

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Virtuosity didirikan oleh Program Studi Film UMN pada tahun 2020 sebagai wadah untuk mengembangkan program kreatif animasi. Laboratorium ini didirikan secara oleh mantan Kaprodi Film, Bapak Kus Sudarsono, sebelum peran koordinator dialihkan kepada Bapak Ahmad Arief Adiwijaya pada akhir 2022.

Virtuosity telah berpartisipasi dalam berbagai proyek internal dan eksternal, seperti Tamtamaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Microlearning Kemdikbud (2023). Saat ini, Virtuosity fokus mengembangkan dunia Muniverse beserta produk turunannya sebagai upaya pelestarian karakter Mun-mun dan Karu, maskot utama acara tahunan Almanac. Proyek ini diinisiasi oleh Ibu Christine Mersiana Lukmanto dengan dukungan Bapak Yohanes Merci Widiastomo dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya.

Selain itu, Virtuosity juga mengerjakan beberapa proyek internal dosen, termasuk film pendek bertema batik Jogja dan pengembangan card game oleh tim Ibu Angelia Lionardi, serta film pendek mengenai komunitas tuli yang dipimpin oleh Ibu Siti Adlina. (Adiwijaya, 2024).

Berikut adalah analisis SWOT yang penulis dapatkan berdasarkan pengamatan penulis selama bekerja di Virtuosity:

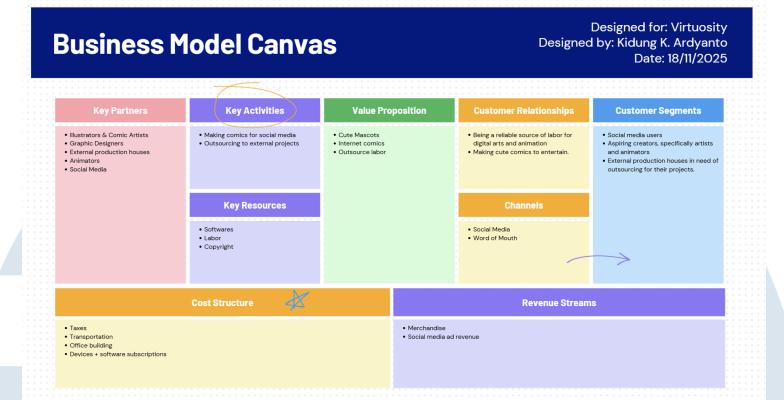
*Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity.*

SWOT Virtuosity	
<i>Strengths</i>	1. Koordinator merupakan dosen animasi yang berpengalaman menjadi supervisor mahasiswa dalam perkara proyek seni dan animasi.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. SDM terjamin karena berada dibawah naungan Prodi Film UMN.</li> <li>3. Magang Pro-step <i>friendly</i>, sehingga sudah disesuaikan sesuai kebutuhan kampus.</li> </ol>
<i>Weaknesses</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Koneksi di luar perusahaan yang tidak berafiliasi dengan UMN terbatas.</li> <li>2. Mahasiswa magang dimungkinkan merasa terlalu nyaman bermagang di kampus UMN sehingga pengalaman “industri asli” belum tercapai.</li> <li>3. Belum memiliki pipeline yang padat.</li> </ol>
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa animasi UMN mendapatkan pengalaman untuk bekerjasama dengan dosen animasi UMN.</li> <li>2. Memiliki koneksi dengan perusahaan seperti MNP dan MDN, sehingga mahasiswa magang bisa mendapatkan kesempatan menjadi eksternal di proyek perusahaan-perusahaan tersebut.</li> </ol>
<i>Threats</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyek Muniverse memiliki kompetisi pasar dalam bidang komik hewan maskot.</li> <li>2. Branding masih baru sehingga tidak banyak orang mengetahui Virtuosity selain mahasiswa UMN.</li> </ol>

*Sumber: Dokumentasi pribadi*

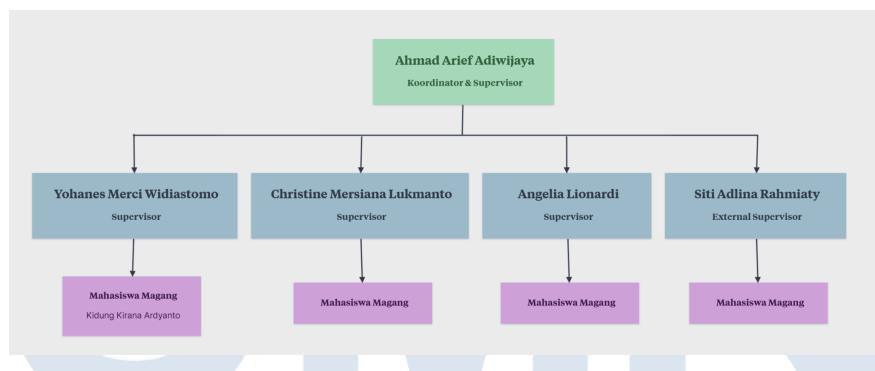
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



*Gambar 2.1. Business Model Canvas Virtuosity  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025*

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi Virtuosity, penulis sebagai mahasiswa magang di bawah supervisi Bapak Yohanes Merci Widiastomo. Data berikut penulis dapatkan dari Bapak Ahmad Arief Adiwijaya selaku Koordinator Virtuosity.



*Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Organisasi Virtuosity*

*Sumber: Virtuosity (2025)*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA