

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah berdiri sejak tahun 2006 dan memiliki empat fakultas. Salah satunya adalah Fakultas Seni dan Desain (FSD), yang sekarang terdiri dari Prodi Film, Prodi DKV (Desain Komunikasi dan Visual), dan Prodi Arsitektur. Prodi Film UMN adalah salah satu prodi yang ditanggung oleh fakultas tersebut. Awalnya prodi ini merupakan salah satu cabang dari Program Studi (Prodi) Desain Komunikasi dan Visual yang juga dinaungi oleh Fakultas Seni dan Desain UMN. Pada tahun 2016, prodi ini secara resmi menjadi prodi independen yang menggabungkan antara peminatan animasi dan peminatan film.



Gambar 2.1 Logo Fakultas Seni dan Desain UMN
Sumber: www.fsd.umn.ac.id



Gambar 2.2 Logo Prodi Film UMN
Sumber: www.film.umn.ac.id

Visi Prodi Film UMN adalah untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan kreatif berdasarkan ICT atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), dan jiwa kewirausahaan dan kewirausahaan. Sementara itu misi Prodi Film adalah mengatur organisasi kontribusi terhadap perkembangan seni dan desain, melaksanakan program penelitian yang berkontribusi pada pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu TIK dan Desain Komunikasi Visual berbasis TIK, dan

memanfaatkan ilmu seni dan desain komunikasi visual yang dapat berkontribusi terhadap pengabdian terhadap masyarakat umum.

Virtuosity adalah *Center of Excellence* yang didirikan oleh Prodi Film UMN (Universitas Multimedia Nusantara) pada tahun 2020 supaya organisasi ini dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk melaksanakan program kreatif. Program kreatif ini kerap berkaitan dengan bidang animasi. Secara non-formal, Lab Virtuosity didirikan oleh Kus Sudarsono selaku kaprodi film, yang awalnya mengangkat Christian Aditya sebagai koordinator pertama hingga akhir tahun 2022 sebelum digantikan oleh Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini.

Virtuosity telah berpartisipasi dalam produksi proyek-proyek internal dan eksternal dari Prodi Film. Beberapa proyek tersebut antara lain adalah Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Kini, Lab Virtuosity sedang mengerjakan proyek perancangan dunia Muniverse serta produk turunannya, mulai dari animasi pendek, desain stiker LINE, hingga *board game* Ludo dan Ular Tangga. Proyek yang telah dilanjutkan dari tahun 2023 ini bertujuan untuk memberdayakan tokoh Mun-mun dan Karu yang menjadi maskot utama Almanac, acara akbar yang diadakan oleh Peminatan Animasi setahun sekali—di mana semua mahasiswa yang mengambil Peminatan Animasi berkumpul. Proyek ini dicetuskan untuk pertama kalinya oleh Christine Mersiana Lukmanto, yang dibantu oleh Ahmad Arief Adiwijaya serta Yohanes Merci Widiastomo yang juga merupakan dosen peminatan animasi.

Saat ini, Virtuosity juga sedang menggarap beberapa proyek penelitian internal dosen film lain, di antaranya proyek film pendek bertemakan batik Yogya dan permainan kartu. Proyek ini sedang dipegang oleh tim Angelia Lionardi serta proyek film pendek tentang orang-orang yang mengalami tunarungu. Proyek ini diampu oleh Siti Adlina, salah satu dosen yang mengajar di peminatan film (Adiwijaya, 2025).

Analisis *Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats* (SWOT) dimaksudkan agar perusahaan dapat menyadari kelebihan dan kelemahan perusahaan tersebut,

beserta peluang dan risiko eksternal yang sedang dihadapi oleh perusahaan. Berikut ini adalah analisis SWOT Lab Virtuosity berdasarkan hasil observasi dan analisis penulis.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Lab Virtuosity

<i>Strengths</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber daya manusia (SDM) dapat diakses dengan mudah. 2. Memiliki waktu kerja, gaya kerja, dan tenggat waktu pengerjaan proyek yang sangat fleksibel. 3. Membuka lebih banyak peluang bagi mahasiswa/i untuk mengerjakan beragam proyek dan memperluas relasi. 4. Dinaungi oleh Perusahaan Kompas.
<i>Weaknesses</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak memiliki peraturan yang jelas sehingga dapat membingungkan pekerja. 2. Lab tidak dapat diawasi oleh supervisor secara penuh waktu sehingga menyebabkan keterbatasan waktu <i>briefing</i> untuk proyek tertentu. 3. Tidak mengerjakan proyek komersial.
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Industri ilustrasi dan animasi masih sedang berkembang pesat pada zaman sekarang. 2. Pernah dan telah berkolaborasi dengan berbagai pihak, seperti Kemdikbud atau SMA-SMA lokal di Indonesia. 3. Aksesibilitas terhadap Muniverse telah mendunia.
<i>Threats</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebijakan pemerintah mengenai industri kreatif dapat berubah sewaktu-waktu. 2. Adanya berbagai studio atau organisasi yang menyediakan jasa atau kekayaan intelektual yang serupa. 3. Skala produksi masih tergolong kecil sehingga memperlambat perkembangan lab.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Lab Virtuosity dipimpin oleh Ahmad Arief Adiwijaya, seorang dosen dari peminatan Animasi UMN. Di bawah, ada beberapa dosen peminatan Animasi yang bertanggung jawab sebagai supervisor dalam penyelesaian proyek-proyek Lab Virtuosity, di antaranya adalah Angelia Lionardi, Christine Mersiana Lukmanto, dan Yohanes Merci Widiastomo. Selain supervisor internal, terdapat supervisor eksternal yang juga bertanggung jawab atas beberapa proyek Lab Virtuosity, seperti Siti Adlina Rahmiaty.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

