

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Penulis melaksanakan magang di Virtuosity yang merupakan *center of excellence* Prodi Film UMN yang didirikan pada tahun 2020. Virtuosity didirikan sebagai wadah untuk menjalankan program kreatif dalam Prodi Film terutama proyek yang berupa animasi. Selain itu Virtuosity memberikan layanan perancangan aset 2D dan 3D berdasarkan keinginan klien.

2.1.1 Profil Perusahaan

Prodi film memiliki berbagai tanggung jawab dan tugas sebagai salah satu program studi UMN. Oleh karena itu Virtuosity didirikan untuk membantu prodi film dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Virtuosity merupakan perusahaan yang bergerak dibidang desain. Virtuosity memberikan layanan perancangan 2D dan 3D asset untuk klien. Beberapa project dari virtuosity adalah Tamtamtaram dan Tangverse. Berikut merupakan logo dari virtuosity :



Gambar 2.1 Logo Prodi Film
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Virtuosity memiliki visi yaitu membantu Prodi Film UMN menjadi program studi unggulan yang menciptakan lulusan yang kreatif, kompeten,

berwawasan internasional berkompetensi tinggi di bidangnya, serta memiliki jiwa wirausaha dan budi pekerti luhur. Virtuosity memiliki misi yaitu:

1. Menyelenggarakan pembelajaran di bidang gambar bergerak yang berorientasi kepada pengembangan kreativitas dan intelektualitas segenap civitas akademika.
2. Melaksanakan program penelitian yang berkontribusi kepada pengembangan keilmuan bergerak.
3. Memanfaatkan keilmuan gambar bergerak untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Virtuosity merupakan bagian dari Prodi Film UMN yang diciptakan pada tahun 2020 oleh Bapak Kus Sudarsono yang menunjuk Bapak Christian Aditya sebagai koordinator pertama hingga tahun 2022. Jabatan ini kemudian diserahkan kepada Bapak Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini. Virtuosity sempat terlibat pada beberapa proyek internal Prodi Film dan eksternal yaitu. Tamtamtaram, Tangverse, Proyek Permodernan Sastra, dan Proyek Microlearning Kemdikbud. Saat ini muniverse sedang mengerjakan proyek Muniverse yang merancang berbagai produk seperti: stiker Line, *short animation*, hingga *board game* (Virtuosity, 2025).

Proyek ini sudah berlangsung dari tahun 2023 Sebagai bentuk pelestarian karakter Mun-mun dan Karu yang merupakan *mascot* utama Almanac. Almanac merupakan acara tahunan akbar milik peminatan animasi di UMN. Proyek ini diinisiasi oleh Ibu Christine Mersiana Lukmanto dan dibantu oleh Bapak Yohanes Merci Widiastomo dan bapak Ahmad Arief Adiwijaya. Saat ini Virtuosity juga sedang mengerjakan beberapa proyek penelitian internal dosen Film lain seperti *short film* bertema batik jogja, *card game* oleh tim Ibu Angelia Leonardi dan proyek *short film* tentang kawan kawan tuli yang dipimpin oleh Ibu Siti Adlina (Virtuosity, 2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi dari virtuosity yang bertanggung jawab untuk menciptakan aset 2D dan aset 3D untuk keperluan Prodi Film dan eksternal.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Berdasarkan bagan diatas. Struktur perusahaan dimulai dari *Koordinator & Supervisor* yang bertugas untuk mengawasi dan membuat keputusan dalam semua operasional perusahaan. Kemudian adapula *supervisor* dan *external supervisor* yang bertugas untuk membantu *Koordinator & Supervisor* mengawasi operasional perusahaan dan memastikan bahwa operasional dapat berjalan sesuai keputusan *Koordinator & Supervisor*. Setelah itu ada mahasiswa yang bertujuan untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan *Supervisor* dan *External Supervisor*.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sejak berdirinya Virtuosity, Virtuosity sudah mengerjakan beberapa proyek dari internal Prodi Film maupun eksternal yang dapat berupa perancangan *asset* dan *film* atau animasi. Berikut adalah proyek-proyek tersebut:

2.3.1 Permodernan Sastra

Proyek Pemodernan Sastra merupakan salah satu proyek Virtuosity yang dilaksanakan pada bulan Mei hingga November tahun 2022. Pusat Pengembangan dan Perlindungan Sastra, Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi membuat program pengembangan dan pemodernan sastra dengan menciptakan

32 film animasi legenda nusantara. Virtuosity dibawah naungan Prodi Film UMN berkolaborasi dengan SMK-SMK lokal Indonesia untuk berkontribusi dalam pembuatan 3 judul animasi cerita rakyat:

1. UMN & SMK Muhammadiyah 1 Semarang – Tak Ada Ikan di Lgi

Film “Tak Ada Ikan di Lgi” dibuat sebagai sebuah adaptasi dari legenda Bullilin dan Seledan. *Film* ini menceritakan kisah dua orang anak yang tidak mendengarkan nasihat orang tua mereka dan akhirnya malah celaka. *Film* ini memiliki *role management* sebagai berikut:

- A. Director: Firman Widiasmara
- B. Asst. Director: Aleysa Kirana
- C. Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang
- D. Pengarah Teknis: Febryo Valentino
- E. Supervisor UMN: Dominika Anggraeni Purwaningsih
- F. Tim UMN: Adrianus Joe Pascal, Nasya Hikari, Carol Trifosa, Felix Ezra, Anastasia Rachel



Gambar 2.3 *Film* Tak Ada Ikan di Lgi
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=PL4vv01IcY8&list>

2. UMN & SMKN 2 Banjarmasin – Teduhnya Bukit Kelam

Film “Teduhnya Bukit Kelam” merupakan adaptasi dari legenda Bukit Kelam. *Film* ini menceritakan kisah Beji, seorang penangkap ikan yang iri dan dengki dengan penangkap ikan lain. Beji akhirnya terkena musibah karena perbuatan buruknya sendiri. *Film* ini memiliki *role managment* sebagai berikut:

- A. Director: Firman Widyasmara
- B. Asst. Director: Aleysa Kirana
- C. Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang
- D. Pengarah Teknis: Febryo Valentino
- E. Supervisor UMN: Christine Mersiana Lukmanto
- F. Tim UMN: Lafionna G. Manoppo, Liana Anastasia, Clarissa Fortuna, Amanda Gabriel, Leonardo Soegirman



Gambar 2.4 *Film* Teduhnya Bukit Kelam
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4bv6Vwt8u0Q&list>

3. UMN & SMKN 1 Indramayu – Pesut Siut

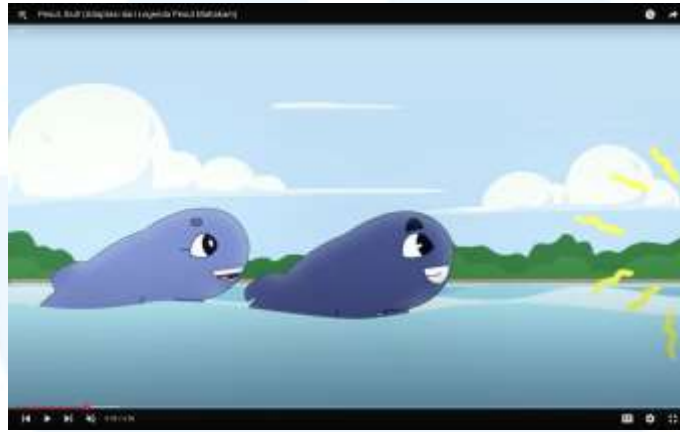
Film “Pesut Siut” merupakan adaptasi dari legenda Pesut Mahakam. *Film* ini menceritakan kisah dua anak yang dikutuk menjadi pesut. Namun karena mereka tidak belajar dari kesalahan mereka, mereka dikutuk kembali menjadi pesut. *Film* ini memiliki *role management* sebagai berikut:

- A. Director: Firman Widyasmara
- B. Asst. Director: Aleysa Kirana
- C. Pengarah Kreatif: Dessy Tri Andani Bambang

D. Pengarah Teknis: Febryo Valentino

E. Supervisor UMN: Ahmad Arief A.

F. Tim UMN: Grevance Miguel, Jihan Dyahputri, Joseph Amadeus Bustami, Gabriella Chloe Suhartono, Bilqis Athya Latisha Masyhur

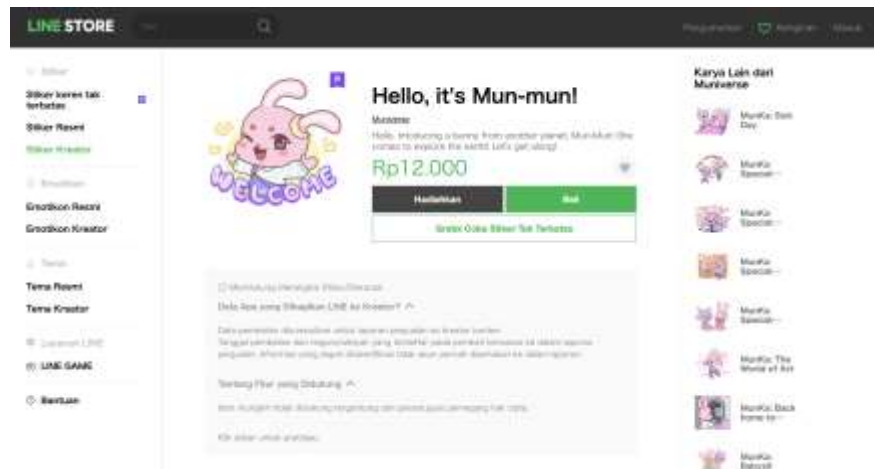


Gambar 2.5 Film Pesut Siut

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=awlZulibxBM&list>

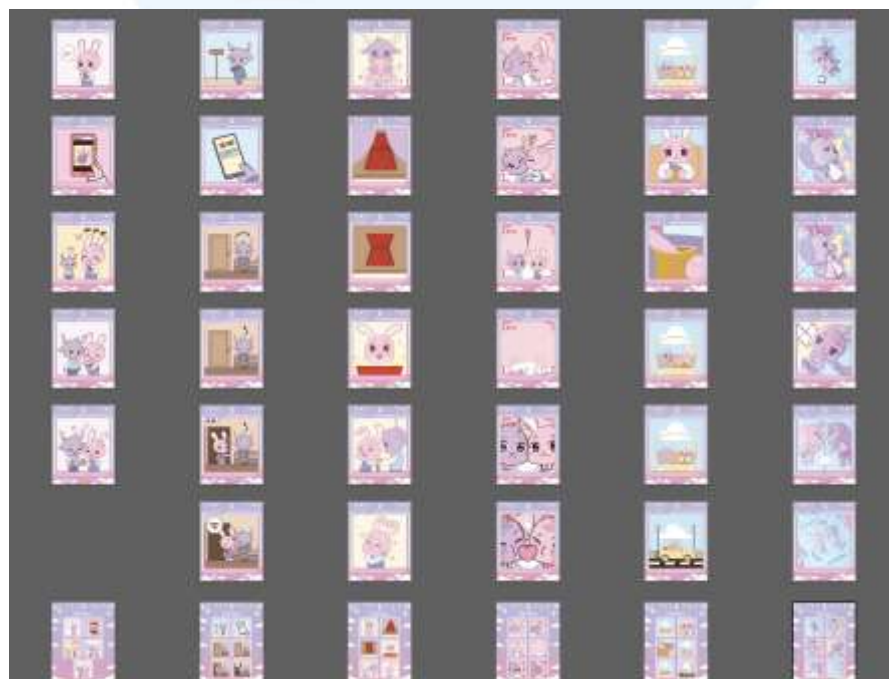
2.3.2 Muniverse

Muniverse merupakan proyek IP yang sedang dikembangkan oleh Prodi Film yang dimulai pada tahun 2023. Proyek ini diinisiasikan oleh Ibu Christine Mersiana Lukmanto dan Bapak Yohanes Merci Widiastomo sebagai salah satu upaya pengembangan *mascot* Almanac yaitu Mun-mun dan Karu. Awalnya proyek ini dilaksanakan untuk membuat Almanac sebagai komoditas bisnis acara tahunan selain menjadi ajang apresiasi mahasiswa Film UMN. Namun visi proyek menjadi lebih besar yaitu mengembangkan proyek ini menjadi komoditas independen.



Gambar 2.6 Line Sticker Muncom

Satu produk yang telah diciptakan yaitu stiker Line. Kemudian ada pula beberapa proyek yang sedang dalam proses perancangan yaitu *board game* seperti ludo dan ular tangga, asset animasi dan komik.



Gambar 2.7 Comic Muncom
Sumber: Data Perusahaan (2025)

2.3.3 Proyek Video Microlearning Kemdikbud Tipe 2

Proyek Video Microlearning Kemdikbud tipe 2 merupakan proyek yang dikerjakan oleh tim Virtuosity pada tahun 2023. Mengenai proyek ini,

Virtuosity merancang tiga puluh dua *video* pembelajaran untuk guru dan tenaga pengajar di Indonesia. Proyek ini bertujuan agar guru dan tenaga pengajar dapat mengembangkan metode pembelajaran yang meningkatkan kualitas pembelajaran murid-murid dengan kebutuhan yang beragam. *Video* yang diciptakan memiliki tiga tipe dan tim Virtuosity bertanggungjawab untuk merancang *video* tipe kedua. *Video* tersebut merupakan *video motion graphic*. *Video-video* yang dirancang memiliki tiga kategori yaitu: Permodelan pembelajaran, mengelola program sekolah yang berdampak pada murid, dan komunitas belajar dalam sekolah.



Gambar 2.8 Desain Final Proyek Video Microlearning Kemdikbud Tipe 2
Sumber: Data Perusahaan (2022)

2.3.4 Project Tangverse (Tangerang Metaverse)

Proyek Tangverse merupakan proyek inisiatif dari Pemkot Kabupaten Tangerang pada tahun 2022 untuk menciptakan sebuah versi metaverse untuk kota Tangerang. Disini tim Virtuosity ditugaskan untuk membuat desain tokoh *avatar* umum untuk para pengguna dan *avatar* tokoh untuk Walikota Tangerang saat itu yaitu Arief Rachadiono Wismansyah dan Wakil Walikota tangerang Drs. H, Sachrudin.



Gambar 2.9 Desain Avatar Walikota dan Wakil walikota serta Avatar Umum
Sumber: Data Perusahaan (2022)

Avatar Walikota dan Wakil Walikota dirancang sebagai karakter *guide* dalam Tangverse yang akan membantu pengguna mengeksplorasi Tangverse. Sedangkan *avatar* umum digunakan sebagai karakter yang dapat dipilih pengguna yang akan mewakili pengguna dalam Tangverse tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA