

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Virtuosity adalah bagian dari Prodi Film UMN yang didirikan pada tahun 2020, pekerjaan utama Virtuosity adalah untuk berperan sebagai tempat dimana prodi film dapat menjalankan program kreatif yang fokus dalam dunia animasi. Awalnya Virtuosity didirikan secara non-formal oleh Kaprodi film, bapak Kus Sudarsono, lalu dialihkan kepada bapak Christian Aditya sampai tahun 2022 sebelum akhirnya diserahkan ke bapak Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini.

Sebagai wadah proyek kreatif, Virtuosity terlibat dalam proyek internal yang diajukan oleh prodi film dan juga proyek eksternal. Ada beberapa proyek yang pernah dilaksanakan oleh Virtuosity seperti Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Untuk sekarang virtuosity sedang terlibat dengan proyek perancangan dunia Muniverse, proyek tersebut juga memiliki produk turunannya seperti aneka stiker LINE, *short animation*, dan juga *board game* Ludo dan Ular tangga. Proyek ini sudah ada sejak 2023, diajukan oleh Bu Christine Mersiana Lukmanto dengan bantuan pak Yohanes Merci Widiastomo dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya.

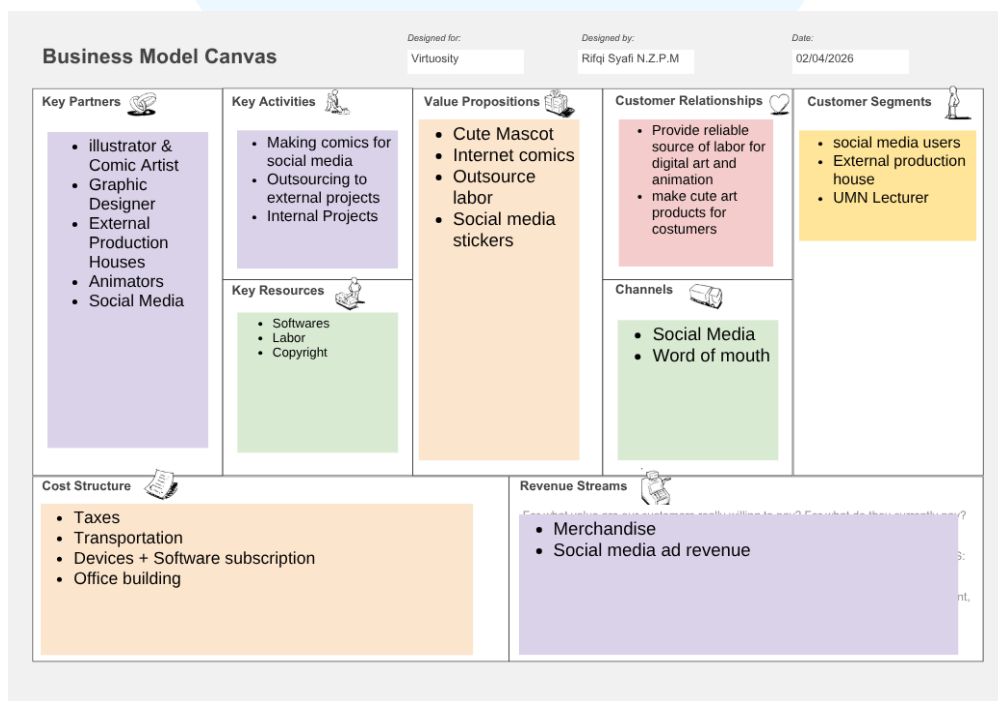
Berikut adalah analisis SWOT Virtuosity berdasarkan observasi dan pengalaman penulis selama magang di Virtuosity :

Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity. Dokumentasi pribadi

<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none">- Memiliki koordinator yang berpengalaman dalam industri animasi dan memiliki sejarah sebagai supervisor mahasiswa dalam proyek animasi- Organisasi berada di kawasan kampus, membuat sangat mudah untuk mengatur jadwal sesuai kebutuhan kampus
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none">- Tidak memiliki koneksi diluar kampus yang luas- Karena mayoritas mahasiswa yang magang berasal dari UMN, akan merasa terlalu tenang atau santai hingga bisa tidak mendapatkan pengalaman lingkungan kerja yang aslinya

	<ul style="list-style-type: none"> - Karena para supervisor juga berperan sebagai dosen, waktu yang dimiliki untuk kebutuhan mahasiswa magang menjadi terbatas
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk bekerja dibawah arahan dosen animasi UMN secara langsung - Karena sejarah perusahaan dalam bekerja di proyek eksternal, mahasiswa berkesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam mengerjakan proyek tersebut
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Skala pekerjaan virtuosity tidak terlalu besar, ini bisa membatasi pekerjaan dan pengalaman yang didapatkan oleh mahasiswa sebagai persiapan sebelum masuk ke dunia kerja aslinya

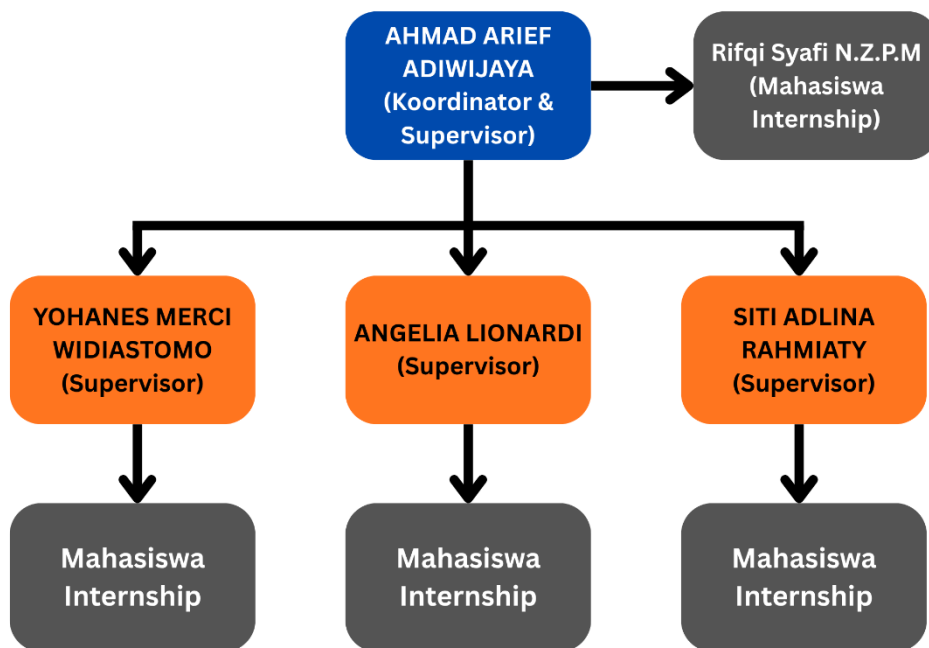
Berikut adalah gambaran *Business model canvas* (BMC) organisasi Virtuosity. Gambar ini berdasarkan hasil analisis penulis selama magang di perusahaan tersebut.



Gambar 2.1. Business model canvas Virtuosity. Dokumentasi Pribadi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi Virtuosity, sebagai mahasiswa yang sedang melaksanakan magang, penulis di taruh dibawah supervisi Bapak Ahmad Arief Adiwijaya serta berlaku sebagai koordinator dari Virtuosity. Data berikut berasal dari dokumen info Virtuosity yang diberikan secara langsung dari Bapak Ahmad Arief Adiwijaya.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Virtuosity. Dokumen Pribadi.