

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah institusi pendidikan tinggi yang mengedepankan keunggulan di bidang multimedia dan teknologi informasi, yang telah beroperasi sejak resmi didirikan pada tahun 2005. UMN terkenal sebagai salah satu perguruan tinggi yang fokus pada inovasi digital dan kreatif, dan kampusnya yang definitif berada di kawasan Scientia Garden, Tangerang. Di antara berbagai program studi yang ditawarkan.



Gambar 2.1 Logo UMN

Sumber: <https://www.umn.ac.id/profil/>

Program Studi Film UMN menunjukkan perkembangan seiring dengan kebutuhan industri kreatif yang semakin berkembang. Awalnya, peminatan sinematografi dan animasi berada di bawah payung Prodi Desain Komunikasi Visual. Namun, dengan pesatnya kemajuan teknologi digital dan meningkatnya minat di bidang film serta animasi, Prodi Film dan Animasi akhirnya dipisahkan dan dibentuk sebagai program studi tersendiri. Transformasi ini menandai langkah strategis UMN untuk menciptakan lingkungan akademik yang lebih fokus pada penguasaan teknik produksi film, sinematografi, dan animasi dengan standar internasional.



Gambar 2.2 Logo Film UMN

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

Sebagai upaya untuk mewujudkan visi tersebut, UMN mendirikan Virtuosity, UMN *Film Production Lab* pada tahun 2020 oleh bapak Kus Sudarsono. Virtuosity hadir sebagai *Center of Excellence* bagi Prodi Film, dirancang untuk mengintegrasikan teori dengan praktik langsung di lapangan. Laboratorium produksi ini menyediakan fasilitas dan teknologi canggih yang memungkinkan mahasiswa untuk mengerjakan proyek-proyek film dan animasi secara profesional, sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang mendekati standar industri kreatif. Selain itu, Virtuosity juga berperan sebagai jembatan antara dunia akademik dan industri, dengan membuka peluang kolaborasi, magang, dan kerja sama dengan berbagai pihak di sektor film dan animasi.

Keberadaan Virtuosity telah memperkuat posisi Prodi Film UMN sebagai pusat unggulan di bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak berbasis ICT. Melalui berbagai proyek kreatif seperti inisiatif pengembangan proyek Muniverse mahasiswa tidak hanya dilatih untuk menghasilkan karya visual yang inovatif, tetapi juga dipersiapkan untuk bersaing di kancah nasional dan internasional. Dengan demikian, perjalanan Prodi Film UMN yang bermula dari integrasi dengan Desain Komunikasi Visual hingga berdirinya Prodi Film dan pendirian Virtuosity merupakan cerminan komitmen UMN dalam mencetak lulusan yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan global di industri kreatif.

Virtuosity memiliki visi menjadi program studi unggulan di bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*, dengan lulusan yang berwawasan internasional, berkompetensi tinggi, disertai jiwa wirausaha dan budi pekerti luhur. Misi mereka adalah menyelenggarakan pembelajaran di bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak

yang berorientasi pada pengembangan kreativitas dan intelektualitas segenap civitas akademik. Melaksanakan program penelitian yang berkontribusi pada pengembangan keilmuan gambar bergerak. Memanfaatkan keilmuan gambar bergerak untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

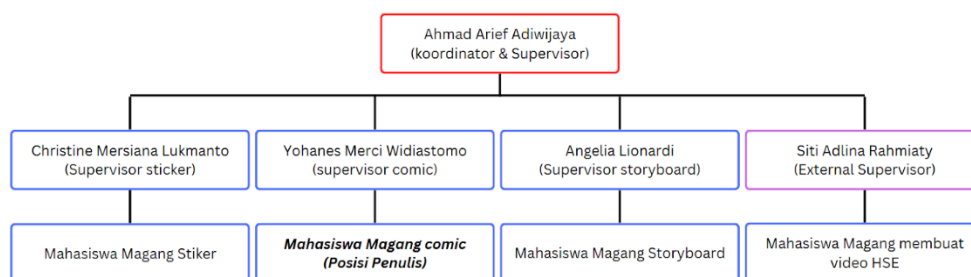
Tabel 2.1 Analisis SWOT Virtuosity

<i>Strength</i>	Terafiliasi dengan UMN, institusi pendidikan tinggi unggulan di bidang <i>ICT</i> dan kreatif dan fasilitas produksi dan infrastruktur teknologi yang mendukung.
<i>Weakness</i>	Beroperasi sebagai unit akademik yang mungkin memiliki keterbatasan pendanaan dan sumber daya dibandingkan dengan perusahaan komersial dan fokus pada proyek-proyek internal yang kadang membatasi eksposur ke pasar industri secara luas.
<i>Opportunity</i>	Pertumbuhan industri film animasi dan konten digital yang pesat, peluang untuk menjalin kemitraan strategis dengan industri kreatif dan perusahaan teknologi dan permintaan global terhadap konten animasi berkualitas.
<i>Threat</i>	Persaingan ketat dengan produksi animasi komersial baik di tingkat nasional maupun internasional, perubahan tren teknologi yang cepat dan fluktuasi pasar dan kendala birokrasi atau regulasi yang mungkin mempengaruhi inovasi.

Sumber: Virtuosity

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Virtuosity UMN Film Production Lab diawali dengan Ahmad Arief Adiwijaya di posisi paling atas sebagai koordinator sekaligus *Supervisor*. Ahmad Arief mengoordinasikan keseluruhan kegiatan dan menjadi pengambil keputusan utama agar setiap proyek berjalan lancar sesuai standar yang ditetapkan. Di bawah kepemimpinannya, terdapat beberapa supervisor dengan tanggung jawab berbeda.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Proyek Virtuosity

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Yohanes Merci Widiastomo bertugas mengawasi proses pembuatan komik. Ia membimbing tim inti *comic artist* yang terdiri atas Mathew Aurelius Radetiya, Elia Fernanda, dan Stephania Ro Ariani. Mereka secara kolektif menggarap konsep cerita, membuat ilustrasi, serta menata panel komik agar narasi visual dapat tersampaikan dengan jelas.

Christine Mersiana Lukmanto menjadi penanggung jawab di bidang *sticker layout*. Christine membimbing Amira Nuur Amanah yang berfokus pada penyusunan stiker untuk berbagai keperluan kreatif, seperti promosi, merchandise, atau media sosial. Penugasan ini menuntut kreativitas dalam memadukan ilustrasi dan desain agar pesan tersampaikan secara efektif.

Angelia Lionardi memimpin tim *storyboard artist* yang beranggotakan Natasya Febiany Antonio, Maura Raditya Putri, dan Angelica Juan Sinaga. Kelompok ini berperan memvisualisasikan alur cerita ke dalam rangkaian gambar sebelum proses produksi animasi atau film dimulai. Dengan adanya *storyboard*, setiap adegan dapat dipahami dan dieksekusi secara konsisten oleh seluruh tim produksi.

Siti Adlina Rahmiaty berperan sebagai *External Supervisor* yang bertanggung jawab atas pembuatan HSE *Storyboard*. Posisi eksternal ini mengindikasikan adanya kerja sama lintas lembaga atau kebutuhan khusus yang harus memenuhi standar tertentu, terutama di *Health, Safety, and Environment*.

