

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Virtuosity UMN Film Production Lab
Sumber: Dokumen Perusahaan

Virtuosity adalah studio animasi yang dimiliki oleh UMN film production lab yang berdiri sejak tahun 2020 sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan dan mengembangkan kreativitas, terutama dalam bidang animasi. Pada tahun 2023, Virtuosity Film Production Lab mulai atau melestarikan proyek karakter Mun-mun dan Karu yang dibuat oleh ALMANAC. Selain itu, Muniverse atau ALMANAC tersebut membuat sebagian Project seperti stiker LINE, animasi pendek, hingga permainan papan Ludo dan Ular Tangga. Berikut merupakan profil perusahaan dan sejarah perusahaan Virtuosity.

2.1.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.2 Muniverse dan Virtuosity
Sumber: Dokumen Perusahaan

Virtuosity adalah studio animasi yang masuk dalam prodi film production UMN. Oleh karena itu, visi dan misi dari lab Virtuosity menurut dari Program Studi Film (2022) yaitu memiliki visi untuk menjadi program studi yang berkualitas dalam bidang teori dan praktik dalam penciptaan

gambar bergerak yang berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Program ini juga bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang jiwa internasional, memiliki keahlian tinggi, berjiwa wirausaha, serta beretika dan beretika. Selain itu, misi dari UMN adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan pembelajaran di bidang studi literatur dan penciptaan gambar bergerak yang berfokus pada pengembangan kreativitas serta intelektualitas seluruh masyarakat akademik.
2. Melakukan bermacam-macam program penelitian yang dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang gambar bergerak.
3. Menggunakan ilmu yang didapatkan dan alami di bidang gambar bergerak sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

2.1.2 Sejarah Perusahaan



Gambar 2.3 Logo Almanac
Sumber: <https://film.umn.ac.id/as-student-organization/>

Virtuosity adalah studio animasi yang dimiliki oleh Film UMN yang berdiri sejak tahun 2020 sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan dan mengembangkan kreativitas, terutama dalam bidang animasi. Pada tahun 2023, Virtuosity Film Production Lab mulai atau melestarikan proyek karakter Mun-mun dan Karu yang dibuat oleh ALMANAC. Dari proses tersebut, proyek tersebut terbuatnya Muniverse, seperti stiker LINE, animasi pendek, hingga permainan papan Ludo dan Ular Tangga. Inisiatif proyek ini dijalankan oleh Ibu Christine Mersiana Lukmanto dengan

dukungan Bapak Yohanes Merci Widiastomo dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya

Pada tahun 2023, ALMANAC adalah sebagai program yang memiliki terdiri dari tiga rangkaian yaitu Crescent, Fullmoon, dan Eclipse. Crescent adalah bagian program yang menampilkan karya UAS dari berbagai mata kuliah animasi. Selain itu Fullmoon adalah program menampilkan karya terbaik Tugas Akhir atau TA mahasiswa Animasi tingkat akhir. Kemudian, Eclipse sebagai puncak acara yang menjadi wadah kolaborasi antar mahasiswa sekaligus ruang bagi dosen Animasi UMN untuk berbagi pengalaman serta tips dari dunia perkuliahan hingga industri animasi.

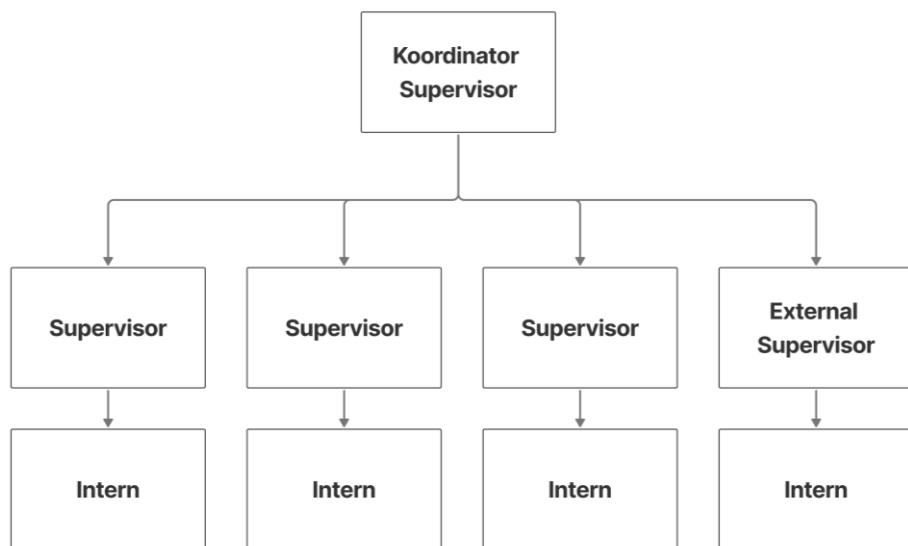
Pada tahun 2025, Muniverse sebagai lanjutan project ALMANAC sebagai yaitu kegiatan screening film, workshop, dan kegiatan tetapi lebih berfokus pada generasi Z. Selain itu, Muniverse bertujuan untuk melestarikan aset Mun-mun dan Karu. Selain itu, Muniverse atau ALMANAC tersebut membuat sebagian project seperti stiker LINE, animasi pendek, hingga permainan papan Ludo dan Ular Tangga.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Virtuosity adalah sebuah kerangka yang menunjukkan hubungan antara pekerjaan, jabatan, dan tanggung jawab untuk menjalankan sebuah perusahaan agar menjadi teratur dan efektif. Berdasarkan dari dokumen perusahaan viruosity, Pada posisi teratas terdapat Koordinator Virtuosity yang berperan sebagai penanggung jawab utama kegiatan lab. Kemudian pada bagian supervisor sebagai cabang dimana supervisor mengawasi dan mengorganisasikan masing-masing intern. Kemudian. Terdapat macam bagian intern yaitu:

- 1) Motion Graphic, Bagian ini berfokus pada pembuatan animasi 2D atau 3D untuk iklan dan video muniverse.

- 2) Illustrator, Bagian ini berfokus pada pembuatan desain 2D atau ilustrasi, seperti karakter, komik, dan ikon visual.
- 3) 3D Modeler, Bagian ini berfokus pada pembuatan desain 3D, seperti aset 3D, karakter 3D, dan rigging.
- 4) Graphic Design, Bagian ini berfokus pada pembuatan desain 2D untuk komunikasi visual, seperti konten media sosial, poster, brosur, dan layout.

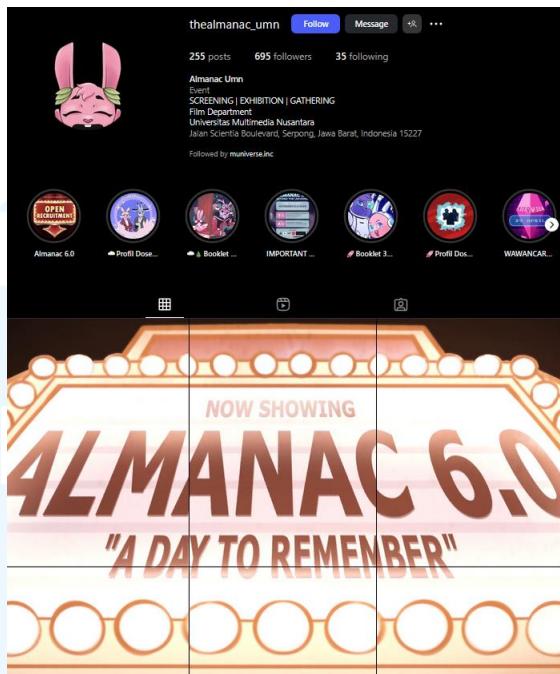


Gambar 2.4 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumen Perusahaan

2.3 Portofolio Perusahaan

Virtuosity memiliki portofolio yaitu berupa event yang diadakan di UMN yang diinformasikan di media soia yaitu berupa ALMANAC dan Muniverse. Pada tahun 2023, ALMANAC adalah sebagai program yang memiliki terdiri dari tiga rangkaian yaitu Crescent, Fullmoon, dan Eclipse. Pada tahun 2025, Muniverse sebagai lanjutan project ALMANAC sebagai yaitu kegiatan screening film, workshop, dan kegiatan tetapi lebih berfokus pada generasi Z.

2.3.1 Almanac



Gambar 2.5 Instagram ALMANAC
Sumber: https://www.instagram.com/thealmanac_umn/

Gambar yang diatas merupakan salah satu contoh postingan *Reels* dari event ALMNAC yang diupload di platform Instagram. Almanac memilih Instagram karena Instagram adalah media sosial yang menggunakan foto , vidio, dan text untuk bersosialisasi dengan orang lain di internet dengan menggunakan feed story, filter, dan berkomentar secara langsung. Almanac adalah sebagai program yang memiliki terdiri dari tiga rangkaian yaitu *Crescent, Fullmoon, dan Eclipse*.

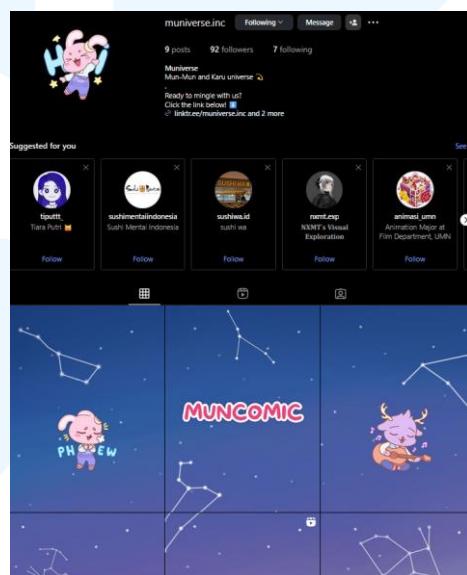
Crescent adalah bagian program yang menampilkan karya UAS dari berbagai mata kuliah animasi. Animasi merupakan suatu media yang membuat benda tidak bergerak menjadi bergerak serta terdapat ekspresi, sikap, dan cerita yang dapat membantu berkomunikasi dengan orang lain. Karya UAS mahasiswa adalah hasil karya yang terbaik ketika mahasiswa membuat pada semester satu sampai akhir.

Selain itu, *Fullmoon* adalah program menampilkan karya terbaik Tugas Akhir atau TA mahasiswa Animasi tingkat akhir. Tugas akhir merupakan hasil

tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa untuk membuat suatu desain yang dapat membantu masyarakat dengan menggunakan bidang animasi. Proses tugas akhir ini mulai dari penelitian, *pra-production*, *production*, dan *post production*. Hasil tugas TA mahasiswa ini dipilih oleh petugas almanac untuk menampilkan hasil karya terbaik yang dibuat oleh mahasiswa ketika membuat karya animasi tugas akhir

Kemudian, *Eclipse* sebagai puncak acara yang menjadi Bagian kolaborasi antar mahasiswa sekaligus ruang bagi dosen Animasi UMN dengan Studio film untuk berbagi pengalaman serta tips dari dunia perkuliahan hingga industri animasi. Alamanac mengajak enam Studio film untuk bergabung dan kolaborasi di event Almanac *eclipse* yaitu Digima Asia, Arkala, Kolam Susu, One Animation, dan Infinite Studio.

2.3.2 Muniverse



Gambar 2.6 Instagram MUNIVERSE

Sumber: <https://www.instagram.com/muniverse.inc/?hl=en>

Gambar yang di atas merupakan salah satu contoh postingan *Reels* dari event Muniverse yang diupload di platform Instagram. Muniverse adalah proyek Intelektual property (IP) dari Prodi Film yang diciptakan oleh Christine Mersiana Lukmanto dan Yohanes Merci. Proyek ini bertujuan mengembangkan universe maskot Almanac. Maskot adalah sebuah karakter

yang merepresentasikan cerita, brand, dan acara. Maskot yang digunakan untuk almanac yaitu Munmun dan Karu. Awalnya, Muniverse dibuat untuk menjadikan Almanac sebagai produksi bisnis dalam acara tahunan atau sementara Almanac, namun sekarang berkembang menjadi proyek independen dengan visi berkelanjutan.

Berkelanjutan yaitu instagram muniverse. Instagram muniverse sebagai lanjutan project ALMANAC yaitu kegiatan screening film, *workshop*, dan kegiatan lainnya tetapi lebih berfokus pada generasi Z. Selain itu, Muniverse bertujuan untuk melestarikan aset Mun-mun dan Karu. Selain itu, Muniverse atau ALMANAC tersebut membuat sebagian Project seperti stiker LINE, animasi pendek, hingga permainan papan Ludo dan Ular Tangga.

2.3.3 Project Tangverse (Tangerang Metaverse)



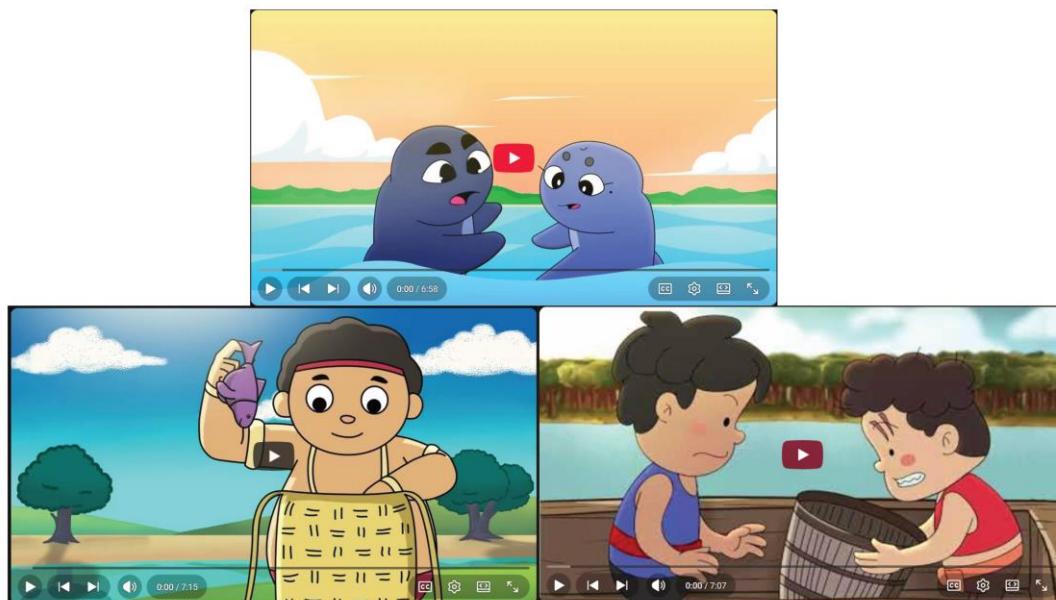
Gambar 2.7 Avatar Walikota dan wakil kota Tangerang serta avatar umum
Sumber: Dokumen Perusahaan

Gambar berikut merupakan proyek yang dibuat oleh Virtuosity bernama Project Yangverse. Project Tangverse adalah project yang ditugaskan pada tahun 2022 oleh pemerintah di kabupaten Tangerang untuk membuat sebuah metaverse. Metaverse adalah sebuah media yang pengguna dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain di tempat Online atau ruang virtual. serta dalam metaverse, pengguna dapat memiliki avatar dan

lingkungan untuk bersosialisasi di tempat ruang virtual. Oleh karena itu, tim virtuosity diberikan tugas pada tahun 2022 oleh pemerintah Tangerang bernama Drs. H. Sachrudin untuk membuat sebuah desain karakter untuk tokoh avatar umum yang akan digunakan oleh user dan wakil kota yaitu Drs. H. Sachrudin. Desain karakter berguna untuk membuat desain karakter yang merepresentasikan dan menampilkan estetik visual berupa identitas daerah, sikap, brand identity, dan bentuk tubuh.

2.3.4 Pemodernan Sastra

Virtuosity berpartisipasi dalam program yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang dilakukan pada Mei sampai November 2022. Program tersebut berfokus pada pengembangan dan pemodernan sastra yang diwujudkan melalui pembuatan film animasi sebanyak 32 film animasi legenda nusantara.



Gambar 2.8 Tak ada ikan di lgi”, “Teduhnya Bukit Kelam”, dan “Pesut Siut
Sumber: Youtube dan dokumen perusahaan

Dalam program tersebut, virtuosity telah membuat film animasi legenda nusantara sebanyak 3 film animasi. Film animasi yang dibuat oleh virtuosity yaitu “*Tak ada ikan di lgi*”, “*Teduhnya Bukit Kelam*”, dan “*Pesut Siut*”. “*Tak Ada Ikan di Lagi*” adalah proyek kerja sama antara Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan SMK Muhammadiyah 1 Semarang yang disutradarai oleh Firman Widyasmara. Film ini menceritakan tentang seorang anak yang ditugaskan untuk menjaga perangkap ikan, namun protagonist dan teman malah mencuri ikan tersebut hingga akhirnya mengalami celaka. “*Teduhnya Bukit Kelam*” adalah Projek kerjasama antara Universitas Multimedia Nusantara dan SMKN 2 Banjarmasin yang direkting oleh Firman Widaysmara. Cerita “*Teduhnya Bukit Kelam*” menceritakan gangguan yang terjadi di bumi dan langit akibat keserakahan Beji yaitu seorang penangkap ikan yang dikuasai oleh rasa iri terhadap Marubai. Perbuatan ini membuat Beji melakukan tindakan yang berujung pada bencana kediri sendiri. Selanjutnya, “cerita *Pesut Siut*” adalah sebuah cerita animasi dari kerjasama UMN dengan SMKN 1 Indramayu yang didirekt oleh Firman Widyasmara. Cerita “*Pesut, Siut!*” adalah cerita yang mengenai dua tokoh yaitu Pesutra dan Pesutri yang dikutuk oleh ayah mereka menjadi pesut akibat suatu kesalahan. Setelah sempat kembali ke wujud manusia, mereka harus menerima kutukan itu lagi karena mengambil sesuatu tanpa izin.