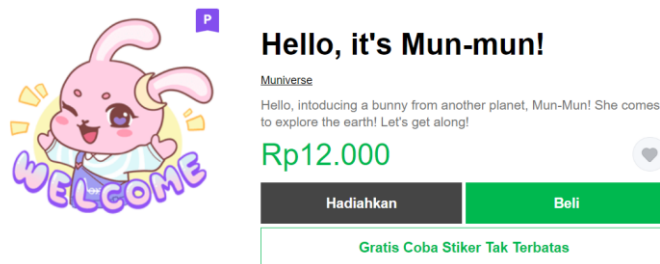
Gambar 2.5 Video Youtube Pesut Siut
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=awlZulibxBM&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=29

2.3.2. Muniverse

Setiap tahunnya, Film UMN mengadakan acara penghargaan karya yang dikenal dengan Almanac. Dalam ajang ini, mereka memiliki dua maskot ikonik, yaitu Munmun dan Karu. Dari kedua maskot ini, Film UMN berambisi mengembangkan sebuah IP (*Intellectual Property*) yang diberi nama "Muniverse." Proyek ini dipimpin oleh Christine Mersiana Lukmanto dan Yohanes Merci, berikut beberapa produk media yang telah dikembangkan:

1. *Sticker* LINE

Sticker LINE adalah salah satu produk media yang telah berhasil dikembangkan dalam proyek Muniverse. Kini, stiker-stiker ini sudah tersedia untuk diunduh melalui aplikasi LINE Store. Dengan beragam pilihan desain yang menarik dan lucu.



Gambar 2.6 *Sticker* LINE

Sumber: <https://store.line.me/Stickershop/product/23981627/id>

2. *Board Game* Ludo

Selain *Sticker* LINE, Virtuosity juga mengembangkan media tradisional seperti *Board Game*, salah satunya adalah *Board Game* Ludo. *Board Game* Ludo adalah salah satu proyek Muniverse yang masih dalam proses pengembangan. *Board Game* ini menggunakan karakter-karakter dari Muniverse sebagai aset untuk menambah keseruan, dengan *gameplay* yang sama seperti *Board Game* Ludo pada umumnya.



Gambar 2.7 *Board Game Ludo*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

3. Ular Tangga

Salah satu media yang digunakan untuk mengembangkan IP Muniverse adalah *Board Game Ular Tangga*. *Board Game Ular Tangga* adalah salah satu proyek Muniverse yang masih dalam proses pengembangan. *Game* ini menggunakan karakter-karakter dari Muniverse sebagai aset, seperti pada *Board Game Ludo*, untuk menambah keseruan.



Gambar 2.8 Ular Tangga
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

2.3.3. Proyek *Video Micro Learning* Kemendikbud Tipe 2

Virtuosity terlibat dalam proyek KEMENDIKBUD dengan membuat 32 *video* pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan metode belajar yang lebih efektif sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan agar bisa memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran di masyarakat.



Gambar 2.9 *Video* Pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

2.3.4. Proyek *Tangverse (Tangerang Metaverse)*

Pada tahun 2022 Virtuosity ikut serta dalam proyek *Metaverse* kota Tangerang, Virtuosity ditugaskan untuk membuat desain avatar karakter Walikota Tangerang, Arief Rachadiono Wismansyah dan Wakil Walikota Tangerang Drs. H. Sachrudin.



Gambar 2.10 Desain Karakter Walikota dan Wakil Walikota Tangerang
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)