

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara merupakan program studi yang menawarkan mahasiswa untuk mempelajari hal-hal teknis seperti pembuatan cerita, penggunaan kamera, penyusunan dan penyuntingan gambar, serta keterampilan yang mendukung pembuatan film yang baik dan kualitas.

Universitas ini pertama kali didirikan pada tahun 2005 oleh Kompas Gramedia dibawah Yayasan Multimedia Nusantara.



*Gambar 2.1 Logo Film & Animasi UMN
Sumber: Website Prodi Film UMN, 2025*

Pada tahun 2020, Bapak Kus Sudarsono mendirikan lab Virtuosity secara non-formal sebagai ruang untuk prodi film beraktifitas di program kreatif, khususnya untuk proyek-proyek yang bergerak dalam ruang lingkup animasi. Bapak Christian Aditya ditunjuk oleh bapak Kus untuk menjadi koordinator pertama sampai pada tahun 2022, lalu Ahmad Arief Adiwijaya meneruskan sebagai koordinator sampai sekarang.

Virtuosity pernah ikut serta dalam beberapa proyek, baik yang dilakukan dalam Prodi Film maupun yang berasal dari luar, seperti Tamtamtaram pada tahun

2019, Tangverse pada tahun 2022, Proyek Pemodernan Sastra di tahun 2022, dan proyek Microlearning dari Kemdikbud tahun 2023. Saat ini, Virtuosity sedang mengerjakan proyek untuk merancang dunia Muniverse serta produk yang terkait, mulai dari desain stiker LINE, animasi pendek, hingga permainan papan Ludo dan Ular Tangga. Juga sedang menggarap beberapa proyek penelitian internal dosen film lain, di antaranya proyek *short film* bertema batik Jogja dan *card game*

Proyek terbaru yang sedang dikerjakan merupakan komik Muniverse, dan film dokumenter "Batik Liem Ping Wie: di Ambang Batas".

Visi

- Program studi unggulan yang melahirkan lulusan yang memiliki semangat wirausaha, dan nilai-nilai yang baik, serta diharapkan mempunyai kreativitas, terampil, dan memiliki pandangan internasional dalam bidang film, televisi, dan animasi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Misi

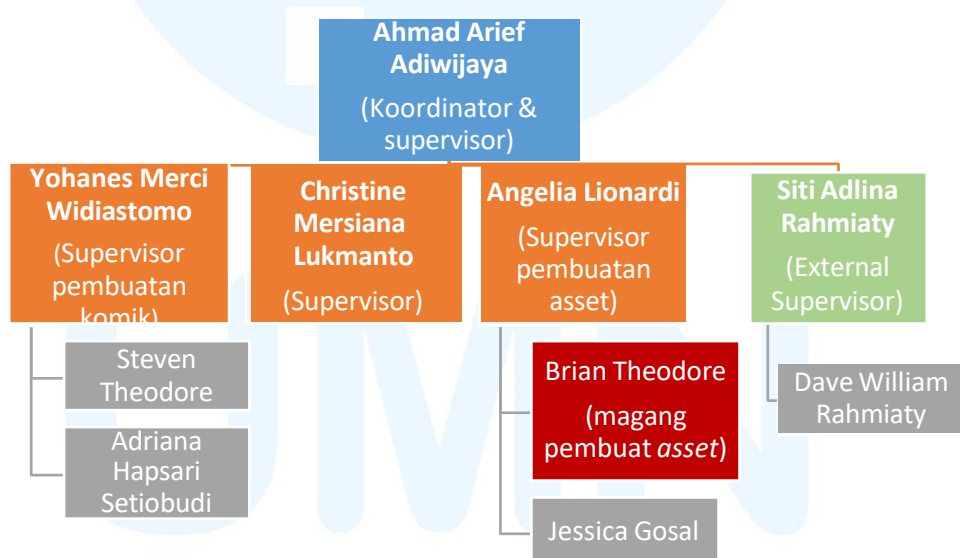
- Proses pendidikan yang didasari oleh pengajar berkompeten dan program studi terbaru yang terhubung erat dengan sektor industri.
- Kegiatan riset yang memberikan kontribusi pada pembentukan media visual inovatif untuk memajukan pengetahuan di bidang ICT dan Desain Komunikasi Visual berbasis ICT.
- Disiplin Seni Karya dan Desain Komunikasi Visual dalam upaya memberikan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 2.1. Analisa SWOT Perusahaan.

<i>Strength</i>	Mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang luas dalam pembuatan karya digital serta Sumber daya disediakan oleh Prodi Film dan Kompas Universitas Multimedia Nusantara
<i>Weakness</i>	Para supervisor di Virtuosity juga bekerja sebagai dosen sehingga tidak sepenuhnya fokus pada Virtuosity, dan fasilitas-fasilitas kurang memadai
<i>Opportunity</i>	Proyek Virtuosity yang bervariasi dan Memiliki kesempatan untuk mengembangkan IP Muniverse
<i>Threat</i>	Sulit dikenal orang karena masih skala kecil

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2025

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

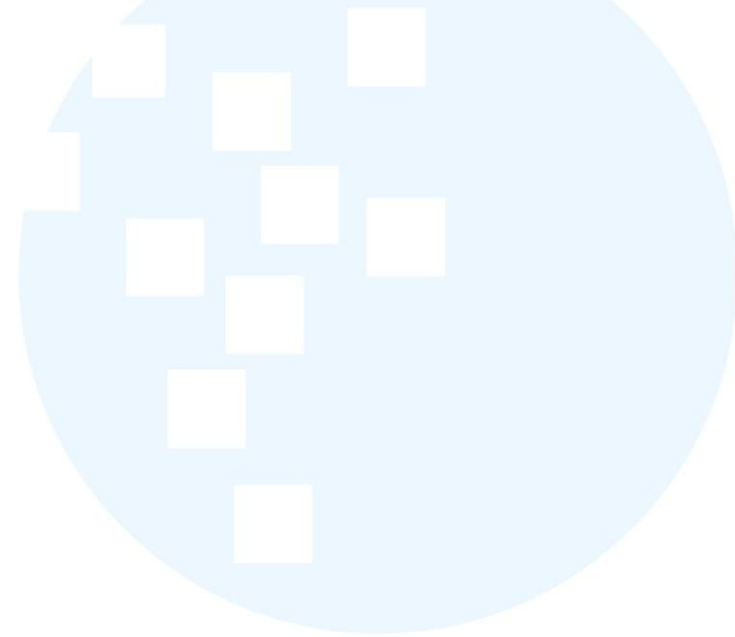


Gambar 2.2 Struktur Keanggotaan Virtuosity

Sumber: Dokumen Lab Virtuosity, 2025

Pada tahun 2025, siswa yang magang di Virtuosity diberikan tugas dan supervisor sesuai dengan divisi untuk proyek yang sedang dilakukan di Virtuosity. Koordinator dan supervisor di pegang oleh Ahmad Arief Adiwijaya.

Bagian supervisor di pegang oleh kak Yohanes Merci Widiastomo, kak Christine Mersiana Lukmanto, kak Angelia Lionardi, kak Siti Adlina Rahmiaty. Penulis diangkat oleh kak Angelia Lionardi untuk membantu dalam pembuatan Film Dokumenter "Batik Liem Ping Wie: di Ambang Batas", sebagai *2D asset artist*



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA