

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Virtuosity UMN Film Production Lab merupakan sebuah perusahaan yang didirikan secara formal oleh Kaprodi Film pada tahun 2020 dan berada di bawah naungan program studi Film. Perusahaan ini didirikan untuk menjadi wadah dalam menjalankan program kreatif serta inovatif, khususnya dalam ruang lingkup animasi. Hingga saat ini, *Virtuosity UMN Film Lab Production* telah berpartisipasi dalam proyek internal maupun proyek eksternal.

2.1.1 Profil Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan sebuah universitas berbasis *ICT* atau *Information and Communication Technology* yang didirikan oleh salah satu pendiri Kompas Gramedia, Dr. Jakob Oetama pada tahun 2006. UMN saat ini memiliki 4 fakultas yang terdiri dari Fakultas Komunikasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi serta Fakultas Seni dan Desain. Sebagai salah satu fakultas yang banyak diminati oleh mahasiswa, Fakultas Seni dan Desain memperluas bidang pendidikan yang dapat ditempuh oleh mahasiswa dengan menambahkan program studi Arsitektur serta program studi Film.



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara

Sumber: <https://iconape.com/universitas-multimedia-nusantara-umn...>

Program studi Film sendiri merupakan salah satu program studi yang awalnya berada di bawah naungan Program Studi Desain Komunikasi

Visual sebelum akhirnya dipisahkan untuk dapat lebih difokuskan dalam bidangnya masing-masing. Melalui program studi Film, didirikanlah sebuah perusahaan yang diberi nama *Virtuosity UMN Film Production Lab* pada tahun 2020. Virtuosity sendiri tidak memiliki logo khusus sehingga logo resmi yang digunakan merupakan logo dari program studi Film.



Gambar 2.2 Logo Program Studi Film & Animasi UMN
Sumber: <https://filmarchive.umn.ac.id/>

Sebagai sebuah perusahaan yang berada di bawah naungan program studi Film, Virtuosity juga memiliki visi dan misi yang juga sejalan dengan visi dan misi dari UMN dan program studi Film. Visi yang dituju adalah untuk menjadikan para mahasiswa menjadi seorang pribadi yang kompeten, kreatif dan inovatif yang dapat mendorong terciptanya karya yang bermanfaat bagi masyarakat, berjiwa kewirausahaan serta menciptakan peluang baru untuk mengembangkan karya yang menjawab kebutuhan masyarakat seiring dengan perkembangan teknologi yang akan terus berkembang. Sedangkan misi yang dimiliki adalah untuk menyelenggarakan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, memberikan kontribusi dalam pengembangan *ICT* serta memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk membantu masyarakat.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan sebuah universitas berbasis *ICT* atau *Information and Communication Technology* yang didirikan oleh salah satu pendiri Kompas Gramedia, Dr. Jakob Oetama pada tahun 2005. Pada awalnya, kampus ini beroperasi di Gedung Wisma BNI 46 dengan angkatan pertama yang dilaksanakan pada 3 September 2007. Pada tahun 2009, UMN akhirnya memiliki gedung tetap yang berlokasi di

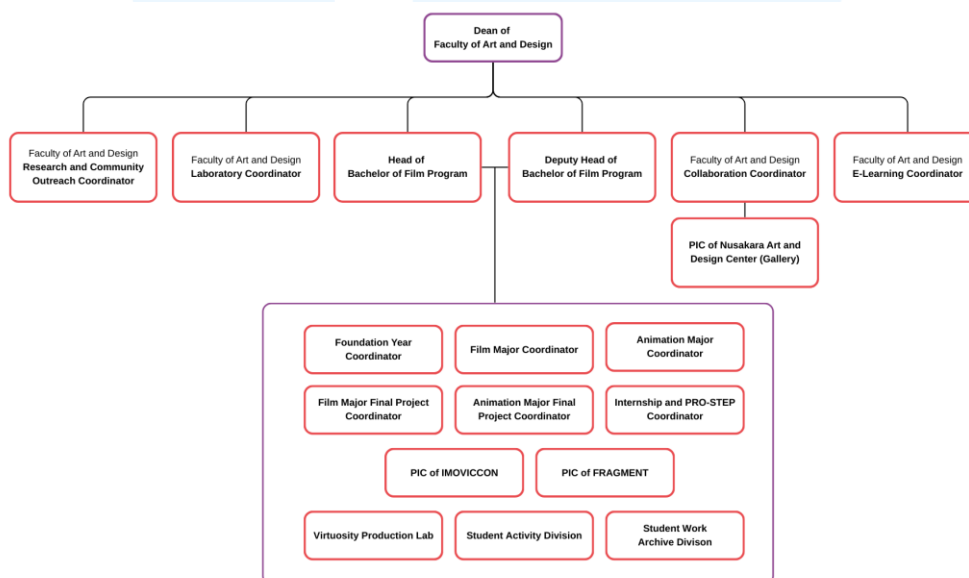
kawasan Scientia Garden, Tangerang dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional, Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA. (Dewantari, 2025).

UMN saat ini memiliki 4 fakultas yang terdiri dari Fakultas Komunikasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi serta Fakultas Seni dan Desain. Sebagai salah satu fakultas yang banyak diminati oleh mahasiswa, Fakultas Seni dan Desain memperluas bidang pendidikan yang dapat ditempuh oleh mahasiswa dengan menambahkan program studi Arsitektur serta program studi Film. Awalnya, program studi Film sendiri berada di bawah naungan program studi Desain Komunikasi Visual sebelum akhirnya dipisahkan untuk dapat lebih difokuskan dalam bidangnya masing-masing.

Melalui program studi Film, didirikanlah sebuah perusahaan yang bersifat *non-profit* bernama *Virtuosity UMN Film Lab Production* oleh Kaprodi film, bapak Kus Sudarsono, yang kemudian diserahkan kepada bapak Ahmad Aried Adiwijaya hingga saat ini setelah sebelumnya diserahkan kepada bapak Christian Aditya yang menjabat sebagai koordinator pertama hingga tahun 2022 lalu. Hingga saat ini Virtuosity telah banyak terlibat dengan beberapa proyek internal Program Studi Film seperti Muniverse yang masih digarap hingga saat ini serta proyek eksternal seperti Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022) hingga Proyek *Microlearning* Kemendikbud (2023). Saat ini, Virtuosity sedang terlibat dalam pengembangan dunia Muniverse dengan merancang stiker LINE, *short animation*, hingga *board game* Ludo dan Ular Tangga untuk melestarikan *mascot* utama Almanac, Mun-mun dan Karu. Selain itu, Virtuosity juga sedang menggarap beberapa proyek penelitian internal seperti proyek *short film* bertema batik Jogja, *card game* serta mengenai kawan-kawan tuli yang dipimpin oleh dosen peminatan film.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan di bawah merupakan struktur dari program studi Film. Kedudukan tertinggi dalam struktur ini dipegang oleh dekan dari Fakultas Seni dan Desain yang memiliki tanggung jawab untuk mengelola keseluruhan dari aktivitas dan pengembangan dari fakultas Seni dan Desain yang terdiri dari 3 program studi yaitu Arsitektur, Desain Komunikasi Visual, serta Film. Selanjutnya, di bawah pimpinan dari dekan terdapat *Research and Community Outreach Coordinator*, *Laboratory Coordinator*, *Head of Bachelor of Film Program*, *Deputy Head of Bachelor of Film Program*, *Collaboration Coordinator* serta *E-Learning Coordinator*.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Research and Community Outreach Coordinator yang memiliki peran untuk mengumpulkan data serta informasi dan juga mengkoordinasikan kegiatan dalam Fakultas Seni dan Desain, *Laboratory Coordinator* yang memiliki peran untuk mengurus kegiatan serta penggunaan fasilitas laboratorium, *Head of Bachelor of Film Program* yang memiliki peran untuk mengelola keseluruhan dari Program Studi Film & Animasi, *Deputy Head of Bachelor of Film Program* yang memiliki peran untuk membantu atau menggantikan kepala Program Studi Film dan Animasi ketika yang bersangkutan sedang berhalangan untuk hadir, *Collaboration*

Coordinator yang memiliki peran dalam mengelola kolaborasi dan kerja sama dengan industri atau institusi lain, dan yang terakhir adalah *E-Learning Coordinator* yang memiliki peran dalam pengembangan platform *E-Learning* sesuai dengan namanya. Kemudian, di bawah naungan Kepala dan Wakil Kepala dari Program Studi Film, dibentuklah beberapa divisi yang dimaksudkan untuk membantu dalam mengembangkan Program Studi Film & Animasi yang terdiri dari *Foundation Year Coordinator*, *Film Major Coordinator*, *Animation Major Coordinator*, *Film Major Final Project Coordinator*, *Animation Major Final Project Coordinator*, *Internship and PRO-STEP Coordinator*, *PIC of IMOVICCON*, *PIC of FRAGMENT*, *Virtuosity Production Lab*, *Student Activity Division*, dan *Student Work Archive Division*.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sebagai sebuah perusahaan yang telah didirikan selama 5 tahun sejak tahun 2020 lalu, Virtuosity sudah berpartisipasi dan telah menghasilkan beberapa portofolio perusahaan. Virtuosity sendiri turut terlibat dengan beberapa proyek internal maupun eksternal dari program studi Film. Berikut merupakan beberapa portofolio dari *Virtuosity UMN Film Production Lab*.

2.3.1 Identitas: Tangverse (Tangerang Metaverse)

Tangverse atau singkatan dari Tangerang *Metaverse* merupakan sebuah proyek yang diinisiasikan oleh Pemkot Kabupaten Tangerang pada tahun 2022 dalam perencanaan untuk membuat sebuah versi *Metaverse* dari Kota Tangerang dan termasuk dalam salah satu pilar Desain Komunikasi Visual, yaitu identitas. Dalam proyek ini, Virtuosity berperan besar dalam pembuatan desain tokoh avatar umum untuk para user serta perancangan tokoh avatar untuk Walikota Tangerang dan Wakil Walikota Tangerang, yaitu Arief Rachadiono serta Drs. H. Sachrudin, yang pada tahun itu sedang menjabat. Berikut merupakan hasil desain dari avatar.



Gambar 2.4 Desain Avatar Tangverse
Sumber: Dokumentasi Virtuosity UMN Film Production Lab (2025)

Proyek ini berkaitan dengan salah satu dari 3 pilar Desain Komunikasi Visual, yaitu identitas. Dalam proyek ini, perancangan identitas digunakan untuk merepresentasikan karakter dari Walikota dan Wakil Walikota Tangerang yang dilakukan dengan membuat avatar. Avatar berfungsi untuk mewakili dan merepresentasikan diri dalam dunia digital serta bersifat personal karena dibuat dan disesuaikan dengan karakterisasi dari masing-masing tokoh. Hal ini dapat membangun identitas dari Walikota dan Wakil Walikota Tangerang sebagai wakil dari Tangerang dalam pemerintahan.

2.3.2 Informasi: *Project Video Micro Learning* Kemendikbud

Proyek kedua yang akan penulis tampilkan berupa sebuah proyek pembuatan *video* pembelajaran yang termasuk ke dalam salah satu pilar Desain Komunikasi Visual, yaitu informasi. Dalam proyek ini, tim Virtuosity terlibat dalam pembuatan 32 *video* pembelajaran yang diperuntukkan kepada guru dan tenaga pengajar di seluruh Indonesia guna mengembangkan metode serta meningkatkan kualitas pembelajaran murid yang memiliki kebutuhan yang beragam. Dalam produksinya, tim Virtuosity berhasil menghadirkan *video* pembelajaran dengan menggunakan teknik *vide* yang dibuat dengan menggunakan metode *Motion Graphic*. Berikut merupakan sebuah tangkapan gambar dari *video* pembelajaran yang dibuat oleh tim Virtuosity.



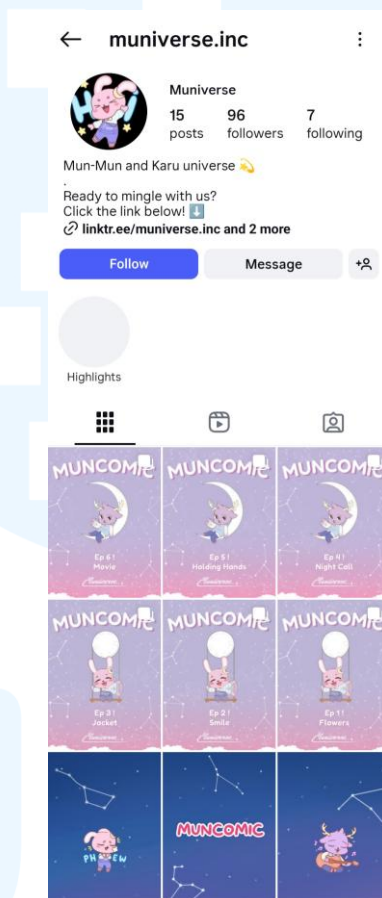
Gambar 2.5 *Video Pembelajaran Micro Learning* Kemendikbud Tipe 2
Sumber: Dokumentasi Virtuosity UMN Film Production Lab (2025)

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, proyek ini berkaitan erat dengan salah satu dari 3 pilar Desain Komunikasi Visual yaitu informasi karena menyajikan materi pembelajaran kepada anak-anak seperti halnya informasi. Melalui materi yang disampaikan, anak-anak akan mempelajari dan memahami hal-hal yang baru. Hubungan antara *video microlearning* yang diciptakan dengan pilar informasi ditunjukkan melalui kemampuan video untuk mengedukasi anak-anak mengenai pembelajaran atau hal baru.

2.3.3 *Branding Identity: Muniverse Universe*

Muniverse merupakan sebuah proyek IP yang saat ini sedang dan masih dikembangkan oleh Program Studi Film dan merupakan bagian dari *brand* identitas dari Virtuosity. Pada awalnya, proyek ini sendiri diinisiasikan oleh Christine Mersiana Lukmanto dan Yohanes Merci sebagai suatu upaya untuk mengembangkan serta mengenalkan *universe mascot* Almanac, yaitu

Mun-mun, seorang kelinci berwarna merah muda dan Karu, seorang rusa berwarna ungu muda. Awalnya, proyek ini dimulai untuk menjadikan Almanac sebagai komoditas bisnis acara tahunan Almanac yang merupakan acara untuk mengapresiasi mahasiswa peminatan *film*, namun visi proyek ini berubah menjadi komoditas independen yang mengembangkan beberapa produk lain seperti *Board Game* Ludo dan Ular Tangga.



Gambar 2.6 Instagram Muniverse
Sumber: Instagram Muniverse.inc (2025)

Hingga saat ini, Virtuosity masih mengembangkan proyek Muniverse Universe dengan pengerjaan aset-aset animasi dan komik yang masih dikerjakan. Muniverse Universe pun baru mulai mengembangkan kegiatan sosial media mereka sejak tahun ini, di mana mereka mulai mengunggah komik pendek mengenai dua karakter utama Muniverse yaitu Mun-Mun dan Karu dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kemudian, sesuai dengan yang telah penulis sebutkan di atas, pengembangan produk berupa

Board Game Ludo, Ular Tangga hingga komik merupakan hal yang dapat dilakukan untuk membangun identitas karena dalam setiap pembuatannya, perancangan akan selalu disertai dengan *branding* atau aset dari Muniverse yang seragam, membuat orang yang melihat akan lebih mudah mengenali suatu *brand* melalui gaya visual yang ditampilkan. Selain itu, pemilihan objek perancangan juga disesuaikan dengan minat dari target audiens, yaitu usia remaja hingga mahasiswa.

