

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Virtuosity didirikan di Prodi Film UMN sebagai center of excellence pada tahun 2020 oleh Kus Sudarsono, bapak prodi Film UMN, secara non-formal. Virtuosity didirikan untuk menjadi wadah proyek - proyek kreatif di prodi Film. Dengan Karyawan yang mayoritas mahasiswa dan dosen UMN. Christian Aditya ditunjuk sebagai koordinator pertama lalu beralih menjadi Ahmad Arief Adiwijaya pada tahun 2022 sampai saat ini.



Gambar 2.1. Logo Virtuosity. Sumber : Google Images (2024).

Proyek - Proyek kreatif yang sudah dijalankan oleh virtuosity termasuk Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Sekarang, Virtuosity sedang melestarikan maskot Almanac. Almanac adalah acara tahunan UMN yang isinya adalah showcase karya mahasiswa dan workshop di Prodi Film. Mascot almanac dikembangkan ke dalam Muniverse. Muniverse dibintangi oleh Mun-Mun (Kelinci) dan Karu (Rusa) beserta teman - teman hewan lainnya. Karakter - Karakter tersebut dikembangkan dalam bentuk komik, animasi, stiker LINE, dan juga board game. Proyek Muniverse berupa pencetusan dari Christine Mersiana Lukmanto, serta didukung oleh Yohanes Merci Widiastomo dan Ahmad Arief Adiwijaya. Proyek ini dipromosikan secara publik dalam akun Instagram @Muniverse (2025).

Dari mulanya didirikan dan sekarang berjalan, Virtuosity menjadi ladang yang baik untuk UMN bisa memiliki tempat dimana dosen dan mahasiswa bisa berkolaborasi menciptakan proyek kreatif bersama dan bisa disebarluaskan secara massa untuk masyarakat secara umum mengenal UMN dengan baik. Untuk lebih mengerti kondisi Virtuosity yang sekarang dalam kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang perusahaan ini miliki, penulis melakukan analisis SWOT.

SWOT Virtuosity	
Strengths	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDM sudah memiliki wawasan dan skill yang cukup baik dalam seni, karena mayoritas karyawan adalah mahasiswa aktif UMN yang menjalani magang, maka sudah memiliki ilmu seni dasar, walaupun belum selesai secara studi. 2. Projek unik namun familiar, contohnya ide untuk membuat serangkaian tokoh hewan dari tipikal karakter mahasiswa menciptakan branding yang unik. Lalu ide tersebut dimasukkan dalam produk yang sudah dikenal oleh masyarakat sehingga familiar, lewat media seperti board game ular tangga, dan sticker line. 3. Hasil Projek diarahkan dan disetujui oleh supervisor yang berupa Dosen UMN, keputusan itu dilandaskan oleh pendidikan dan wawasan seni yang sudah tinggi.
Weakness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang Marketing di luar UMN, sehingga hasil karya kurang dilihat banyak orang. 2. Branding Virtuosity masih baru, sehingga belum banyak dikenal atau mempunyai konsumen setia. 3. Pipeline masih kurang, contohnya masih kurangnya struktur terhadap deadline dalam setiap tahap tugas ataupun sistem <i>daily progress report</i>, <i>feedback</i> terkadang lambat.
Opportunities	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposure terhadap UMN, membuka untuk mahasiswa datang dan kesempatan menjadi eksternal dalam produksi kreatif dengan perusahaan lain. 2. Mahasiswa UMN mempunyai pengalaman kerja, di tempat yang familiar sehingga merasa lebih aman. 3. UMN bisa menilai hasil dari kurikulum, dikarenakan hasil kinerja mahasiswa bisa jadi refleksi terhadap kurikulum. Karyawan virtuosity juga berubah setiap 6 bulan sehingga per generasi bisa dibandingkan.
Threats	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyek menyentuh market yang kompetisinya tinggi, seperti stiker line dan komik sudah banyak ada.. 2. Biaya Produksi mengeluarkan biaya besar, seperti <i>printing</i> board game dan pop up book.

	3. Response publik terhadap karya yang bisa minim atau negatif . Sehingga pengaruh dalam semangat karyawan dalam menjalankan proyeknya.
--	--

Tabel 2.1. SWOT Virtuosity. Sumber : Observasi Penulis (2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam Virtuosity, Bapak Ahmad Arief Adwijaya adalah Supervisor dan Koordinator Virtuosity. Dalam Koordinasi tugas di virtuosity, mahasiswa - mahasiswa magang akan dikelompokkan untuk masuk diantara proyek-proyek virtuosity dan akan ada 1-3 supervisor yang memandu dan memantau progress proyek tersebut. Penulis dimasuki dalam proyek Muniverse sebagai Ilustrator.



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Virtuosity. Sumber : Observasi Penulis (2024).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA