

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Virtuosity Lab adalah laboratorium produksi atau *Center of Excellence* (CoE) yang berada di bawah naungan Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Didirikan pada tahun 2020, laboratorium ini berfungsi sebagai wadah pengembangan proses kreatif bagi mahasiswa, dengan fokus utama pada bidang animasi. Virtuosity Lab awalnya diinisiasi secara non-formal oleh Ketua Program Studi Film saat itu, Kus Sudarsono. Seiring perkembangannya, kepemimpinan laboratorium ini diteruskan kepada Christian Aditya sebagai koordinator kedua, dan saat ini tanggung jawab koordinasi sepenuhnya dipegang oleh Ahmad Arief Adiwijaya sebagai koordinator ketiga (Adiwijaya, Wawancara, 2026).



Gambar 2.1. Logo UMN dan Prodi Film.

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026).

Tinjauan strategis terhadap Virtuosity Lab dilakukan dengan memetakan posisi Lab Virtuosity sebagai organisasi non-profit dalam ekosistem pendidikan dan industri kreatif di saat ini. Kerangka analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*) berikut mengidentifikasi berbagai faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi efektivitas operasional lab, terutama dalam perannya sebagai pendukung produktivitas mahasiswa film dan animasi

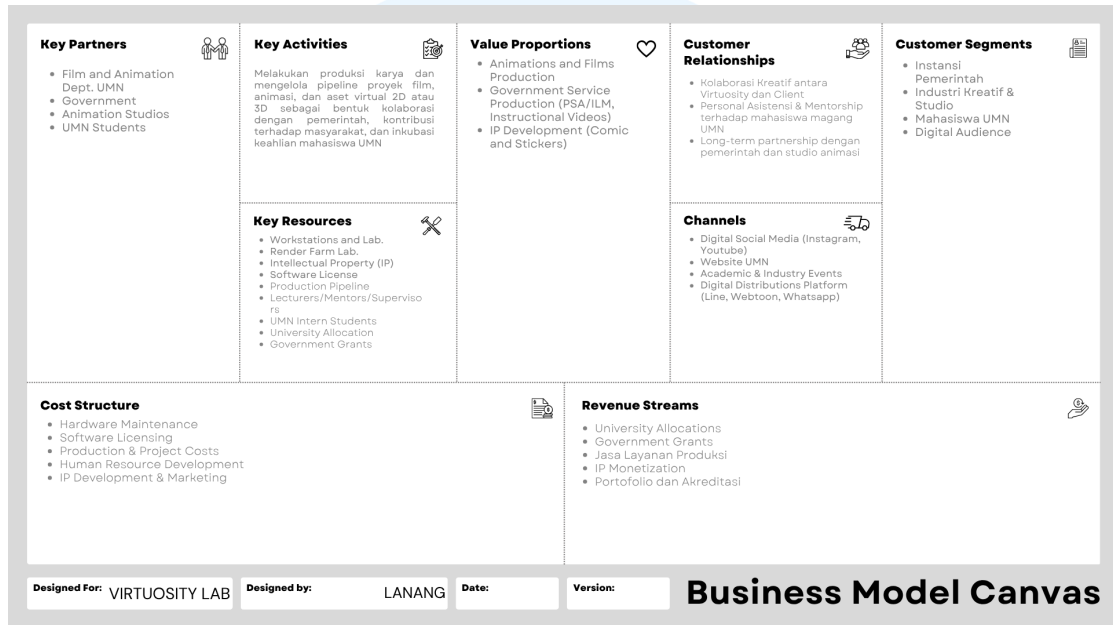
Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity.

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses ke fasilitas kampus dan lisensi perangkat lunak tanpa beban biaya operasional mandiri yang berat 2. Didukung oleh dosen dan praktisi ahli yang memiliki motivasi pengembangan edukasi, bukan sekedar mencari keuntungan 3. Reputasi UMN sebagai institusi pendidikan yang kuat memudahkan pembangunan jejaring dengan komunitas kreatif
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketergantungan pada alokasi dana dari prodi/universitas yang mungkin memiliki prioritas berbeda 2. Alur kerja sangat bergantung pada masa magang atau ketersediaan waktu mahasiswa (pergantian staf yang cepat) 3. Proses pengambilan keputusan sering kali harus melewati birokrasi kampus yang panjang
<i>Opportunity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peluang mendapatkan dana hibah penelitian atau proyek pengabdian masyarakat dari pemerintah 2. Menjadi jembatan utama bagi industri yang mencari talenta animasi segar melalui program <i>mentorship</i> 3. Memperkuat posisi lab sebagai pusat pengembangan animasi di level regional/nasional melalui karya non-komersial yang berstatus
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengurangan anggaran dari institusi induk jika terjadi efisiensi di tingkat universitas. 2. Kehilangan mahasiswa/asisten terbaik yang lebih memilih kerja di studio komersial dengan kompensasi finansial 3. Risiko tertinggal dalam pembaruan teknologi jika proses pengadaan alat terhambat prosedur birokrasi.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2026).

