

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Lab Virtuosity merupakan sebuah perusahaan yang pertama kali berdiri di Kabupaten Tangerang, Serpong sejak tahun 2020. Lab Virtuosity juga merupakan sebuah perusahaan dalam membuat proyek animasi. Lab Virtuosity dikelola di bawah naungan Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Perusahaan dan Lab/Studio Virtuosity ini didirikan secara non-formal oleh Kus Sudarsono, seorang bapak ahli dan pengajar Prodi Film. Perusahaan ini juga didirikan bersama dengan Christian Aditya yang menjadi koordinator pertama lab ini dari tahun 2020 hingga ke akhir tahun 2022. Kemudian, koordinator selanjutnya adalah Ahmad Arief Adiwijaya yang menjabat sampai tahun sekarang.



Gambar 2.1 Logo film & animasi UMN
(Sumber: Website Prodi Film UMN, 2025)

Ini adalah logo program studi UMN yang mendirikan Lab Virtuosity. Logonya tidak memiliki lambang gambar tetapi tulisan kata-kata saja, dan logonya tersebut berwarna ungu secara hampir keseluruhan dan merah secara sedikit.

Virtuosity pernah terlibat dalam beberapa macam proyek internal dan eksternal UMN Prodi Film. Proyek-proyeknya yaitu *Tamtamtaram* (2019), *Tangverse* (2022), *Pemoderenan Sastra* (2022), dan *Microcleaning Kemdikbud* (2023). Dari perspektif penulis, Virtuosity berkolaborasi dengan Kemendikbud di tahun 2022 dan 2023 untuk membuat video *Microcleaning* dan *Pemoderenan Sastra*. Dari kesuksesan itu, Virtuosity lanjut dari tahun kemarin sampai tahun sekarang merencanakan dan membuat proyek yang lebih besar dari proyek-proyek kolaborasi *Kemdikbud* sebelumnya. Dari ini semua adalah sejarah-sejarah prestasi yang dimiliki dan diraihkan oleh Perusahaan Virtuosity.

2.1.1. Visi-Misi Perusahaan

Ini adalah visi dan misinya yang dimiliki Perusahaan Virtuosity, visinya hanya terdiri atas satu saja dan misinya terdiri dari tiga misi:

1. Visi

Menjadi perusahaan terkemuka yang menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan berwawasan internasional di bidang film, televisi, dan animasi, berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), berjiwa wirausaha, dan berbudi luhur.

2. Misi

- a. Usaha: Proses pembelajaran yang didukung oleh tenaga pengajar yang berkualitas dan kurikulum terkini yang link and match dengan dunia industri.
- b. Selenggarakan: Program penelitian yang berkontribusi terhadap pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu ICT dan Desain Komunikasi Visual berbasis ICT.
- c. Manfaatkan: Ilmu Seni Karya dan Desain Komunikasi Visual dalam rangka penyampaian pengabdian terhadap masyarakat.

2.2. Model Bisnis Perusahaan & SWOT

Tabel 2.1 Tabel Modal Bisnis Lab Virtuosity

<u><i>Key Partner</i></u>	<u><i>Key Activities</i></u>	<u><i>Key Resources</i></u>
Prodi Film UMN	Membuat dan membantu proyek karya & seni digital, terutama proyek animasi untuk kolaborasi/kontribusi juga untuk masyarakat	<i>Freelance, Internship</i>
<u><i>Value Proposition</i></u>	<u><i>Customers Relationship</i></u>	<u><i>Channels</i></u>
Pengalaman seni & karya digital terutama desain grafis yang terbukti bagus dan efisien. Sudah dipercaya dapat melakukan tugas	Kontribusi mengikuti penyelenggaraan acara besar dari organisasi atau perusahaan yang membutuhkan karya seni digital dan karya desain grafis	Kontak <i>messaging</i> personal
<u><i>Customers Segments</i></u>	<u><i>Cost Structure</i></u>	<u><i>Revenue Streams</i></u>
-Pria & Wanita -18+ tahun -Peminat karya desain grafis - Peminat karya-karya digital lainnya.	Biaya magang dan operasional	Dana dari Universitas, <i>tuition fee</i>

(Sumber: Dokumen pribadi penulis, 2025)

Tabel 2.2 Tabel Keterangan SWOT Lab Virtuosity

<u><i>Strength</i></u>	<u><i>Weakness</i></u>
Memiliki kemampuan yang bervariasi dan bagus dalam membuat bermacam-macam jenis karya digital. Memiliki pengetahuan lebih luas dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang berguna dalam membuat karya digital.	Fasilitas-fasilitasnya perusahaan sendiri masih kurang memadai Skala yang masih kecil, tenaga kerja yang belum banyak, dan fokus ke tenaga magang dan dosen.
<u><i>Opportunity</i></u>	<u><i>Threats</i></u>
Beberapa proyek perusahaan Virtuosity bervariasi dan membawa sumbangsih untuk pendidikan masyarakat	Lab belum dikenal/diketahui Skala proyek masih kecil dan menyulitkan untuk berkembang

(Sumber: Dokumen pribadi penulis, 2025)

2.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Tabel peran kedudukan perusahaan Virtuosity

(Sumber: Dokumen Lab Virtuosity, 2025)

Dalam pelaksanaan magang posisi penulis berada di bawahan ketua dan koordinator langsung, yang juga menjadi *supervisor*-nya penulis. Tugas penulis yaitu membuat seni & karya 2D sesuai dengan arahan yang *supervisor* berikan kepada penulis. Secara keseluruhan, para pekerja bekerja dengan diri masing-masing pada waktu pagi sampai tengah malam di tempat/lokasi sesuka mereka. Ini dikarenakan masing-masing pekerja diberi tugas berbeda dari satu sama lain.

Sedangkan *supervisor* bekerja juga sambil memberikan tugas para pekerja pelaksana magang. Koordinator adalah yang bertanggung jawab dalam memimpin & menentukan tugas untuk para *supervisor* juga rencana *supervisor* dalam bekerja. Mereka biasanya bekerja dengan waktu yang lebih banyak daripada para pekerja pelaksana magang, dan biasanya bekerja di fasilitas kampus UMN kalau waktu mereka tidak ada halangan atau gangguan dari urusan personal mereka masing-masing. Eksternal *supervisor* bisa saja kerja di tempat fasilitas/kerja mereka yang lain.