

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Program Studi Film merupakan salah satu program studi sarjana (S1) dengan gelar Sarjana Seni (S.Sn) dan dibawah fakultas seni dan Desain yang ditawarkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Prodi tersebut ditawarkan sebagai tempat untuk belajar sebagai *filmmaker* dan memperdalam ilmu industri film serta proses perkembangan film. Para mahasiswa yang mengikuti prodi ini akan mempelajari hal-hal teknis seperti pembuatan cerita, penggunaan kamera, serta penyusunan dan penyutingan gambar. Selain dari itu, mahasiswa akan mendapatkan *skill* dalam membuat film yang berkualitas dan baik. Program Studi Film merupakan salah satu program studi yang menggabungkan antara film dan animasi menjadi satu sehingga para mahasiswa dapat mempelajari satu sama lain dan dapat memilih salah satunya sesuai dengan minat masing-masing.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan Virtuosity
Sumber: Prodi Film UMN (2023)

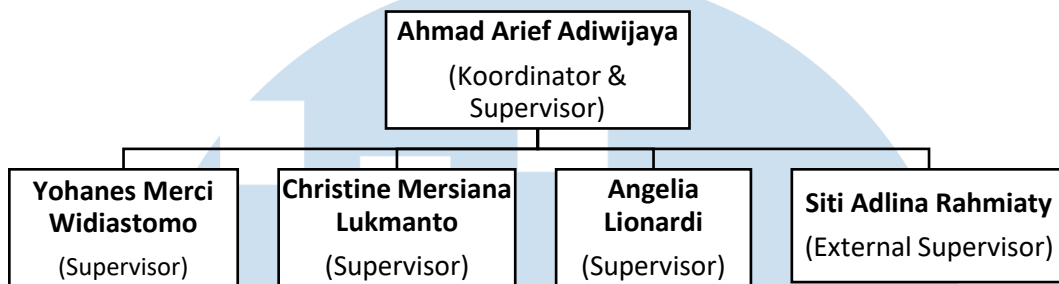
Perusahaan Virtuosity didirikan pada tahun 2020 dan dibawah Program studi Film. Selain dari itu, Virtuosity didirikan sebagai Center of Excellence di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Perusahaan tersebut didirikan dengan mempunyai tujuan untuk menjalankan program kreatif yang mempunyai hubungan dengan animasi. Virtuosity awalnya dibangun oleh Ketua Program Studi Film, yaitu Kus Sudarsono yang kemudian diambil alih ke Christian

Aditya. Dari tahun 2022, Ahmad Arief Adiwijaya bergerak sebagai koordinator dan supervisor dalam Virtuosity.

Virtuosity, sebagai Center of Excellence, menggunakan analisis SWOT seperti perusahaan lainnya untuk berkembang. Analisis SWOT berupa metode analisis perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi lingkungan eksternal dan internal sebuah bisnis untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, dan ancamannya. Menurut Ghaleb (2024) analisis SWOT memungkinkan sebuah bisnis untuk berkembang secara eksponensial. Sebuah bisnis dapat membuat perencanaan strategis secara detail dan memprioritaskan faktor-faktor penting yang dapat membantu berkembang. Keunggulan atau kelebihan Virtuosity adalah sistem kerja perusahaan tersebut yang stabil karena terdiri dari dosen – dosen Program Studi Film yang memiliki pengalaman dalam industri kreatif serta dengan media digital. Selain dari sistem kerja, Virtuosity memiliki dukungan dari Program Studi Film dan Kompas Grup. Namun kelemahan Virtuosity terletak pada tenaga kerjanya karena mengandalkan jumlah partisipasi mahasiswa aktif untuk membantu mengerjakan proyek para dosen - dosen. Selain dari itu, para dosen mempunyai prioritas lainnya dengan pekerjaan utama sehingga aktivitas di dalam perusahaan dapat melambat. Virtuosity mempunyai peluang untuk berkembang dengan meluaskan proyek animasi diluar lingkungan prodi dan pemerintah dengan membuat serial animasi dengan target masyarakat umum. Namun ancaman yang dapat dihadapi Virtuosity adalah skala lingkungan yang dapat berdampak pada perkembangan perusahaan sehingga akan sulit bersaing dengan studio lainnya. Selain dari itu, dengan keberadaan *generative artificial intelligence* dapat mengurangi peluang proyek di masa depan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan Virtuosity terdiri dari dosen-dosen aktif yang mengajar di Universitas Multimedia Nusantara. Tiap dosen mempunyai kedudukan dan proyek individu yang sedang dijalankan. Berikut merupakan bagan struktur organisasi Virtuosity:



Gambar 2.2 Bagan Struktur organisasi Perusahaan Virtuosity

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Perusahaan ini saat ini dipimpin oleh Ahmad Arief Adiwijaya yang bertindak sebagai koordinator dan supervisor. Beliau bertanggung jawab untuk mengawasi seluruh struktur perusahaan dan setiap proyek yang sedang berjalan di Virtuosity. Di bawah Pak Arief, ada beberapa dosen yang bertindak sebagai supervisor sesuai dengan proyek pribadinya. Saat ini proyek yang sedang berlanjut berupa *world building Muniverse* sebagai *mascot* Program Studi Animasi sejak tahun 2023. Proyek tersebut mencakupi perancangan *sticker* aplikasi Line, animasi pendek, dan *board game* seperti Ludo dan Ular Tangga. Proyek *Muniverse* pertama kali dimulai dengan Ibu Christine Mersiana Lukmanto dan dibantu oleh Bapak Yohanes Merci Widiastomo dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya. Proyek tersebut merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan tokoh Mun-Mun dan Karun sebagai *mascot* utama acara tahunan Peminatan Animasi, yaitu Almanac. Ibu Angelia Lionardi sedang menjalani proyek penelitian internal dosen Program Studi Film mengenai batik khas Yogyakarta yang dijadikan sebagai inspirasi untuk animasi film pendek dan *card game* dengan tema yang sama. Proyek internal lainnya berupa *short film* yang fokus kepada komunitas Tunarungu. Proyek tersebut dipimpin oleh Ibu Siti Adlina Rahmiaty yang merupakan dosen Peminatan Film.