

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Virtuosity Film Production Lab adalah *Center of Excellence* dari Program Studi Film UMN yang bekerja sebagai wadah bidang kreatif yang bersangkutan dengan proyek animasi. Virtuosity didirikan oleh Kepala Program Studi Film Kus Sudarsono, dan dipimpin oleh Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator. Perusahaan ini merancang karya digital untuk proyek animasi dan konten acara yang disusun oleh Program Studi Film.

2.1.1 Profil Perusahaan

Virtuosity Film Production Lab merupakan bagian dari Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara yang bertujuan untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran serta penyelenggaraan acara. Perusahaan ini bertugas untuk merancang karya dan inovasi digital yang berbasis dalam proyek animasi. Lab ini serta menyediakan bantuan dalam merancang konten yang dibutuhkan dalam acara yang disusun oleh Prodi Film.



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara & Program Studi Film

Dari halaman situs Program Studi Film dan Animasi UMN, terdapat berbagai macam visi yang menuju kepada yaitu menghasilkan lulusan yang berinovasi secara kreatif, kompeten dalam industri dan masyarakat kreatif.

Lulusan tersebut diharapkan menjangkau keluar negara dalam bidang film, televisi, dan animasi berdasarkan teknologi informasi dan komunikasi terbaru supaya bisa membangun semangat dalam perusahaan dan membentuk karakter bermulia. Instansi ini juga memiliki tiga poin misi sebagai berikut (*About - Vision & Mission - Film & Televisi UMN, 2023*).

1. *Organizing*, menyusun dan mendukung kurikulum yang bersangkutan dekat dengan industri dengan menyediakan pengajar yang berkualifikasi.
2. *Performing*, berkontribusi dalam perkembangan media visual dan desain menurut teknologi informasi dan komunikasi terbaru.
3. *Utilizing*, pelaksanaan praktis dari ilmu seni dan desain komunikasi visual untuk melayani masyarakat.

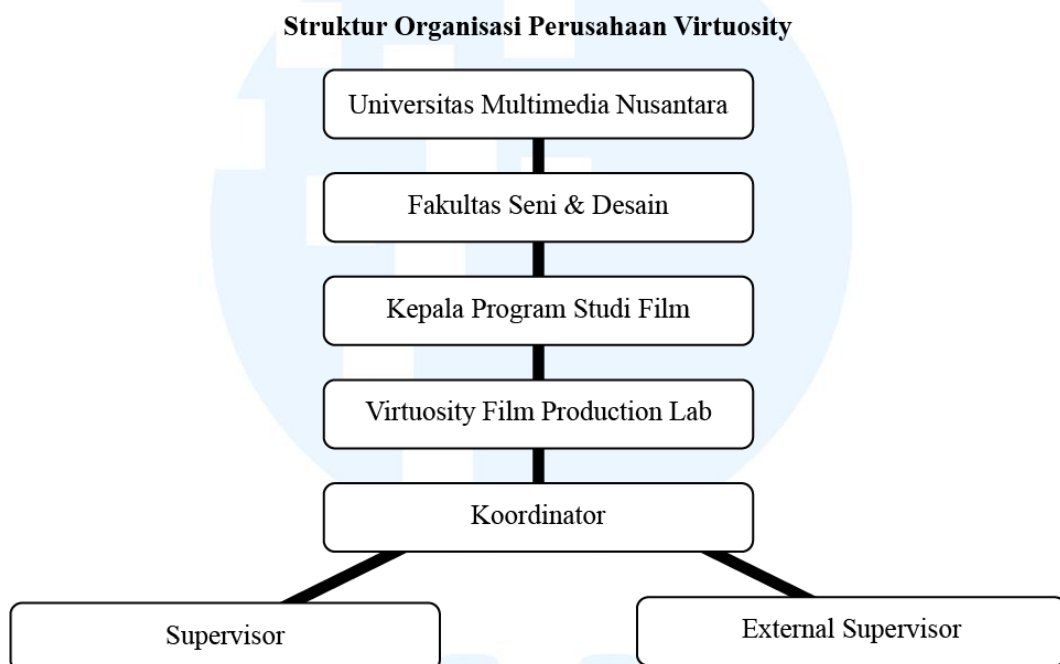
2.1.2 Sejarah Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara didirikan pada tahun 2005 setelah mendapatkan perizinan dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia dan bergerak di bawah perusahaan Kompas Gramedia Group (KG Group) (Umnadmin, 2022). Pada tahun 2006, dibentuk empat fakultas, yaitu Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Informasi dan Teknologi, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Ekonomi. Program Studi Film dahulu termasuk dalam Fakultas Seni dan Desain, dan sebelumnya menjadi salah satu peminatan yang ditawarkan dalam program studi Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2016, peminatan tersebut dipisah menjadi program studi tersendiri yang memiliki dua cabang peminatan, yaitu Film dan Animasi.

