

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Virtuosity UMN Film Production Lab

(Sumber : Instagram Film_UMN)

Virtuosity adalah program pendukung dari Program Studi Film UMN, didirikan pada tahun 2020 sebagai for mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, terutama di bidang animasi. Program ini awalnya didirikan oleh kepala program studi film Kus Sudarsono, dan kemudian menunjuk Christian Aditya sebagai koordinator pertama. Pada tahun 2022, tanggung jawab koordinasi diserahkan kepada Ahmad Arief Adiwijaya dan masih berlanjut hingga saat ini.

Sejak awal berdiri, Virtuosity secara aktif terlibat dalam berbagai proyek internal dan eksternal dalam program penelitian film seperti Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Modern Sastra (2022), dan Kementerian Pendidikan, Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Saat ini, virtuosity berfokus pada pengembangan Muniverse dan berbagai produk turunannya, termasuk desain stiker lini, animasi pendek, dan permainan papan seperti ludo, ular, dan tangga. Proyek ini dimulai pada tahun 2023 dengan inisiatif dari Christine Mersiana Lukmanto dan didukung oleh Yohannes Merci Widiastomo dan Ahmad Arief Adiwijaya. Muniverse bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan karakter Mun-mun dan Karu, maskot utama Almanac, acara tahunan Program Animasi UMN.

Selain Muniverse, Virtuosity juga bekerja pada proyek penelitian untuk beberapa dosen, termasuk film pendek Batik Jogja dan permainan kartu dengan Angelia Lionardi, serta film pendek yang mengangkat kisah komunitas tuli yang dipimpin oleh Siti Adlina Rahmiaty, dosen peminatan film.

2.2 Analisis SWOT Perusahaan

SWOT merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menganalisis mengenai kelebihan dan kekurangan dari sebuah perusahaan. Analisis ini juga membantu dalam merancang strategi yang efektif berdasarkan faktor internal dan eksternal yang terdapat dalam suatu perusahaan. Faktor internal tersebut adalah *strength* dan *weakness*. Sedangkan *opportunities* dan *threat* merupakan faktor eksternal yang dapat memberikan pengaruh terhadap suatu perusahaan. Berikut merupakan SWOT yang didapatkan penulis setelah mewawancarai supervisor.

Strengths

- Memiliki pengetahuan untuk membuat sebuah karya kreatif karena didukung oleh dosen dan mahasiswa yang berkompeten dalam bidang kreatif.

Weakness

- Kurangnya branding dari Virtuosity sehingga tidak terlalu dikenal dalam dunia kreatif.
- Keterbatasan sumber daya manusia dikarenakan Virtuosity merupakan studio yang kecil.

Opportunities

- Publikasi animasi dapat dilakukan secara luas melalui berbagai macam platform sosial media.

Threats

- Ketertarikan audiens yang dapat berubah dengan cepat. Sesuatu yang sedang populer bisa saja tidak lagi relevan pada hari berikutnya.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis, Virtuosity merupakan sebuah organisasi yang didirikan oleh Kus Sudarsono dan terdiri dari satu

departemen utama. Saat ini terdapat beberapa proyek yang sedang dikerjakan studio Virtuosity. Proyek-proyek tersebut dipimpin oleh beberapa dosen. Yaitu, koordinator dan Supervisor yang dipegang oleh Ahmad Arief Adiwijaya. Lalu dibagian Supervisor dipegang oleh Yohanes Merci Widiastomo, Christine Mersiana Lukmanto, Angelia Lionardi, Ibu Siti Adlina Rahmiaty. Dibawah pimpinan Siti Anlina Rahmiaty adalah tim Lapah Pandora dengan total 2 orang. Dalam tim Lapah Pandora penulis dengan peran sebagai konsep artis lebih difokuskan untuk merancang konsep *environment* dan properti yang terkait dengan *environment* tersebut.



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Virtuosity
(Sumber: Data Pribadi)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA