

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara merupakan kampus yang didirikan oleh Dr Jacob Oetama, salah satu pencipta Kompas Gramedia. Universitas Multimedia Nusantara didirikan pada 25 November 2005 bersama perusahaan induk Kompas Gramedia. Pada tahun 2007, film masih merupakan bagian dari jurusan Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2016, Universitas Multimedia Nusantara mendirikan prodi Film secara resmi. Pada tahun 2017, Universitas Multimedia Nusantara berhasil mendapatkan akreditasi sebagai universitas kelas dunia (Erhart, 2025).

Prodi film Universitas Multimedia Nusantara memiliki tujuan utama yaitu untuk melatih pendidikan film dan animasi. Prodi film Universitas Multimedia Nusantara menawarkan dua macam mayor akademik yaitu film dan animasi. Kedua mayor ini dilakukan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk dilaksanakan di lapangan kerja (Endratama, 2024).

Virtuosity merupakan *Center Of Excellence* Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara yang didirikan pada tahun 2020. Virtuosity didirikan sebagai wadah untuk menjalankan program kreatif yang dilaksanakan oleh Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara. Proyek ini berjalan terutama sebagai ruang lingkup animasi. Lab Virtuosity didirikan secara tidak formal oleh Kaprodi Film, Kus Sudarsono. Kus Sudarsono kemudian memilih Chistian Aditya sebagai sosok yang menjadi koordinator hingga 2022. Setelah itu Ahmad Arief Adiwijaya mengambil Lab Virtuosity hingga saat ini.

Virtuosity terlibat dalam berbagai macam proyek internal Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara maupun eksternal, antara lain yaitu *Tamtamtaram* (2019), *Tangverse* (2022), *Proyek Pemodernan Sastra* (2022), dan *Proyek Microlearning*

Kemdikbud (2023). Saat ini, proyek utama yang sedang dilaksanakan oleh Virtuosity merupakan perancangan dunia *Muniverse* beserta produk-produk turunannya seperti stiker, animasi pendek hingga permainan meja. *Muniverse* dibentuk untuk melestarikan karakter Mun-Mun dan Karu, maskot *Almanac*, acara penghargaan tahunan Peminatan Animasi. *Muniverse* dipimpin oleh Christine Mersiana Lukmanto dengan bantuan Yohanes Merci Widiastomo dan Ahmad Arief Adiwijaya.

Virtuosity juga sedang melaksanakan beberapa proyek penelitian internal dosen Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara lainnya. Proyek short film bertema batik khas Jogja dan permainan kartu yang dipimpin oleh tim Angelia Lionardi, proyek film pendek kawan-kawan tuli yang dipimpin oleh tim Siti Adlina dan proyek iklan masyarakat serta proyek *showreel* yang dipimpin oleh tim Dila Febriyani.

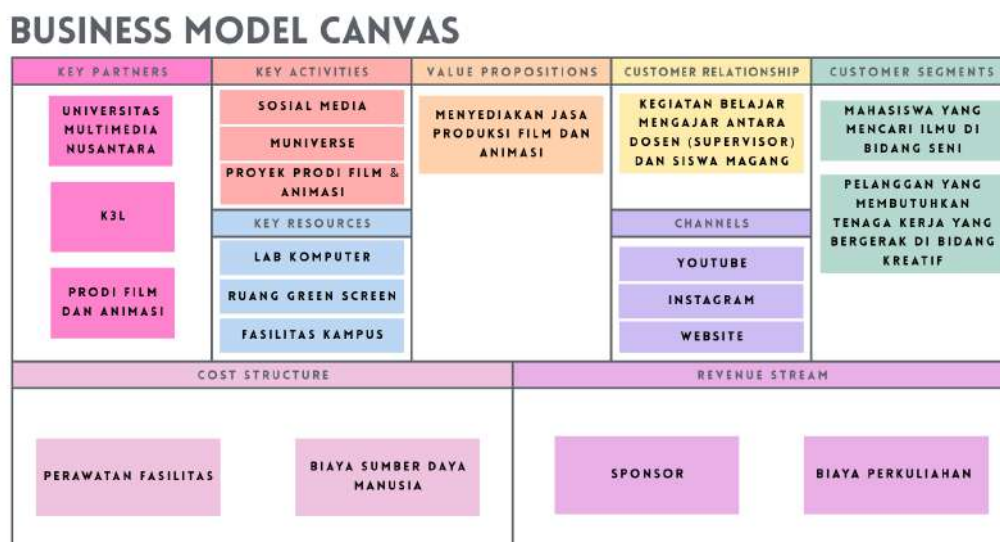
Core business Universitas Multimedia Nusantara menawarkan jasa pendidikan. Untuk melakukan itu, Universitas Multimedia Nusantara mempersiapkan berbagai macam layanan yang dapat dipinjam oleh mahasiswa untuk membantu kegiatan belajar mahasiswa dalam kesehariannya. Beberapa layanan tersebut berupa *lecture theatre* dan *lecture hall* yang merupakan ruangan besar yang digunakan oleh mahasiswa ataupun dosen untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dengan skala besar. Setiap dilakukannya acara di area ini, penonton perlu diberi peringatan melalui video pendidikan kesehatan & keselamatan jikalau terjadi keadaan darurat yang tidak terduga.

Tabel 2. 1. Analisa SWOT Perusahaan. Sumber: Penulis (2026).

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki afiliasi dengan UMN, institusi pendidikan tinggi yang memiliki hubungan erat dengan industri kreatif - Memiliki gaya kerja serta waktu kerja yang lebih fleksibel dibandingkan rumah produksi lainnya - Dipimpin oleh guru-guru di industri kreatif yang telah mengajar ratusan siswa.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi pemimpin yang kurang maksimal dengan terpecahnya antara tanggung jawabnya terhadap mengajar di kelas dan Virtuosity sehingga menghambat lancarnya produksi - Beroperasi sebagai unit akademik dibawah Prodi Film UMN yang dapat menyebabkan keterbatasan pendanaan dan sumber daya dibandingkan rumah produksi yang komersial
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Rumah produksi lainnya yang menawarkan jasa yang serupa dan dapat bekerja dalam waktu yang lebih cepat - Skala produksi yang kecil dengan sumber daya manusia yang sedikit sehingga dapat memperlambat proses produksi
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Virtuosity sangat terbuka dalam membuka kesempatan bagi mahasiswa magang yang ingin belajar dan membangun hubungan untuk mempersiapkan dunia kerja - Virtuosity telah berkolaborasi dengan berbagai macam pihak yang dapat memudahkan proses pekerjaan

Tabel diatas menunjukkan SWOT Virtuosity. Secara singkat, kekuatan Virtuosity terletak pada afiliasinya dengan Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki hubungan erat dengan industri kreatif, gaya dan waktu kerja yang fleksibel dan

dipimpin oleh guru-guru industri kreatif. Kelemahan Virtuosity terletak pada kekurangan koordinasi pemimpin yang maksimal sehingga menghambat lancarnya produksi dan beroperasi sebagai unit akademik yang dapat menyebabkan keterbatasan dan sumber daya. Peluang Virtuosity berupa terbukannya terhadap membuka kesempatan bagi mahasiswa magang yang ingin belajar dan sebagai perusahaan yang sudah kolaborasi dengan berbagai macam pihak. Ancaman Virtuosity berupa rumah produksi lainnya yang dapat bekerja dalam waktu yang lebih cepat serta skala produksi yang kecil dengan sumber daya manusia yang sedikit.



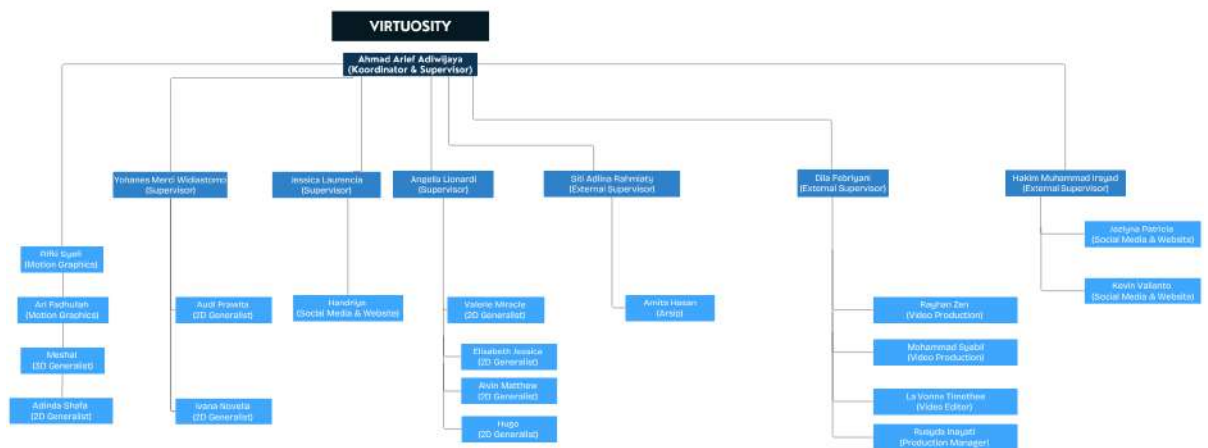
Gambar 2. 1. Analisis Business Model Canvas. Sumber: Penulis (2026).

Business model canvas di atas menunjukkan posisi Universitas multimedia Nusantara di pasar pendidikan saat ini. Kemitraan utama berupa Universitas Multimedia Nusantara, K3L dan Prodi Film & Animasi. Aktivitas utama berupa aktivitas sosial media, *Muniverse* dan proyek Prodi Film & Animasi. Sumber daya utama berupa lab komputer, ruang green screen dan fasilitas kampus seperti Gapura untuk peminjaman alat. Proposisi nilai berupa menyediakan jasa produksi film dan animasi. Hubungan pelanggan berupa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan antar dosen (supervisor) dan siswa magang. Saluran berupa YouTube seperti Film

UMN, sosial media seperti Instagram dan website seperti film.umn.ac.id. Segmen pelanggan berupa mahasiswa yang mencari ilmu dan pelanggan yang membutuhkan tenaga kerja di bidang kreatif. Struktur biaya berupa biaya sumber daya manusia serta biaya perawatan fasilitas. Aliran pendapatan berupa uang yang didapatkan dari biaya perkuliahan dan sponsor.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Penulis bekerja sebagai *video editor* di prodi film. Bidang ini dipimpin oleh Dila Febriyani. Proyek iklan masyarakat dan *showreel* ini merupakan proyek Virtuosity yang berada di bawah Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 2. 2. Struktur Perusahaan. Sumber: Data Perusahaan