

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Program Studi Film

(Sumber: <https://film.umn.ac.id/>)

Prodi (program studi) Film UMN merupakan salah satu program studi tersedia pada kampus Universitas Multimedia Nusantara yang termasuk dalam fakultas Seni dan Desain. Prodi film tidak lama setelah itu membuka gelombang pertama, menjadi bentuk berdirinya pada tahun 2007 namun masih termasuk dalam program studi DKV. Prodi Film akhirnya berjalan sendiri dengan memisahkan diri dari DKV pada tahun 2016 dan membaginya menjadi dua peminatan, diantaranya Film dan Animasi. Pengenalan Film berada pada identitas Fakultas Seni dan Desain, dengan bentuk segitiga untuk mempertimbangkan tingkat keberlanjutan dalam memenuhi kebutuhan perkembangan fakultas di masa depan.

Virtuosity merupakan *Center of Excellence* Prodi Film UMN berdiri pada tahun 2020 sebagai wadah untuk menjalankan program kreatif dalam Prodi Film, khusus untuk proyek yang bergerak di ruang lingkup animasi. Virtuosity didirikan secara oleh kaprodi film, Kus Sudarsono dan menunjuk Christian Aditya sebagai koordinator pertama sampai akhir tahun 2022 yang akhirnya diserahkan kepada Ahmad Arief Adiwijaya hingga saat ini. Virtuosity telah terlibat oleh proyek internal dan eksternal seperti; Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Pada saat ini Virtuosity sedang melakukan proyek perancangan dunia Muniverse dengan produk

turunannya, dari perancangan stiker LINE, short animation, hingga *board game* Ludo dan Ular Tangga. Lalu pada proyek HSE Universitas Multimedia Nusantara, tokoh fiksi Almanac, dan penelitian internal dosen film lain.

Sebagai *Center of Excellence* Prodi Film, SWOT yang dimiliki Virtuosity memiliki isi yang dapat dilihat yaitu:

*Tabel 2.1. Analisis SWOT Virtuosity*

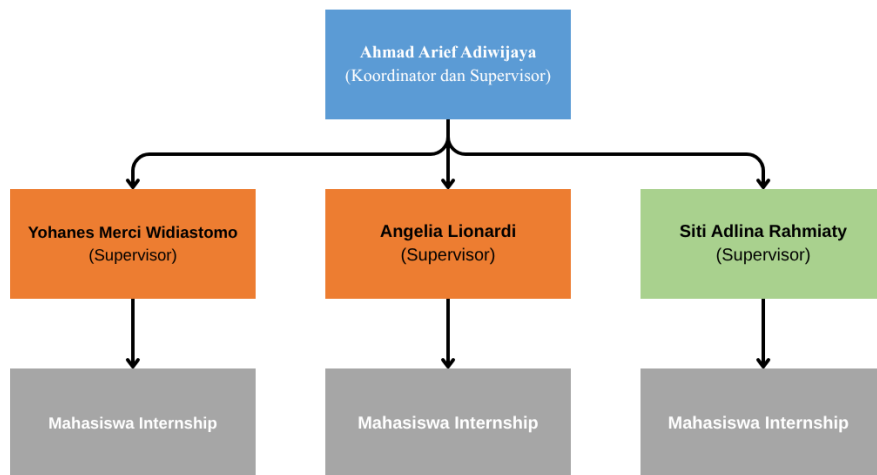
|                    |  |
|--------------------|--|
| <i>Strength</i>    | Para atasan serta <i>Supervisor</i> yang bekerja pada Virtuosity merupakan dosen-dosen UMN yang memiliki pengalaman di bidang masing-masing terutama pada ruang lingkup animasi.   |
| <i>Weakness</i>    | Setiap anggota yang termasuk dalam Virtuosity sebagian besarnya merupakan mahasiswa aktif di UMN. <i>Supervisor</i> dalam menjalankan Virtuosity memiliki kesulitan pada waktu yang padat dalam menjalankan tugas sebagai koordinator dan dosen. |
| <i>Opportunity</i> | Dikarenakan Virtuosity masih di bawah Universitas Multimedia Nusantara dan di dalam Prodi Film, dapat memiliki koneksi yang termasuk luas.   |
| <i>Threat</i>      | Virtuosity memiliki skala dan ruang lingkup kecil menjadikannya kesulitan untuk berkembang ke luar dari kelompok. Dalam meningkatkan keluasan <i>Virtuosity</i> masih bergantung pada Prodi dan pemerintah.                                      |

(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Pada Struktur organisasi Virtuosity yang sudah tersusun, penulis melakukan magang berada di *supervisor* Ahmad Arief Adiwijaya dan data yang sudah didapatkan juga berasal dari Ahmad Arief Adiwijaya sebagai Koordinator Virtuosity.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan Virtuosity

(Sumber: Virtuosity, 2026)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA