

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Singkat Virtuosity

Virtuosity adalah laboratorium yang didirikan pada tahun 2020 di bawah naungan Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara sebagai *Center of Excellence (CoE)*, khususnya pada bidang animasi. Peran CoE menjadikan Virtuosity sebagai tempat di mana unit-unit dengan kompetensi di bidang yang berkaitan dengan animasi bekerja sama dalam menciptakan hasil akhir animasi berkualitas tinggi. Laboratorium Virtuosity didirikan oleh Kus Sudarsono yakni seorang Kepala Program Studi Film yang mengangkat Christian Aditya sebagai Koordinator Virtuosity dari tahun 2020 hingga 2022. Saat ini jabatan Koordinator Virtuosity dipegang oleh Ahmad Arief Adiwijaya.



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara dan Prodi Film
(Sumber: UMN, 2025)

Proyek-proyek internal dan eksternal yang melibatkan Virtuosity adalah Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Micro Learning Kemdikbud (2023). Sejak tahun 2023, Virtuosity berupaya untuk melestarikan maskot Mun-mun dan Karu yang merupakan maskot utama Almanac yaitu acara penghargaan mahasiswa animasi di Universitas Multimedia Nusantara yang diselenggarakan secara tahunan. Nama dari proyek tersebut adalah Muniverse. Terdapat beberapa hasil dari proyek Muniverse berupa stiker LINE, *short animation*, *board game* Ludo, dan permainan ular tangga. Pada saat ini, proyek Muniverse sedang fokus pada perancangan komik mingguan yang disupervisi oleh Yohanes Merci Widiastomo. Komik mingguan Muniverse akan diunggah melalui media sosial berupa *Instagram* di akun [@muniverse.inc](#).

Proyek lain yang melibatkan Virtuosity pada saat ini adalah Proyek Mira & Peri Batik oleh Angelia Lionardi, Proyek *Health, Safety, and Environment* yang disupervisi oleh Ahmad Arief Adiwijaya, Proyek Lapa Pandora oleh Siti Adllina Rahmiaty, dan Proyek Kolaborasi Animasi 3D dengan Universitas Indonesia. Namun, Laboratorium Virtuosity juga ikut membantu para dosen dalam membimbing mahasiswa pada mata kuliah *Motion Graphic* yang merupakan salah satu kelas wajib untuk mahasiswa semester dua dalam Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara.

2.1.1 Visi Misi Virtuosity

Sebagai bagian dari Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara, Virtuosity menjalankan visi dan misi dari Prodi Film. Visinya adalah menjadi program studi yang bisa menghasilkan lulusan mahasiswa yang kreatif dan inovatif, memiliki kompetensi tinggi, memenuhi standar internasional, berjiwa usahawan, berbudi luhur, dan memenuhi kebutuhan masyarakat melalui media yang dihasilkan dengan memanfaatkan pengembangan teknologi. Prodi Film juga memiliki tiga misi yaitu *organizing, performing, dan utilizing*.

1. *Organizing*, mengatur proses pembelajaran yang didukung dengan tenaga didik berkualitas dan kurikulum terkini yang sesuai dengan dunia industri.
2. *Performing*, melakukan program riset yang bisa berkontribusi terhadap pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu *Information and Communication Technology* (ICT) dan Desain Komunikasi Visual berbasis ICT.
3. *Utilizing*, menerapkan ilmu seni dan desain komunikasi visual untuk mengabdikan diri kepada masyarakat.

2.1.2 SWOT Virtuosity

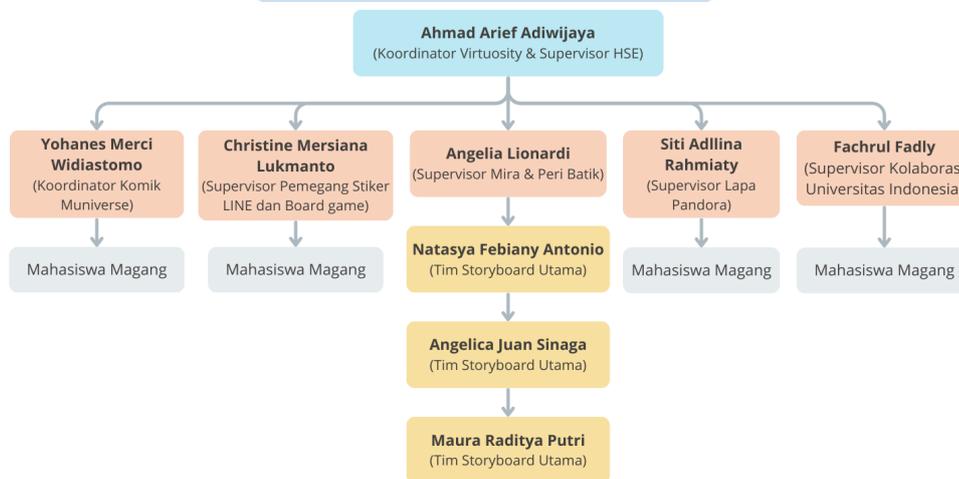
Tabel 2.1 SWOT Laboratorium Virtuosity

<i>Strength</i>	- Sumber daya disediakan oleh Prodi Film dan Kompas Universitas Multimedia Nusantara
<i>Weakness</i>	- Supervisor Virtuosity memiliki jabatan sebagai dosen sehingga sulit untuk fokus pada proyek lab - Hanya terbatas di UMN - Dana secara tegas diatur oleh HRD dan Prodi Film
<i>Opportunitiy</i>	- Memiliki kesempatan untuk mengembangkan IP Muniverse
<i>Threats</i>	- Ekspansi proyek membutuhkan izin dari Prodi dan pemerintah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Analisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threats* (SWOT) merupakan metode perancangan yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam proyek atau bisnis. Penulis menganalisis SWOT Virtuosity secara pribadi, lalu melakukan riset SWOT dari hasil observasi dan hasil wawancara dengan Koordinator Virtuosity yaitu Ahmad Arief Adiwijaya. Tabel 2.1 merupakan hasil analisis SWOT laboratorium Virtuosity.

2.2 Struktur Organisasi Virtuosity



Gambar 2.2 Struktur Laboratorium Virtuosity
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Virtuosity memiliki struktur laboratorium untuk melaksanakan beberapa proyek dalam kegiatan magang. Pada saat ini, Ahmad Arief Adiwijaya mengkoordinasi kegiatan magang di Virtuosity seperti menerima peserta magang dan memberitahukan informasi penerimaan peserta kepada *Human Resource Department* Universitas Multimedia Nusantara. Ahmad Arief Adiwijaya juga

bertugas untuk menyupervisi Proyek *Health, Safety & Environment* (HSE) dan kegiatan Asisten Mahasiswa di kelas *Motion Graphic*. Sedangkan para supervisor dalam Laboratorium *Virtuosity* masing-masing menyupervisi satu proyek sesuai dengan Gambar 2.2.

Proyek *Mira & Peri Batik* disupervisi oleh Angelia Lionardi untuk merancang *storyboard* *Mira & Peri Batik* episode 2. Selain penulis, tim *storyboard* utama terdiri dari Natasya Febiany Antonio dan Maura Raditya Putri. Tugas tim *storyboard* Proyek *Mira & Peri Batik* adalah melakukan finalisasi pada sketsa kasar *storyboard* lalu mengatur waktu pada *storyboard* final sehingga menjadi *animatic*. Penulis juga ikut berpartisipasi menjadi Asisten Mahasiswa kelas *Motion Graphic* dalam Prodi Film yang disupervisi oleh Ahmad Arief Adiwijaya dan perancangan komik *Muniverse* yang disupervisi oleh Yohanes Merci Widiastomo.

2.3 Portofolio *Virtuosity*

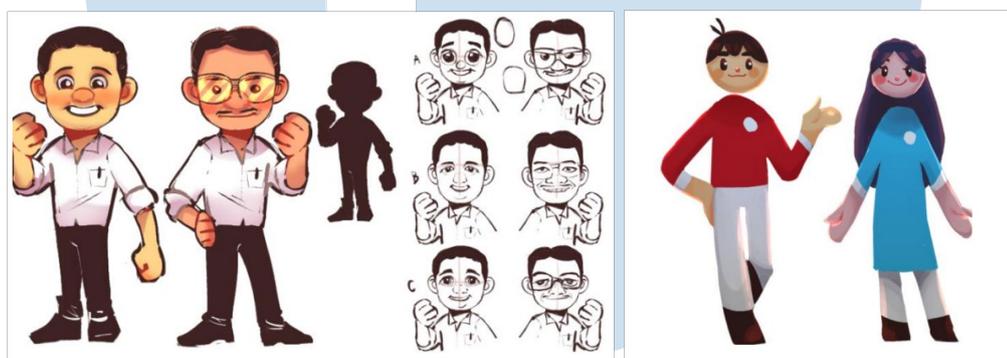
Sebagai laboratorium *Center of Excellence*, *Virtuosity* telah berpartisipasi dalam mengerjakan proyek-proyek eksternal dan internal semenjak tahun 2022. Proyek-proyek yang telah dibuat oleh *Virtuosity* adalah Proyek Pemodernan Sastra (2022), Proyek *Tangverse* (2022), Proyek *Micro Learning* Kemdikbud (2023), dan Proyek IP *Muniverse*.

1. Proyek Pemodernan Sastra (2022)

Proyek Pemodernan Sastra merupakan salah satu bagian dari Program Pengembangan dan Pemodernan Sastra yang dibuat oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Upaya untuk mengembangkan dan pemodernan sastra dilaksanakan dengan memproduksi 32 film animasi pendek mengenai legenda nusantara. Di bawah naungan Program Studi Film UMN, laboratorium *Virtuosity* berkolaborasi dengan beberapa SMK lokal di Indonesia untuk memproduksi tiga dari 32 film animasi pendek mengenai legenda nusantara.

Sekolah-sekolah yang ikut berkolaborasi dengan Virtuosity adalah SMK Muhammadiyah 1 Semarang dengan judul Tak ada Ikan di Igi (2024), SMKN 2 Banjarmasin dengan judul Teduhnya Bukit Kelam (2024), dan SMKN 1 Indramayu dengan judul Pesut Siut (2024). Direktur dari ketiga film animasi pendek tersebut di direksi oleh Firman Widyasmara dengan asisten direktornya, Aleysa Kirana. Film-film animasi pendek tersebut telah dipublikasikan di *Youtube* menggunakan akun Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (<https://www.youtube.com/@BadanBahasa>).

2. Proyek Tangverse (2022)



Gambar 2.3 Hasil Akhir Desain Walikota, Wakil Walikota dan user umum
(Sumber: Dokumentasi Virtuosity)

Proyek Tangverse merupakan inisiatif dari Pemerintah Kabupaten Tangerang pada tahun 2022 yang bertujuan untuk menciptakan versi Metaverse dari Kota Tangerang. Dalam proyek ini, tim Virtuosity dipercaya untuk merancang desain avatar umum yang dapat digunakan oleh para pengguna, serta merancang avatar khusus untuk Walikota Tangerang saat itu, Arief Rachadiono Wismansyah, dan Wakil Walikota Drs. H. Sachrudin.

3. Proyek *Micro Learning* Kemdikbud (2023)

Proyek ini ditujukan kepada guru dan tenaga pengajar supaya dapat mengembangkan metode pembelajaran dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran murid. Virtuosity terlibat dalam pembuatan 32 video pembelajaran guru dan tenaga pengajar di seluruh Indonesia. Tiga kategori video yang diproduksi Virtuosity adalah Permodelan Pembelajaran dengan total 21 video, Mengelola

Program Sekolah yang Berdampak pada Murid dengan total tujuh video, dan Komunitas Belajar dalam Sekolah dengan total empat video. Seluruh video dalam proyek ini diproduksi menggunakan metode *Motion Graphics*.



Gambar 2.4 Hasil Video Pembelajaran Micro Learning Kemdikbud (2023)
(Sumber: Dokumentasi Virtuosity)

4. Proyek Muniverse

Muniverse merupakan proyek IP yang dikembangkan oleh Program Studi Film UMN. Proyek ini merupakan salah satu bentuk upaya yang diinisiasikan oleh Christine Mersiana dan Yohanes Merci untuk mengembangkan dunia maskot *Almanac*, yaitu Mun-mun dan Karu. Muniverse diciptakan sebagai upaya untuk menjadikan *Almanac* sebagai komoditas bisnis acara tahunan selain menjadi ajang apresiasi mahasiswa peminatan Animasi dalam Program Studi Film UMN. Namun visi Muniverse berkembang dengan berupaya menjadikan proyek ini sebagai komoditas independen juga. Produk-produk yang sedang dikembangkan dan telah dipublikasikan Muniverse berupa Stiker Line Mun-mun dan Karu (<https://store.line.me/stickershop/product/23981627/id>), Boardgame Ludo, Ular Tangga, serta kebutuhan aset animasi dan komik.

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