2.2 Model Bisnis Perusahaan

Tabel 2.2. Model Bisnis Perusahaan/Business Model Canvas



Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2026)

Business Model Canvas (BMC) ini diambil dari observasi penulis tentang Virtuosity Lab berdasarkan portofolio yang dikirim oleh supervisor. Virtuosity Lab memiliki portofolio beragam dari mengerjakan proyek pemodernan sastra yang diinisiasikan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi. Virtuosity dibawah naungan prodi film UMN, berkolaborasi dengan beberapa SMK lokal Indonesia untuk membuat animasi cerita rakyat. Selain melanjutkan program kementerian, Virtuosity membangun proyek IP *Muniverse* yang berkembang dari sekedar bisnis komoditas acara tahunan *Almanac* menjadi komoditas independen. Produk yang dikeluarkan dari IP ini adalah stiker *LINE*, komik melalui sosial media, dan beberapa aset animasi maupun *board game* yang sedang dikembangkan.

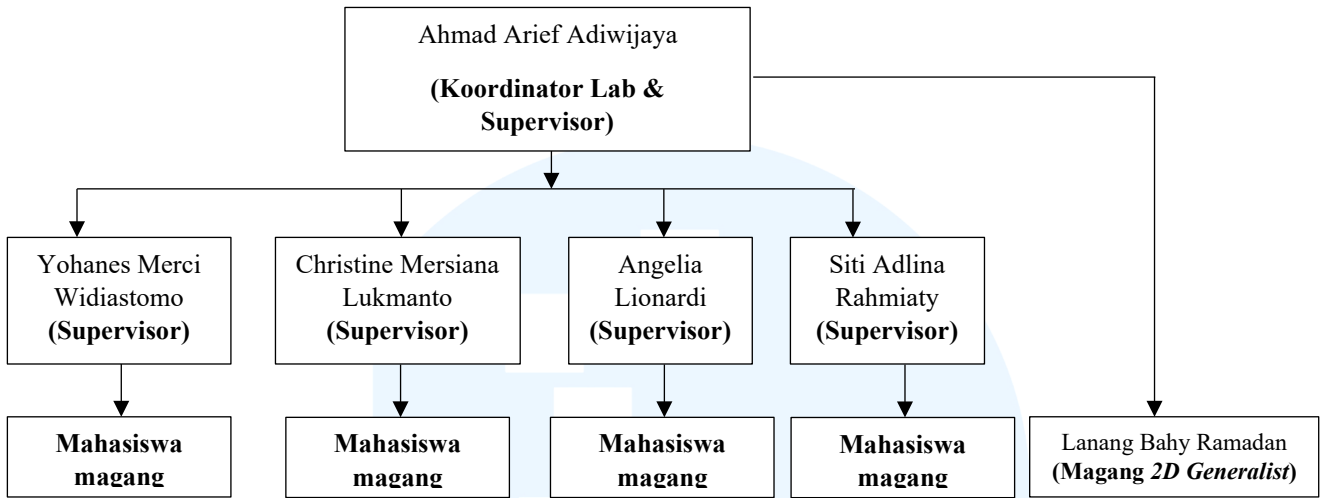
Selain itu, Virtuosity mengembangkan proyek edukatif *video micro-learning* Kemendikbud Tipe 2, diinisiasikan oleh Kemendikbud. Terakhir, Virtuosity mengembangkan proyek *Tangverse* yang merupakan inisiatif Pemkot Kabupaten Tangerang pada tahun 2022. Berdasarkan portofolio berikut, Virtuosity memiliki

variasi dalam proyek yang mereka ambil, tidak hanya animasi, tapi bisa berbentuk aset atau ilustrasi, *intellectual Property (IP)*, *motion graphic*, dan video edukatif. Proyek ini dikerjakan oleh mahasiswa magang dan diawasi oleh *supervisor* dengan pendampingan intensif guna memastikan kesesuaian ekspektasi klien. Keberlangsungan proyek-proyek ini didukung secara finansial melalui berbagai skema pendanaan, baik melalui modal mandiri maupun aliran dana dari inisiatif pemerintah dan melalui inisiatif prodi sendiri.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Virtuosity Lab, sebagai organisasi non-profit di bawah naungan Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN), menitikberatkan pada kolaborasi strategis antara tenaga pendidik (dosen pengampu) dan mahasiswa magang. Sinergi ini bertujuan untuk menghasilkan karya-karya kreatif yang selaras dengan kebutuhan pengembangan Program Studi Film.

Secara operasional, Virtuosity Lab dipimpin oleh seorang Koordinator Lab yaitu Bapak Ahmad Arief Adiwijaya yang memegang tanggung jawab penuh atas arah strategis serta manajemen sumber daya. Dalam pelaksanaan operasional harian, laboratorium ini mengandalkan kontribusi mahasiswa magang yang terbagi ke dalam beberapa fungsi spesialisasi sebagai 2D ilustrator, *motion graphic*, *production*, dan *social media*.



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan Virtuosity.

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026).

