

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Virtuosity adalah labotarium Center of Excellence di dalam Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Labotarium Virtuosity didirikan oleh Kus Sudarsono pada tahun 2020 untuk menjalankan proyek-proyek kreatif yang berpusat dalam bidang animasi. Virtuosity dipimpin oleh Christian Aditya sebagai koordinator pertama pada tahun 2020 hingga akhir tahun 2022. Jabatan koordinator kemudian diserahkan kepada Ahmad Arief Adiwijaya sebagai koordinator kedua hingga sekarang pada tahun 2025.



Gambar 2.1 Logo Program Studi Film UMN

Sumber: <https://film.umn.ac.id/>

Virtuosity, sebagai organisasi yang didirikan di bawah Program Studi Film, menerapkan visi dan misi yang sama dengan milik Program Studi Film. Selain itu, Virtuosity juga menggunakan logo program studi sebagai logo organisasi. Penggunaan simbol segitiga di huruf “i” pada logo melambangkan nilai mutakhir yang mendukung visi dan misi Program Studi Film. Visi tersebut adalah membangun program studi berkualitas di dalam bidang gambar bergerak serta menciptakan lulusan yang kompeten, kreatif dan berwawasan luas. Misi yang dijalankan oleh Program Studi Film adalah sebagai berikut.

1. Menyelenggarakan proses pembelajaran di dalam bidang studi dan penciptaan gambar bergerak dengan mengembangkan kreativitas dan wawasan akademik.
2. Menyelenggarakan program penelitian yang berperan dalam mengembangkan pengetahuan mengenai gambar bergerak.
3. Berkontribusi dalam pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan keahlian dan ilmu di bidang gambar bergerak.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari data labotarium dan wawancara yang telah dilakukan penulis dengan Ahmad Arief Adiwijaya pada tanggal 7 Maret

2025, penulis menyimpulkan analisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) organisasi sebagai berikut.

Tabel 2.1 Analisis SWOT

<i>Strength</i>	Memiliki dukungan Program Studi Film dan Kompas UMN sehingga Virtuosity memiliki stabilitas yang cukup kuat
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dana dari <i>Human Resource Development</i> (HRD) dan Program Studi Film terbatas 2. Sebagian besar karyawan bekerja sebagai dosen sehingga sulit memprioritaskan perkembangan Virtuosity
<i>Opportunity</i>	Meningkatnya popularitas media animasi dan ilustrasi sehingga membuka peluang untuk mengembangkan serta memperluas proyek dan/atau Intellectual Property (IP) seperti Muniverse ke tingkat yang lebih luas, melampaui skala lokal
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sulit untuk memperluas dan menciptakan proyek karena ketergantungan pada Program Studi Film dan pemerintah 2. Masalah <i>Artificial Intelligence</i> (AI) di Indonesia yang mengancam industri kreatif, terutama bidang ilustrasi dan animasi

Sumber: Observasi Penulis (2025)

Virtuosity telah berpartisipasi dalam beberapa proyek internal dari Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara dan juga proyek eksternal. Virtuosity memberikan jasa pembuatan animasi dan ilustrasi kepada klien-klien eksternal. Beberapa proyek eksternal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Proyek Tangverse (2022)

Proyek Tangerang Metaverse adalah proyek pembuatan Metaverse kota Tangerang yang diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah Kota Tangerang pada tahun 2022. Virtuosity bertugas untuk membuat desain karakter para pengguna Metaverse dan karakter-karakter penting, seperti Arief Rachadiono Wismansyah, Walikota

Tangerang, dan Drs. H. Sachrudin, Wakil Walikota Tangerang yang menjabat pada tahun 2022.

2. Proyek Pemordenan Sastra (2022)

Pemordenan Sastra adalah program pengembangan dan pemordenan sastra yang dilaksanakan pada bulan Mei hingga November 2022 yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Virtuosity berkolaborasi dengan SMK di Indonesia untuk membuat tiga animasi bertema cerita rakyat, yaitu Tak Ada Ikan di Igi bersama SMK Muhammadiyah 1 Semarang, Teduhnya Bukit Kelam bersama SMKN 2 Banjarmasin, serta Pesut Siut bersama SMKN 1 Indramayu.

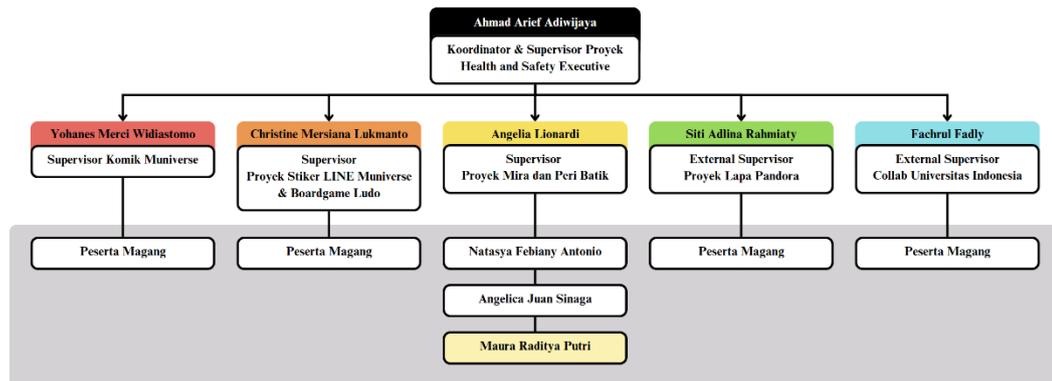
3. Proyek Video Micro-Learning Kemendikbud (2023)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan proyek pembuatan video pembelajaran yang berjumlah 32 video yang dipisahkan menjadi tiga kategori, yaitu Permodelan Pembelajaran, Mengelola Program Sekolah yang Berdampak Dari Murid, dan Komunitas Belajar dalam Sekolah. Proyek ini bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran kepada guru dan tenaga pengajar dengan kualitas yang ditingkatkan. Virtuosity bertugas dalam membuat video melalui metode *motion graphic*, melainkan video-video lain dibuat melalui metode *live action* atau *hybrid*.

Selain proyek-proyek eksternal tersebut, Virtuosity telah terlibat dalam proyek seperti Tamtamtaram (2019) dan beberapa proyek internal yang saat ini sedang dijalankan, seperti Muniverse, Mira dan Peri Batik, proyek card game, serta proyek film pendek tentang sahabat-sahabat tuli. Muniverse adalah proyek Intellectual Property (IP) Program Studi Film yang diinisiasi oleh Christine Mersiana Lukmanto dan Yohanes Merci Widiastomo, dengan tujuan sebagai komoditas bisnis yang independen. Beberapa proyek yang dilakukan di bawah proyek Muniverse ini adalah stiker aplikasi LINE, komik dengan karakter Munmun dan Karu, boardgame Ludo, Ular Tangga, serta proyek video animasi lainnya. Mira dan Peri Batik adalah proyek internal yang diawasi oleh Angelia Lionardi dengan tema batik Jogja.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Virtuosity didirikan di bawah Program Studi Film dan seringkali terlibat dalam proyek-proyek internal sehingga tim Virtuosity terdiri dari dosen-dosen Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang berperan sebagai *supervisor* dan memiliki jabatan lainnya di dalam Virtuosity.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Virtuosity
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Ahmad Arief Adiwijaya berperan sebagai koordinator kedua Virtuosity yang telah menjabat sejak akhir tahun 2022 hingga sekarang. Ia juga berperan sebagai *supervisor* dalam proyek *Health and Safety Executive* (HSE). Yohanes Merci Widiastomo berperan sebagai *supervisor* komik Muniverse yang berpusat pada karakter *mascot* Munmun dan Karu yang akan kemudian diunggah di media sosial Instagram. Christine Mersiana Lukmanto berperan sebagai *supervisor* proyek stiker LINE Munmun dan Karu, serta Boardgame Ludo di IP Muniverse. Angelia Lionardi berperan sebagai *supervisor* untuk *storyboard* pada proyek Mira dan Peri Batik. Ia juga merupakan sutradara dari proyek Mira dan Peri Batik. Siti Adlina Rahmiaty berperan sebagai *supervisor* eksternal untuk proyek Lapa Pandora. Fachrul Fadly berperan sebagai *supervisor* eksternal untuk proyek kolaborasi bersama Universitas Indonesia.

Virtuosity terdiri dari beberapa peserta magang yang berpartisipasi dalam proyek-proyek berbeda yang diawasi oleh *supervisor-supervisor* tersebut. Penulis berperan sebagai *storyboard artist* dalam proyek Mira dan Peri Batik bersama peserta magang lainnya, yaitu Natasya Febiany Antonio dan Angelica Juan Sinaga.