

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

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

Lab Virtuosity merupakan sebuah wadah bagi program kreatif di prodi film sebagai *Center of Excellence* Prodi Film UMN yang didirikan pada tahun 2020. Lab ini didirikan secara non-formal oleh Kaprodi film, bapak Kus Sudarsono, dan koordinator pertama adalah bapak Christian Aditya sampai akhir tahun 2022. Koordinator sekarang ialah bapak Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini.

Proyek – proyek yang pernah dilakukan lab Virtuosity proyek internal prodi film internal dan eksternal berupa Tamtamaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Proyek yang dilakukan Virtuosity sekarang ini berupa proyek penilitian internal dosen film lain, antaranya berupa *short film* tentang kawan-kawan tuli yang dipimpin oleh Ibu Siti Adlina, dosen peminatan film, dan *short film* bertema batik Jogja dan *card game* oleh tim ibu Angelia Lionardi.

Virtuosity juga melakukan proyek membentuk dunia muniverse dan produknya, dari *short animation*, sticker LINE, dan *board game* lugo serta ular tangga. Proyek ini sudah berlanjut dari tahun 2023 sampai sekarang sebagai upaya melestarikan asset Mun-mun dan Karu, tokoh fiksi mascot utama Almanac, yaitu acara tahunan akbar milik peminatan animasi. proyek ini dimulai oleh Bu Christine Mersiana Lukmanto, dibantu oleh Bapak Yohanes Merci Widiastomo dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya.



## film & animasi umn

Gambar 2.1. Logo UMN Prodi Film  
Sumber: <https://film.umn.ac.id/about-overview/>.

Berikut merupakan beberapa proyek yang telah dilakukan oleh lab Virtuosity, yaitu:

### 1. Tak ada Ikan di Igi

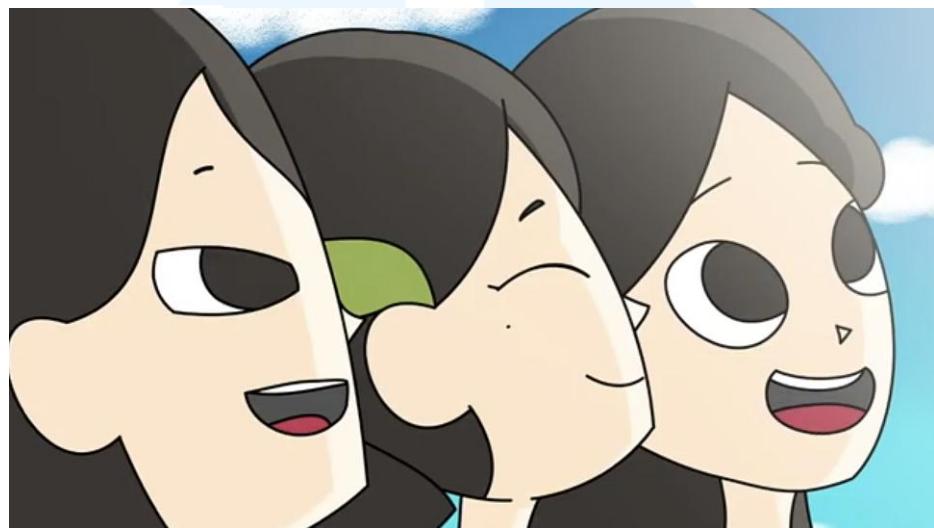
Sebuah animasi cerita rakyat yang dilakukan bersama SMK Muhammadiyah Semarang yang menceritakan dua tokoh yang diberikan nasihat oleh orang tuanya untuk menjaga perangkap ikan dan tidak boleh mengambilnya dalam keadaan apapun.



Gambar 2.2. Screenshot Tak ada Ikan di Igi.  
Sumber: [https://youtu.be/PL4vv0IcY8?si=LzpV92MscvgNt\\_b2](https://youtu.be/PL4vv0IcY8?si=LzpV92MscvgNt_b2).

## 2. Teduhnya Bukit Kelam

Sebuah animasi cerita rakyat yang dilakukan bersama SMKN 2 Banjarmasin yang menceritakan seorang penangkap ikan yang iri kepada penangkap ikan lain, sehingga melakukan aksi yang serakah.



Gambar 2.3. Screenshot Teduhnya Bukit Kelam.

Sumber: <https://youtu.be/4bv6Vwt8u0Q?si=8ZdjTKRLxrnm5Y25>.

## 3. Pesut Siut

Sebuah animasi cerita rakyat yang dilakukan bersama SMKN 1 Indramayu yang menceritakan dua tokoh yang secara tidak sengaja dikutuk menjadi pesut oleh bapaknya, berubah kembali menjadi manusia. Tetapi, mereka berubah kembali menjadi pesut karena mereka mengambil sesuatu tanpa meminta izin.

Gambar 2.4. Screenshot Pesut Siut.

Sumber: [https://youtu.be/awlZulibxBM?si=PT\\_E\\_rMfh5VIJf9aK](https://youtu.be/awlZulibxBM?si=PT_E_rMfh5VIJf9aK).



Berikut merupakan SWOT bagi tempat lab Virtuosity:

Tabel 2.1 Analisis SWOT Virtuosity

|                      |   |
|----------------------|---|
| <i>Strengths</i>     | 1. Memiliki waktu kerja yang fleksibel<br>2. sumber daya manusia mudah dicari<br>3. dinaungi oleh prodi dan Kompas UMN                            |
| <i>Weaknesses</i>    | 1. Tidak selalu dipantau supervisor<br>2. Menunggu lama untuk mendapat respon dari supervisor   |
| <i>Opportunities</i> | 1. Proyek muniverse bisa diperlihatkan ke semua orang melalui social media<br>2. Telah berkolaborasi dengan pihak luar mendapatkan banyak koneksi |
| <i>Threats</i>       | 1. Terdapat banyak jasa yang serupa dengan lab<br>2. proyek muniverse belum diketahui banyak orang  |

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi lab Virtuosity:

