

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (Universitas Multimedia Nusantara)

Universitas Multimedia Nusantara didirikan pada tahun 2005 dan pada tahun 2006 memiliki empat fakultas yakni Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Informasi dan Teknologi, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Ekonomi. Program studi film dan animasi sebelumnya menjadi salah satu peminatan pada program studi Desain Komunikasi Visual. Pada tahun 2016, peminatan film dan animasi menjadi program studi tersendiri dengan nama Film dan Televisi hingga akhirnya menjadi Program Studi Film. Sampai saat ini Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara memiliki dua peminatan yaitu Film dan Animasi.

Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara memiliki visi untuk menjadi program studi yang menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan *international-minded* pada bidang film, televisi, dan animasi berdasarkan *Information and Communication Technology* (ICT), semangat entrepreneur dan berkarakter mulia. Instansi ini juga memiliki tiga poin misi sebagai berikut.

1. *Organizing*, proses pembelajaran yang didukung oleh staf pengajar yang berkualitas dan kurikulum yang terkini.
2. *Performing*, program penelitian yang berkontribusi dalam perkembangan media visual berbasis *Information and Communication Technology*
3. *Utilizing*, pelaksanaan praktis pembelajaran pada komunitas masyarakat Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara memiliki *center of excellence* (CoE) bersifat *non-profit* yaitu Virtuosity Film Production Lab. Virtuosity Film

Production Lab memiliki tugas untuk membuat karya-karya dan inovasi digital yang berhubungan dengan program studi film. Instansi ini juga membantu mengerjakan konten-konten yang dibutuhkan oleh acara yang diorganisir oleh Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.

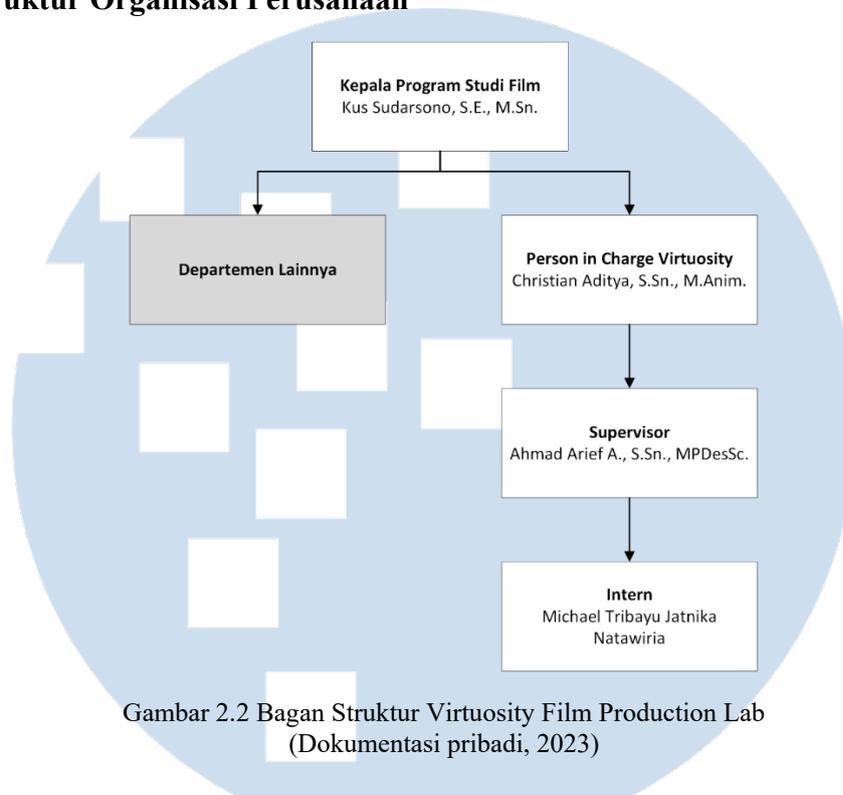
2.1.1 Analisis SWOT Perusahaan

Berikut adalah tabel analisis SWOT perusahaan yang menjadi tempat penulis melakukan program kerja magang berdasarkan observasi pribadi penulis.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Perusahaan

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki tim yang terdiri atas dosen dan mahasiswa yang bergerak dalam bidang animasi - Sumber daya manusia berasal dari mahasiswa yang melakukan program magang
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Hanya ditujukan untuk membantu pembuatan karya dan acara program studi film - Kurangnya <i>exposure</i> pada keberadaan Virtuosity
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memperluas area berkarya di luar program studi Film UMN - Lebih menekankan pada inovasi digital dan pengembangan karya program studi film
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak memungkinkan untuk menerima pekerjaan komersial dari luar - Alur kerja yang mengikuti universitas dan program studi

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Bagan Struktur Virtuosity Film Production Lab
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Bagan di atas merupakan bagan struktur Virtuosity Film Production Lab. Bagan paling atas diduduki oleh Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. sebagai Kepala Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara yang membawahi Virtuosity dan beberapa departemen lainnya di dalam program studi film. Kemudian sebagai *Person in Charge* Virtuosity Film Production Lab adalah Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. Setelah itu *person in charge* membawahi Ahmad Arief A., S.Sn., MPDesSc. yang membawahi *intern*, yakni penulis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A