Center of Excellence Prodi Film UMN yang didirikan pada tahun 2020 sebagai wadah untuk menjalankan program kreatif di dalam Prodi Film, khususnya untuk proyek yang bergerak dalam ruang lingkup animasi. Virtuosity Film Production Lab didirikan secara non-formal oleh Kaprodi film, bapak Kus Sudarsono, yang kemudian menunjuk Christian Aditya sebagai koordinator pertama hingga akhir tahun 2022 sebelum akhirnya diserahkan ke bapak Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Virtuosity Film Production Lab mengikuti struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara, dengan perusahaan tersebut merupakan bagian dari Program Studi Film UMN. Koordinator mengatur penugasan dan proyek yang diberikan kepada Supervisor, yang lalu ditugaskan kepada magang. Strukturnya terbentuk seperti sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Virtuosity Film Production Lab
Sumber: Adiwijaya / Dokumentasi Perusahaan (2024)

2.3 Portofolio Perusahaan

Sebelumnya, Virtuosity melaksanakan proyek internal Prodi Film serta eksternal, seperti; Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023).

2.3.1 Muniverse

Virtuosity merancang proyek dunia Muniverse beserta produk turunannya, termasuk stiker untuk media sosial LINE, animasi pendek, hingga perancangan papan permainan yang terinspirasi dari Ludo dan Ular Tangga. Proyek dari tahun 2023 ini bertujuan untuk mengembangkan aset tokoh utama Muniverse, yaitu Mun-mun dan Karu. Proyek ini dimulai oleh

Christine Mersiana Lukmanto dengan bantuan dari Yohanes Merci Widiastomo dan Ahmad Arief Adiwijaya.

Mun-mun



Karu



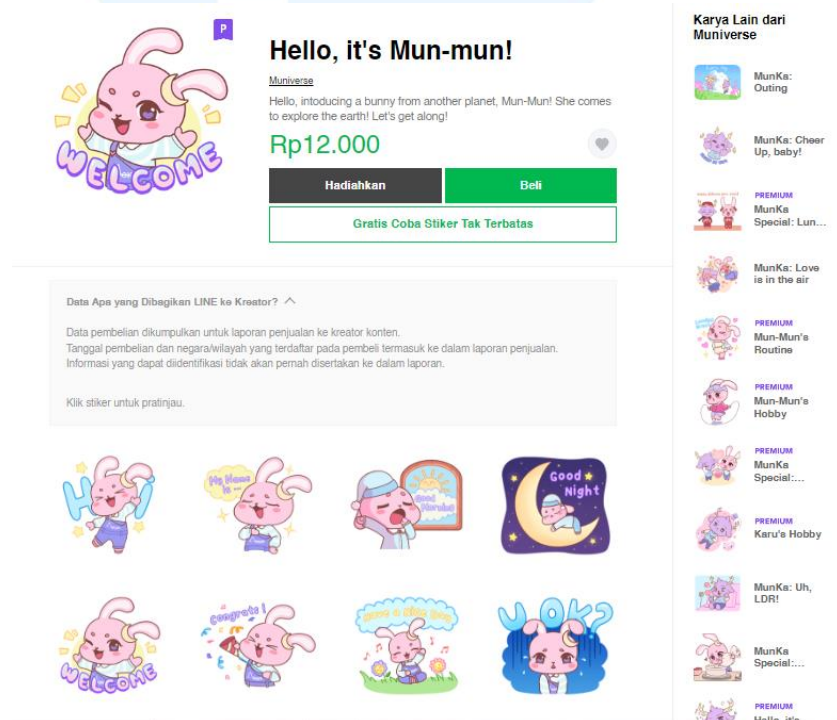
Gambar 2.3 Character Sheet Mun-Mun (Atas) dan Karu (Bawah)
Sumber: Adiwijaya / Dokumentasi Perusahaan (2024)

Tokoh utamanya, Mun-mun dan Karu, dirancang dalam gaya seni chibi dengan warna yang cerah. Desain kedua karakter dibuat dalam sketsa terlebih

dahulu, menentukan berbagai aspek dari tubuh, warna, serta ekspresi yang cocok dengan sikap dan kepribadian yang dimiliki masing-masing. Mun-Mun yang memiliki watak yang cerah dan ramah mendapatkan warna pink yang panas, serta memiliki ekspresi wajah yang bervariasi. Karu yang berwatak tenang dan teguh diberikan warna ungu yang lebih dingin dan berekspresi lebih stabil.

2.3.1.1 Stiker “Hello, it’s Mun-mun!”

Muniverse merancang desain yang bisa digunakan sebagai stiker melalui media sosial LINE. Desain stiker tersebut menggunakan kedua tokoh utamanya bersama dengan elemen lain berupa teks dan objek untuk menyampaikan suatu pesan yang sesuai dengan konteks percakapan. Stiker tersebut memiliki berbagai jenis tema yang sedia untuk dibeli pada musim atau suasana tertentu, seperti liburan dan hari raya, atau seperti makanan dan kerja.



Gambar 2.4 Halaman Stiker LINE Muniverse
Sumber: <https://store.line.me/stickershop/product/23981627/id>

Muniverse merancang desain yang bisa digunakan sebagai stiker melalui media sosial LINE. Desain stiker tersebut menggunakan kedua

tokoh utamanya bersama dengan elemen lain berupa teks dan objek untuk menyampaikan suatu pesan yang sesuai dengan konteks percakapan. Stiker tersebut memiliki berbagai jenis tema yang sedia untuk dibeli pada musim atau suasana tertentu, seperti liburan dan hari raya, atau seperti makanan dan kerja.

2.3.1.2 Board Game Ludo

Muniverse merancang papan permainan yang bertema luar angkasa, dengan berbagai tokohnya sebagai astronaut. Papan permainan tersebut didasarkan pada dua permainan yang sudah ada, yaitu Ludo dan Ular Tangga. Walau mayoritas dari peraturan kedua permainan tersebut tetap digunakan, Muniverse menciptakan variasi dari peraturan tersebut.



Gambar 2.5 Papan Muniverse Ludo (Atas) dan Ular Tangga (Bawah)
Sumber: Adiwijaya / Dokumentasi Perusahaan (2024)

Permainan Muniverse tersebut memiliki sebuah papan yang menyerupai permainan aslinya, serta bidak yang mewakili masing-masing pemain. Namun, terdapat tambahan kartu yang menyediakan efek beruntung bagi penggunaannya, serta tempat di papan di mana pemain bisa mendapatkan kartu tersebut. Kehadiran peraturan baru tersebut bertujuan untuk mempercepat permainan Muniverse

dibandingkan dengan permainan asli sebelumnya yang cenderung dipandang memakan banyak waktu.

2.3.1.3 Kartu Remi & Kartu Tarot

Sebagai kolateral media tambahan, Muniverse merancang dua jenis kartu berdasarkan kartu remi dan kartu tarot. Masing-masing tumpukan kartu memiliki desain yang menyerupai kartu aslinya, namun menggunakan tema Muniverse dalam ilustrasi kartunya. Kedua tokoh Mun-Mun dan Karu bisa ditemukan dalam setiap kartunya.



Gambar 2.6 Kartu Remi (Atas) dan Kartu Tarot (Bawah) Muniverse
Sumber: Adiwijaya / Dokumentasi Perusahaan (2024)

Kartu-kartu tersebut dirancang sebagai rekreasi bagi penggunanya. Kartu Remi bisa digunakan untuk sulap serta permainan lainnya. Kartu Tarot menurut kepercayaan masing-masing bisa memberikan interpretasi terhadap kejadian sekarang.

2.3.2 Pemodernan Sastra

Dalam periode waktu dari Mei sampai November tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan

dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menciptakan sebuah program pengembangan sastra Indonesia menggunakan teknologi media modern. Program tersebut menciptakan dan mengunggah 32 karya film pendek dengan kerjasama antara berbagai macam perusahaan dalam industri animasi serta sejumlah universitas di seluruh Indonesia. Setiap karya film pendek tersebut menceritakan kembali legenda nusantara dalam bentuk animasi. Virtuosity yang berada di bawah naungan Program Studi Film UMN berkolaborasi dengan berbagai sekolah menengah kejuruan Indonesia untuk berkontribusi dalam pembuatan 3 judul animasi cerita rakyat:

1.UMN & SMK Muhammadiyah 1 Semarang - Tak ada Ikan di Igi

Director: Firman Widyasmara

Asst. Director: Aleysa Kirana

Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang

Pengarah Teknis: Febryo Valentino

Supervisor UMN: Dominika Anggraeni Purwaningsih

Tim UMN: Adrianus Joe Pascal, Nasya Hikari, Carol Trifosa, Felix Ezra, Anastasia Rachel

LINK:

https://www.youtube.com/watch?v=PL4vv01IcY8&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=22



Gambar 2.7 Tak ada Ikan di Igi

2.UMN & SMKN 2 Banjarmasin - Teduhnya Bukit Kelam

Director: Firman Widyasmara

Asst. Director: Aleysa Kirana

Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang

Pengarah Teknis: Febryo Valentino

Supervisor UMN: Christine Mersiana Lukmanto

Tim UMN: Lafionna G. Manoppo, Liana Anastasia, Clarissa Fortuna, Amanda Gabriel, Leonardo Soegirman

LINK:

https://www.youtube.com/watch?v=4bv6Vwt8u0Q&list=PLubaN-OxwDJqM3IUcp_0agsjS6qooWfNN&index=8



Gambar 2.8 Teduhnya Bukit Kelam

3.UMN & SMKN 1 Indramayu – Pesut Siut

Director: Firman Widyasmara

Asst. Director: Aleysa Kirana

Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang

Pengarah Teknis: Febryo Valentino

Supervisor UMN: Ahmad Arief Adiwijaya

Tim UMN: Grevance Miguel, Jihan Dyahputri, Joseph Amadeus Bustami, Gabriella Chloe Suhartono, Bilqis Athya Latisha Masyhur

LINK:

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



Gambar 2.9 Pesut Siut

Karya-karya di atas dirancang dengan gaya seni yang sederhana dan cerah, tertuju terhadap audiens yang luas dari anak muda hingga orang tua yang memiliki anak muda. Animasi tersebut bertujuan supaya semua orang yang menontonnya bisa melihat kembali pada legenda nusantara.

2.3.3 Tangverse

Tangverse adalah inisiatif Pemkot Kabupaten Tangerang pada tahun 2022 untuk menciptakan sebuah lanskap digital berdasarkan Kota Tangerang. Tim Virtuosity ditugaskan untuk merancang desain tokoh avatar yang akan digunakan oleh pengguna umum serta tokoh avatar untuk Walikota Tangerang, Arief Rachadiono Wismansyah dan Wakil Walikota Tangerang Drs. H. Sachrudin yang menjabat pada tahun 2022.



Gambar 2.10 Desain Avatar Walikota dan Wakil Walikota Tangerang
Sumber: Adiwijaya / Dokumentasi Perusahaan (2024)

Sebelum dijadikan model 3D untuk digunakan dalam media *Metaverse* yang berdimensi tiga, dirancang terlebih dahulu desain 2D dari sketsa, mengikuti referensi foto dari Walikota Tangerang Dr. Ir. H. Arief Rachadiono Wismansyah, B.Sc., M.Kes. dan Wakil Walikota Tangerang Drs. H. Sachrudin. Desain avatar Walikota dan Wakil Walikota menggunakan gaya

seni yang berkesan *chibi* supaya menampilkan keramahan bagi pengunjung Tangverse sambil menjelajah.



Gambar 2.11 Desain Avatar Pengguna Umum Tangverse
Sumber: Adiwijaya / Dokumentasi Perusahaan (2024)

Avatar dirancang juga untuk pengguna umum yang akan mengunjungi Tangverse. Seperti avatar sebelumnya, dibuat desain 2D sebelum dijadikan model 3D. Mereka diberikan desain sederhana menggunakan karakter avatar yang ramah dan ceria, sehingga bisa berbagi kesenangan atas dunia Tangverse.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA