

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Virtuosity UMN Film Production Lab

(Sumber : Instagram Film_UMN)

Dalam membantu program magang mahasiswa film & animasi di Universitas Multimedia Nusantara, Prodi Film UMN membuat serta mengembangkan *production lab* dengan nama Virtuosity pada tahun 2020. Virtuosity adalah *Center of Excellence* yang sedang dikembangkan pada tahun 2020. Pendiri dari Virtuosity merupakan Kaprodi film, yaitu Kus Sudarsono. Beliau menunjuk Christian Aditya sebagai koordinator pertama pada tahun 2020 hingga akhir tahun 2022. Pada tahun berikutnya diserahkan kepada Ahmad Arief Adiwijaya hingga sekarang.

Selama Virtuosity berjalan dari tahun 2020 hingga saat ini, Virtuosity sempat terlibat dalam beberapa proyek internal maupun eksternal Prodi Film. Di antaranya ada proyek Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Pada tahun 2024 hingga saat ini, Virtuosity sedang melakukan pembuatan proyek yang berfokus pada dunia Muniverse. Dunia Muniverse merupakan IP yang berfokus pada karakter Mun-mun dan Karu, mereka merupakan tokoh fiksi yang menjadi maskot utama Almanac, yaitu acara tahunan akbar milik Peminatan Animasi.

Muniverse sendiri telah menghasilkan beberapa karya seperti pembuatan *sticker* LINE, *short animation*, hingga pembuatan *board game* seperti Ludo dan Ular tangga. Proyek Muniverse ini diperkenalkan oleh Christine Mersiana Lukmanto, serta dibantu oleh Yohanes Merci Widiastomo dan Ahmad Arief Adiwijaya dalam pengembangannya.

2.2 Analisis SWOT Terhadap Perusahaan

Analisis SWOT merupakan suatu sistem yang berguna untuk menganalisis model bisnis sehingga dapat mengidentifikasi *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* dari suatu perusahaan. Tujuan dari adanya analisis SWOT untuk mempermudah dalam perencanaan serta manajemen strategis suatu bisnis dengan maksud menentukan arah dan langkah yang tepat dalam proses pengembangan suatu perusahaan.

Sistem model pada suatu perusahaan harus mempunyai *Strength* yang merupakan kekuatan atau keunggulan dalam mencapai serta memberikan keuntungan pada perusahaan. Lalu terdapat *Weakness* yang merupakan hambatan yang membuat perusahaan sulit untuk mencapai keuntungan. Kemudian *Opportunity* adalah kesempatan perusahaan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dari sebelumnya, sehingga adanya potensi dalam suatu bisnis. Terakhir adalah *Threat*, yaitu ancaman yang dapat berpotensi merugikan perusahaan.

Dalam menganalisis SWOT dari *Virtuosity*, penulis mendapatkan informasi yang diperlukan melalui wawancara secara langsung dengan supervisor Ahmad Arief Adiwijaya. Berikut adalah hasil dari analisa SWOT dari *Virtuosity*:

Strength

- *Virtuosity* didukung oleh Kompas secara finansial.

Weakness

- Merupakan studio kecil yang didirikan Prodi Film UMN, sehingga tidak dapat menampung orang terlalu banyak.
- Kurangnya branding dari studio di media sosial sehingga belum banyak orang tahu.

Opportunity

- Memiliki kesempatan untuk melakukan kerjasama lebih banyak dengan lembaga-lembaga pendidikan lainnya.
- Menghasilkan karya-karya yang memiliki manfaat untuk dunia pendidikan

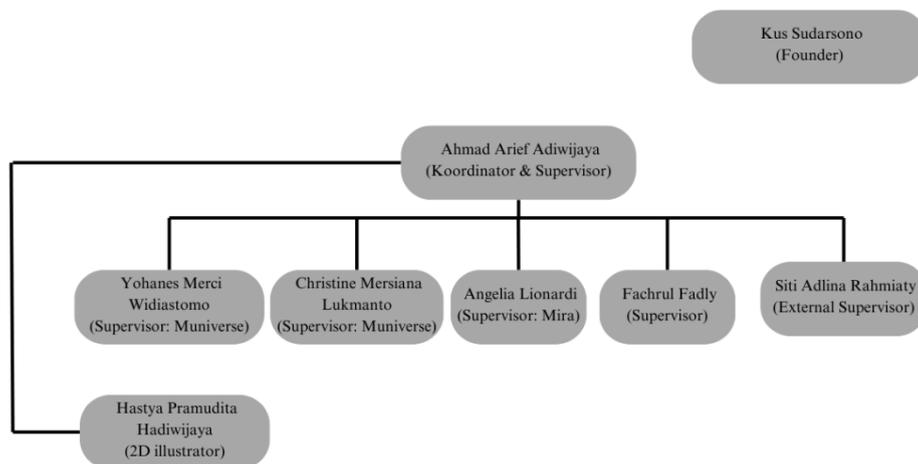
Threat

- Sulit dikenal oleh orang-orang karena belum adanya divisi yang mengurus media sosial.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan analisa penulis, Virtuosity dibuat oleh Kus Sudarsono dan terdiri dari satu departemen utama yang menangani beberapa proyek berbeda. Pada magang saat ini proyek-proyek yang dikerjakan Virtuosity dipimpin beberapa dosen dan dibantu orang external. Diantaranya ada Ahmad Arief Adiwijaya (koordinator & supervisor), Yohanes Merci Widiastomo (supervisor), Christine Mersiana Lukmanto (supervisor), Angelia Lionardi (supervisor), Fachrul Fadly (supervisor), dan Siti Adlina Rahmiaty (external supervisor)

Secara lebih spesifik, penulis menangani satu proyek yaitu Health Safety Environment (HSE). Pada magang saat ini proyek HSE difokuskan untuk merombak video-video lama HSE sehingga menjadi video yang lebih berkualitas dan proyek ini dipimpin oleh Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator dan supervisor. Penulis menangani proyek tersebut sebagai 2D illustrator.



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Virtuosity

(Sumber : Olahan data pribadi)