

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

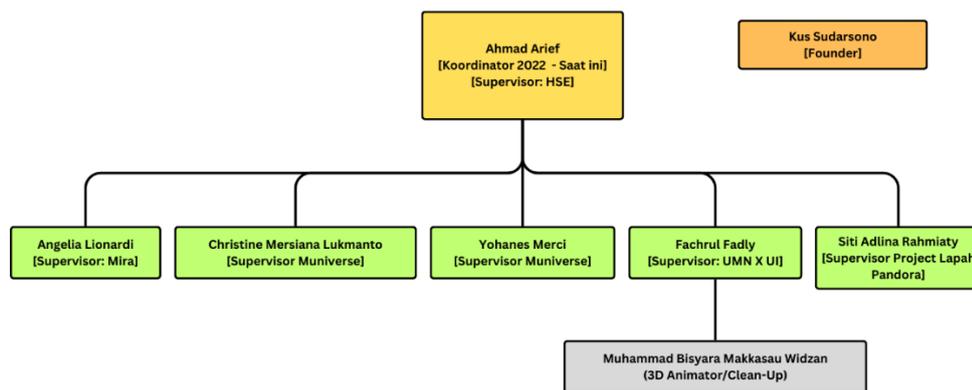
Lab Virtuosity merupakan wadah berkarya mahasiswa/i program studi film Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan pada tahun 2020 oleh bapak Kus Sudarsono secara non-formal, yang dipimpin oleh bapak Christian Aditya sampai akhir tahun 2022, saat ini Virtuosity dipimpin oleh bapak Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini, Mengingat Virtuosity bekerja di bawah naungan program studi film, maka Virtuosity memiliki visi dan misi yang sama dengan program studi film, Menjadi program studi terkemuka yang menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan berwawasan internasional di bidang perfilman, televisi, dan animasi yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), berjiwa wirausaha, dan berbudi pekerti luhur, yang diwujudkan dengan memfokuskan kepada pengembangan pembelajaran dalam bidang *moving image* pengembangan daya cipta dan intelektualitas seluruh akademik, melaksanakan program penelitian yang memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu gambar bergerak berbasis teknologi informasi dan komunikasi, dan memanfaatkan pengetahuan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

Selama berdirinya pada tahun 2020, Virtuosity telah terlibat dengan beberapa proyek internal maupun eksternal, seperti *Tamtamtaram*, *Tangverse*, Proyek Pemodernan Sastra, dan Proyek *Microlearning* Kemdikbud, tahun ini Virtuosity sedang mengembangkan proyek berbasis IP maskot program studi film dan berencana untuk menghasilkan beberapa produk seperti *comic strip*, *sticker line*, dan permainan *board game*. Selain itu Virtuosity juga mengerjakan beberapa proyek internal seperti proyek Mira, HSE, Komik Munka, dan kolaborasi bersama Universitas Indonesia untuk membuat aplikasi translasi bahasa isyarat berbasis SIBI.

Tabel 2.1 Analisa SWOT Perusahaan

Analisa <i>S.W.O.T</i>	
<i>Strengths</i>	Virtuosity didukung oleh kompas secara finansial
<i>Weaknesses</i>	Supervisor memiliki waktu yang terbatas, sehingga mahasiswa/i sulit untuk menghubungi supervisor mereka.
<i>Opportunities</i>	Produk yang diciptakan Virtuosity seperti muniverse sudah dapat di akses secara global.
<i>Threats</i>	Skala yang kecil membuat Virtuosity sulit untuk berkembang

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.



Gambar 2.1 Struktur Keanggotaan Virtuosity
(Dokumentasi Penulis)

Pada tahun 2025, terdapat 12 mahasiswa/i yang bergabung dengan Virtuosity, setiap mahasiswa/i dikelompokkan menjadi 5 divisi, sesuai dengan proyek yang diberikan oleh bapak Ahmad Arief sebagai koordinator Virtuosity. Penulis ditunjuk oleh bapak Fachrul Fadly untuk membantu dalam pengerjaan aplikasi translasi bahasa isyarat bersama Universitas Indonesia, sebagai 3D *Animator*.