

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan**



Gambar 2.1. Logo Film dan Animasi Universitas Multimedia Nusantara

(Sumber: *Website resmi Film & Animasi UMN*, n.d.)

Menurut Film UMN (n.d.), kampus Universitas Multimedia Nusantara ini berdiri sejak tahun 2005. Bapak Jakob Oetama mendirikan kampus UMN di bawah Yayasan Multimedia Nusantara Namun jika ditelaah kembali lagi ke beberapa tahun sebelumnya (khususnya animasi), pada tahun 2007, Prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) inilah yang menjadi lingkup bagi jurusan animasi. Animasi itu sendiri belum menjadi bagian dari prodi Film UMN. Dikarenakan Prodi Film UMN pra-2016 sebelumnya bernama Film dan Televisi UMN (FTV UMN). Di Prodi Film UMN sebelumnya hanya difokuskan untuk perihal terkait pendidikan sinematografi *live-action* dan juga pengambilan gambar film (Film UMN, n.d.).

Namun, beberapa tahun kemudian, prodi Film UMN resmi berdiri sendiri pada tahun 2016, setelah dipisahkan dengan jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Prodi Film UMN sendiri berada di Fakultas Seni dan Desain, dimana jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dan juga Arsitektur bergabung di bawahnya (Film UMN, n.d.). Fokus peminatan prodi Film ini terbagi menjadi dua naungan, yaitu Film dan Animasi. Untuk fokus Film ditargetkan untuk studi film seperti sinematografi dan juga basis film *live-action*. Sedangkan untuk animasi difokuskan kepada bidang gambar bergerak secara 2 dimensi maupun 3 dimensi (yang kesannya surealis). Prodi Film UMN pada masa ini diketuai oleh Kaprodi

Edelin Sari Wangsa S.Ds., M.Sn., setelah menggantikan Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.



Gambar 2.2. Logo Universitas Multimedia Nusantara

(Sumber: Situs resmi UMN, n.d.)

Jika ditelaah berdasarkan gambar di atas, ini merupakan logo Universitas Multimedia Nusantara. Menurut situs resmi UMN (n.d.), bola bundar ini adalah representasi dari bola dunia. Hal tersebut menandakan bahwa Universitas Multimedia Nusantara dapat memiliki jangkauan terhadap standar internasional. Ini bisa dilihat bahwa hubungan antarnegara yang dijangkau oleh UMN dapat meningkatkan kredibilitas kampus di mata dunia. Selain itu, beberapa kotak kecil putih melambangkan kreativitas para individu untuk mengembangkan berbagai ide tanpa batas. Hal ini dapat membuat banyak individu yang belajar dan bekerja di bawah instansi tersebut menjadi berkembang sebagai individu yang baik secara budi pekerti maupun pikiran. Untuk beberapa kotak putih yang terletak di atas melambangkan ketentraman dunia dalam membangun koneksi dan jaringan. Kemudian akhirnya, warna biru sebagai aksen dari logo tersebut melambangkan kegunaan teknologi dan juga kemajuan komunikasi. Maka, secara keseluruhan bisa dikatakan bahwa Universitas Multimedia Nusantara mengedepankan teknologi yang maju dan juga pemikiran dan budi pekerti yang luhur untuk menciptakan lingkungan yang ideal bagi nusa dan bangsa. Instansi di bawah UMN tersebut ingin menciptakan suasana yang harmonis dan juga tenram agar lingkungan yang aman pun menjadi tempat yang nyaman bagi setiap makhluk hidup.



Gambar 2.3. Logo prodi Film & Animasi Universitas Multimedia Nusantara.

(Sumber: Situs resmi Film UMN, n.d.)

Sedangkan untuk logo Film dan Animasi UMN sendiri, terdiri dari dua warna. Diantaranya adalah warna ungu dan merah. Di dalam logo dan representasi warna prodi, ungu-lah yang lebih dominan. Warna ungu melambangkan kegunaan teknologi dalam membimbing aset manusia menjadi lebih maju. Ini juga berarti bahwa lambang ini merepresentasikan fleksibilitas terhadap kemajuan masa depan perfilman di Indonesia dan juga di kampus ini. Warna merah merepresentasikan semangat jiwa prodi dan juga para mahasiswa yang sedang menimba ilmu di dibawah prodi tersebut. Dalam warna tersebut juga melambangkan kinerja muda baik bagi dosen maupun mahasiswa yang terus mencari pengetahuan secara mendalam. Lambang bentuk dan konsep segitiga tajam di ujung huruf “i” melambangkan *cutting-edge technology*, atau semacam teknologi “potongan penghujung.” Ini melambangkan bahwa Prodi Film UMN mengedepankan penggunaan teknologi dalam jangka waktu dan kegunaan yang maksimal dan leluasa (Film UMN, n.d.).

Awal mula perusahaan *Virtuosity* ini didirikan pada tahun 2020, semenjak pandemi *COVID-19* merajalela. Lab ini khusus dibuatkan bagi mahasiswa Animasi. Lab *Virtuosity* inilah yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa Animasi sebagai tempat untuk bekerja dan membantu setiap supervisor mewujudkan proyek di dunia animasi. Didirikan secara tidak resmi oleh Kus Sudarsono, sebagai alternatif untuk memisahkan kinerja magang dari mahasiswa jurusan Film. Awalnya koordinator ditunjuk kepada bapak Christian Aditya (Koordinator Virtuosity dari tahun 2020 hingga 2022). Pada tahun 2022, kedudukan koordinator diserahkan sepenuhnya

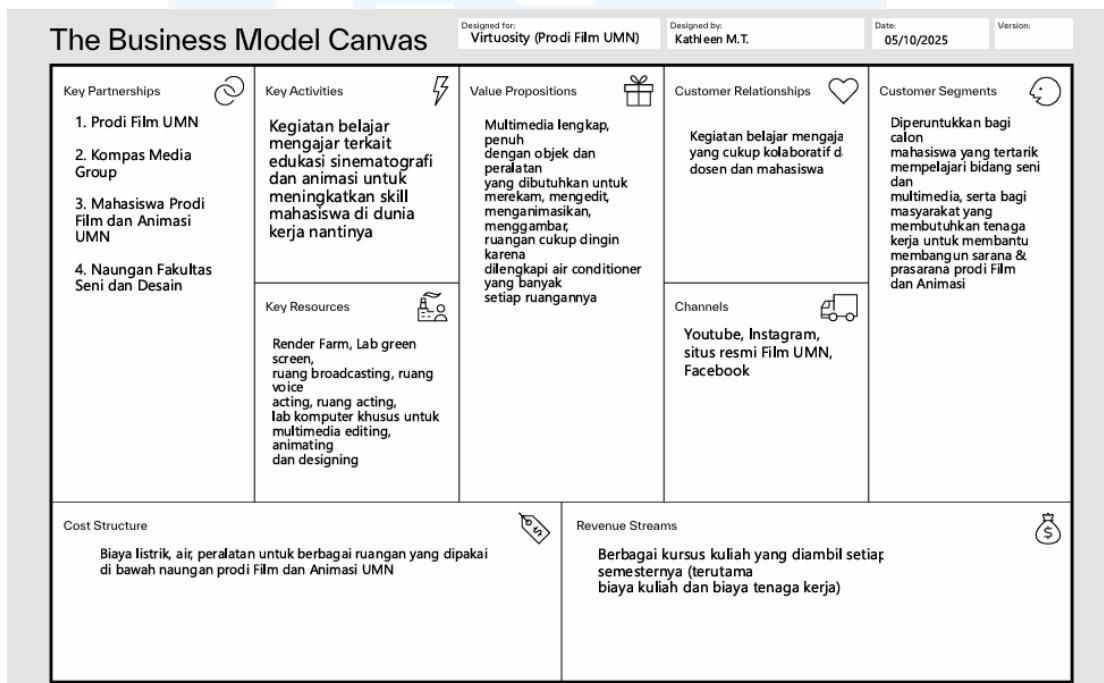
kepada pak Arief, yakni pada tahun 2022 hingga sekarang. Sebelumnya, Virtuosity pernah bekerja sama dengan beberapa perusahaan dalam menciptakan IP dan juga beberapa karya. Salah satu proyek yang masih berjalan hingga kini adalah *Muniverse*. Yakni dimana tokoh seperti Mun-Mun dan Karu (seekor kelinci dan rusa yang punya ciri khas *humanoid*) menjadi maskot lambang perusahaan tersebut. Begitu pula dengan proyek lain yang dijalankan oleh dosen-dosen film maupun animasi. Contohnya ada proyek ibu Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku supervisor untuk proyek “Mira dan Peri Batik” dan juga permainan kartu ular. Di sisi lain, ada ibu Siti Adlina, dosen peminatan film yang memiliki proyek terkait dengan anak-anak tuli berkebutuhan khusus.

Tabel 2.1. Analisis SWOT *Virtuosity* (Film UMN)

<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Memiliki dosen atau supervisor yang sudah lama berkecimpung di dunia animasi, serta memiliki pengetahuan yang cukup tinggi di bidang perfilman animasi sehingga siap membimbing mahasiswa masuk ke dunia industri animasi.</li> <li>b) Mempunyai sejumlah laboratorium khusus untuk membuat film maupun animasi, seperti contoh <i>green screen lab</i>, <i>Render Farm</i>, dan lain sebagainya.</li> <li>c) Memiliki sisi edukasi yang kolaboratif dan juga kompeten dalam mengembangkan teknologi dan juga luhur budi pekerti dalam mengasah kemampuan filmografi.</li> </ul>
<i>Weaknesses</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Hanya merekrut sejumlah mahasiswa yang cukup kompeten di bidangnya, sehingga susah untuk merekrut masyarakat luar yang membutuhkan kinerja yang cukup.</li> <li>b) Terkadang dari prodi masih harus disesuaikan dengan peraturan kampus yang ketat sehingga kurang terlalu fleksibel bagi beberapa pekerja dan mahasiswa untuk mengatur waktu.</li> </ul>

<i>Opportunities</i>	a) Dapat bekerja dan bersaing dengan berbagai industri dan edukasi perfilman maupun animasi, contoh hubungan yang sudah terjalin adalah dengan <i>Toon Boom COE Learning Industry</i> .
<i>Threats</i>	a) Perusahaan lain dan instansi lain memiliki kredibilitas yang lebih unggul, dikarenakan prodi Film hanya berakreditasi B. Sehingga bisa dibilang kredibilitas Prodi Film masih cukup diragukan dibandingkan instansi lainnya.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)



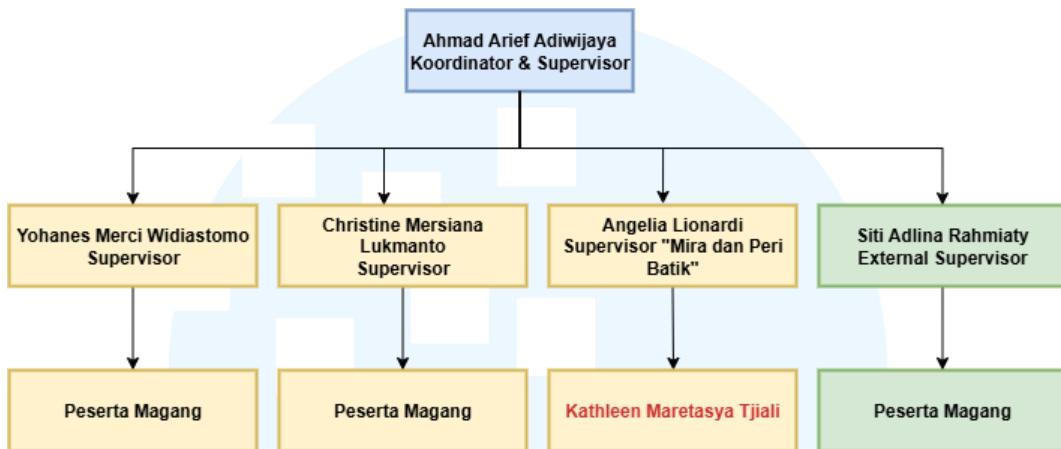
Gambar 2.4. Skema *business model canvas* *Virtuosity* (Prodi Film UMN)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini merupakan struktur organisasi di *Virtuosity* UMN. Penulis mendapatkan data ini dari koordinator dan supervisor *Virtuosity*, yaitu pak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSC. Posisi penulis berada di bawah bu Angelia Lionardi,

S.Sn., M.Ds., selaku juga supervisor proyek yang mengurus “*Mira and the Batik Fairies*” dan permainan kartu ular.



Gambar 2.5. Skema Perusahaan *Virtuosity*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Jika dilihat dari struktur organisasi *Virtuosity* tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa penulis mengerjakan di bawah arahan ibu Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., (atau singkatnya bu Angel). Namun, jika dilihat lebih luas lagi, posisi ibu Angel setara dengan supervisor lainnya yang bertugas dengan proyeknya masing-masing. Diantaranya adalah pak Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., dan juga ibu Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., selaku supervisor lainnya. Terkecuali untuk ibu Siti Adlina Rahmiaty, selaku ketua *External Supervisor* yang kiat mengurus berbagai *task* di luar supervisor internal. Peran penulis adalah sebagai seorang editor animasi di bawah perusahaan *Virtuosity*. Di skema tersebut, penulis bekerja dengan nama proyek “*Mira and the Batik Fairies*” atau terjemahannya adalah “*Mira dan Peri Batik*.” Selain itu, bu Angel juga memiliki proyek permainan kartu ular (mirip dengan permainan kartu *Yu-Gi-Oh*). Di sinilah penulis bekerja tak hanya sebagai editor, namun juga mengilustrasikan berbagai kartu ular tersebut. Di skema bagian paling atas, terdapat pak Arief sebagai koordinator dan juga supervisor yang menjadi ketua di bawah instansi *Virtuosity*.