

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sebagai sebuah institut pendidikan, Universitas Multimedia Nusantara (UMN), ingin membentuk program studi yang responsif dengan perkembangan teknologi. Prodi Film dan Animasi didirikan sebagai reaksi akan pertumbuhan tersebut. UMN ingin menciptakan ruang belajar yang lebih fokus dengan pembelajaran akan berbagai *hard skills* dan *soft skills* yang dibutuhkan dalam produksi dan perancangan film dengan standar yang profesional.



Gambar 3.1 Logo Film UMN. Sumber: <https://film.umn.ac.id>.

Untuk membentuk generasi yang kompeten, Prodi Film dan Animasi mendirikan Lab Virtuosity, sebuah *Center of Excellence* yang dikemukakan oleh Kus Sudarsono. Virtuosity memberikan kesempatan untuk mahasiswa agar dapat melakukan praktik secara langsung di lapangan kerja dengan standar profesional agar dapat melatih berbagai kemampuan yang diperlukan untuk dapat memproduksi media visual, khususnya dalam bidang animasi. Untuk memfasilitasi pengalaman

dan perkembangan mahasiswa, Virtuosity memiliki beberapa proyek yang sedang berjalan seperti Muniverse dan *Mira dan Peri Batik*.

Berdasarkan dokumen perusahaan, Virtuosity awalnya didirikan oleh kepala program studi film Kus Sudarsono sebagai program pendukung studi film UMN. Koordinator kemudian diserahkan kepada Christian Aditya, lalu kepada Ahmad Arief Adiwijaya yang berwenang hingga saat ini. Sebelumnya, Virtuosity pernah terlibat dalam berbagai proyek seperti Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), dan proyek bersama dengan Kementerian Pendidikan. Selain membuat proyek film animasi seperti *Mira dan Peri Batik*, Virtuosity juga aktif mengembangkan IP Muniverse yang kini memiliki berbagai permainan papan, stiker Line, komik, dan animasi pendek.

Virtuosity dibuat sebagai upaya dari prodi Film UMN untuk menjalankan Visi dan Misinya. Menurut website prodi Film UMN, visi dan misi yang dianut adalah sebagai berikut:

1. Visi

Menjadi perusahaan terkemuka yang menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan berwawasan internasional di bidang film, televisi, dan animasi, berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), berjiwa wirausaha, dan berbudi luhur.

2. Misi

- a. Usaha: Proses pembelajaran yang didukung oleh tenaga pengajar yang berkualitas dan kurikulum terkini yang link and match dengan dunia industri.
- b. Selenggarakan: Program penelitian yang berkontribusi terhadap pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu ICT dan Desain Komunikasi Visual berbasis ICT.
- c. Manfaatkan: Ilmu Seni Karya dan Desain Komunikasi Visual dalam rangka penyampaian pengabdian terhadap masyarakat.

Virtuosity sejalan dengan visi prodi Film UMN untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan berwawasan internasional karena dengan menjalankan program magang di Virtuosity, mahasiswa mendapatkan pengalaman secara langsung yang setara dengan industri professional, sekaligus mengasah *soft skill* dan *hard skill* yang dibutuhkan untuk menjadi kompeten di dunia pekerjaan. Selain itu, Virtuosity merupakan bentuk dari misi pertama prodi Film UMN, yakni misi usaha, dimana prodi memberikan proses pembelajaran berkualitas untuk membantu mengasah kemampuan mahasiswa agar sesuai dengan standar industri.

Berikut adalah hasil analisis SWOT Virtuosity berdasarkan observasi penulis:

*Tabel 2.1.1 Analisis SWOT Virtuosity*

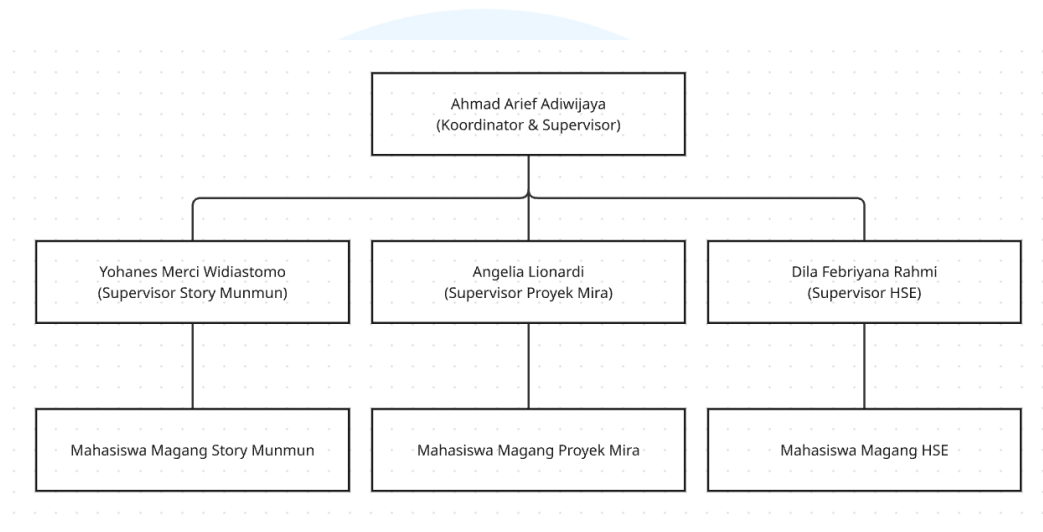
<i>Strength</i>	Berada dibawah naungan prodi Film dan Animasi UMN yang terkemuka dalam pembelajaran produksi serta teknik yang digunakan dalam mengembangkan media visual, sehingga
-----------------	---

	memiliki fasilitas seperti lisensi ToonBoom Harmony dan sarana distribusi seperti Almanac.
<i>Weakness</i>	Tenaga kerja dan pendanaan yang terbatas dikarenakan sifatnya yang merupakan unit akademik, sehingga memiliki kelemahan dalam sisi manajemen karena lebih fokus dalam bagian akademik lainnya, seperti memfasilitasi mata kuliah.
<i>Opportunity</i>	Bertumbuhnya perminatan global akan film, khususnya animasi yang berkualitas, baik sebagai film panjang, maupun sarana edukasi ataupun hiburan lainnya.
<i>Threat</i>	Persaingan yang ketat baik dalam lingkup nasional maupun internasional, dan perkembangan teknologi yang bersifat bermusuhan dengan kreativitas manusia.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Virtuosity diketuai oleh Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator dan supervisor. Ahmad Arief Adiwijaya berada di posisi paling atas dan memiliki wewenang untuk mengawasi keseluruhan kegiatan dan proyek yang berlangsung di bawah naungan Virtuosity agar berjalan dengan lancar. Di bawah Ahmad Arief Adiwijaya adalah beberapa *supervisor* yang masing-masing memiliki tanggung jawab atas proyek yang berbeda. Yakni, Yohanes Merci Widiastomo yang bertanggung jawab atas Story Munmun, Angelia Lionardi yang bertanggung

jawab atas Proyek Mira, dan Dila Febriyana Rahmi yang bertanggung jawab atas HSE.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Proyek Vistuousity. Sumber: Observasi Penulis (2026).

Dalam pelaksanaan magang, penulis berada di bawah supervisi Angelia Lionardi dan bekerja untuk Proyek Mira. Proyek Mira merupakan sebuah film animasi 2D berjudul *Mira dan Peri Batik*. Penulis melakukan pekerjaan sesuai dengan arahan yang telah ditentukan oleh Angelia Lionardi selaku *supervisor*, dan melakukan perbaikan atau penyuntingan yang sesuai dengan visi yang diberikan.