

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Program Studi Film merupakan salah satu program studi Universitas Multimedia Nusantara yang telah dikembangkan sejak tahun 2007. Pada tahun 2016, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara membuka tiga program studi, yakni Desain Komunikasi Visual, Film dan Televisi, serta Arsitektur. Akan tetapi, pada tahun 2018, program studi Film dan Televisi mengubah namanya menjadi program studi Film.

Program studi Film di Universitas Multimedia Nusantara menyajikan dua jurusan yang disesuaikan dengan minat dan bakat mahasiswa, yakni Film dan Animasi. Mahasiswa akan diberi pembelajaran terkait teknik menulis cerita, menggunakan kamera, menyunting gambar dan video, serta kemampuan untuk menciptakan film yang berkualitas. Tidak hanya fokus di bidang produksi, program studi ini juga akan mengajarkan mahasiswa tentang strategi pemasaran yang diterapkan dalam industri perfilman, sehingga mahasiswa dapat mengetahui langkah selanjutnya yang perlu ditempuh usai produksi. Program studi ini mengundang mahasiswa yang ingin bekerja di industri perfilman dengan menawarkan pembelajaran untuk memahami proses pembuatan film berkualitas dan perkembangan industri perfilman.

Berikut adalah beberapa visi dari program studi Film Universitas Multimedia Nusantara yang diungkap dalam situs web milik program studi Film:

- *Creative and Innovative*

Program studi Film ingin menjadi program studi sarjana yang berinovasi secara kreatif serta wadah kreativitas mahasiswa dalam menciptakan konsep, ide, dan metode desain. Inovasi dan kreativitas dalam metode pembelajaran akan memberikan proses belajar yang dinamis dan mendorong terciptanya karya seni berbasis kebutuhan masyarakat.

- *Competent*

Mahasiswa program studi Film diharapkan memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

- *International Standard*

Program studi Film menggunakan literatur berbahasa Inggris dari berbagai negara dan jurnal internasional dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan mencapai standar internasional. Karya-karya dari para dosen dan mahasiswa juga dikirimkan ke berbagai festival dan pameran internasional.

- *Entrepreneur*

Mahasiswa program studi Film dibekali dengan kurikulum yang mempersiapkan kemampuan mahasiswa di bidang *entrepreneurship*, sehingga mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan.

- *Virtuous Character*

Untuk mencapai tujuan membentuk mahasiswa menjadi pribadi yang berbudi pekerti luhur, kurikulum pembelajaran ditetapkan dengan mengedepankan budi pekerti luhur dalam proses pembelajaran yang dikaitkan dengan *soft skill*.

- *New Visual Media Development*

Perkembangan teknologi mendorong munculnya berbagai jenis media baru yang membuka kesempatan baru bagi mahasiswa untuk mengembangkan karya-karyanya didukung dengan perangkat elektronik yang tersedia. Kurikulum didorong untuk menjawab perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat.

Berikut adalah misi dari program studi Film:

- *Organizing*

Proses pembelajaran didukung oleh tenaga pengajar profesional dan berkualitas serta kurikulum terkini yang dapat menjadi bekal mahasiswa di dunia industri.

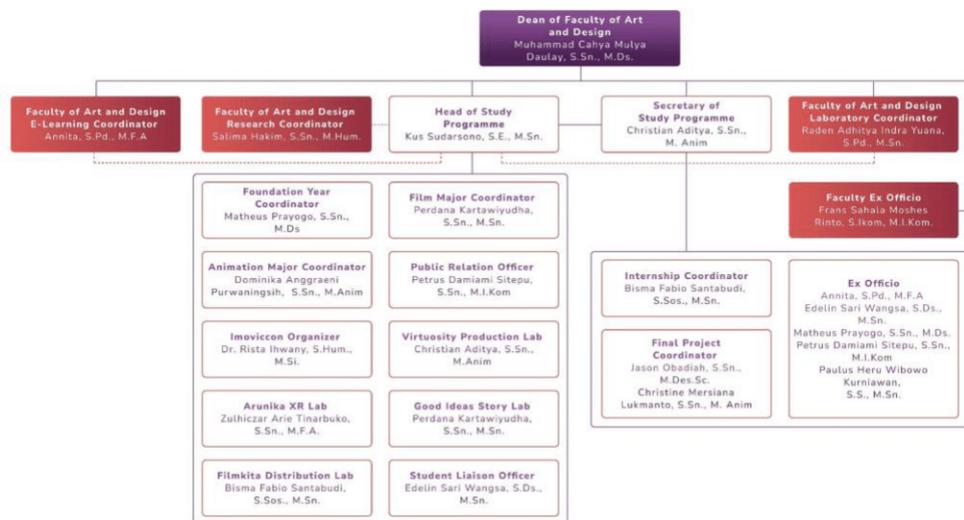
- *Performing*

Program riset yang berkontribusi pada pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu teknologi komunikasi dan informasi.

- *Utilizing*

Ilmu seni dan desain komunikasi visual dalam rangka melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 1.1. Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: <https://film.umn.ac.id/about-our-staff/>

Gambar di atas menampilkan struktur dari program studi Film di Universitas Multimedia Nusantara. Program studi Film merupakan bagian dari fakultas Seni dan Desain yang dipimpin oleh Muhammad Cahya Mulya Daulay sebagai dekan fakultas. Sementara itu, kepala dari program studi film adalah Kus Sudarsono dengan sekretarisnya Christian Aditya. Pada fakultas seni dan desain, selain kepala prodi, terdapat koordinator laboratorium, yang dipimpin oleh Raden Adhitya Indra Yuana, koordinator *research* yang dipimpin oleh Salima Hakim, serta koordinator *e-learning* yang dipimpin oleh Annita.