# BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

## 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara (Sumber: *Website* umn.ac.id)

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah sebuah perguruan tinggi swasta yang berlokasi di Gading Serpong, Kabupaten Tangerang dan resmi didirikan pada tanggal 20 November 2006. UMN diprakarsai oleh Dr. (HC) Jakob Oetama dan berada dibawah naungan Kompas Gramedia (KG Group) yang mendukung UMN dalam menyediakan sarana fisik maupun tenaga pengajar. UMN berfokus pada pendidikan dalam bidang ICT (*Information and Communication Technology*) dan terdiri dari 4 fakultas, 15 program studi, dan 2 program *joint degree*. Fakultas UMN diantara lainnya adalah Fakultas Teknik & Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni & Desain.

Dilansir dari situs umn.ac.id, UMN memiliki visi yaitu untuk menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur. Misi UMN dalam mewujudkan visi tersebut adalah dengan turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui

upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Proyek yang dikerjakan penulis adalah penelitian dosen peminatan Animasi dari Prodi Film UMN dan Prodi Perhotelan UMN. Berawal dari proyek animasi table projection mapping berjudul Si Dulang yang dikerjakan pada tahun 2021 hingga 2022, kerja sama tersebut kemudian dilanjutkan dengan membuat proyek baru yang bernama "Maiden Voyage". "Maiden Voyage" adalah proyek animasi 2D 360 yang terinspirasi dari peristiwa tenggelamnya kapal Titanic dengan menggabungkan unsur thriller dan mystery. Proyek ini memadukan konsep animasi tersebut dengan hidangan fine dining yang disajikan oleh Prodi Perhotelan. Konsep tokoh dan cerita awal dibuat oleh Christine M. Lukmanto dan pengembangan cerita oleh Yohanes Merci. Teknik kamera 360 dalam proyek ini juga dibantu oleh Siti Adlina Rahmiaty, dan menu hidangan yang disiapkan oleh Adestya Ayu. Praproduksi proyek ini dimulai pada awal 2022 dan dilanjutkan dengan produksi pada pertengahan 2023.

#### 2.1.1 Analisa SWOT

Tabel 2.1 Analisa SWOT

			1.	Tekno	ologi <i>ha</i>	ardware	dan s	softwar	e yang	cangg	ih dan
				dapat	diakse	s oleh	denga	n mud	lah untu	ık me	ngasah
				keahl	ian.						_
			2.	Bany	aknya te	naga pe	ngajar y	yang be	rpengala	aman n	naupun
Streng	th		aktif di industri sehingga dapat mengikuti perkemban								angan
				zama	n.						
			3.	Adan	ya pro	gram	seperti	i CD	C yang	g me	mbuka
			kesempatan untuk memajukan karir lulusan UMN.								
							Ö		ΓΛ		
XX7 1	Weakness 1. Biaya perkuliahan yang cukup r		up mah	al							
Weaki	ness										
	M		1.	Mina	dan	kebutuh	an ma	asyarak	at akan	pend	lidikan
_									ı kemaju	-	
Oppor	tuni	ty					-				
				5							
						_		_	-		

	2. Penelitian berbasis teknologi yang dapat menciptakan inovasi-inovasi baru yang bermanfaat bagi industri ICT di Indonesia.
Threat	<ol> <li>Adanya persaingan dengan universitas atau instansi pendidikan lain dengan akreditasi yang lebih baik.</li> <li>Meningkatnya biaya perkuliahan yang menjadi suatu bentuk perbandingan dengan universitas atau instansi pendidikan lain.</li> </ol>

Sumber: Website umn.ac.id

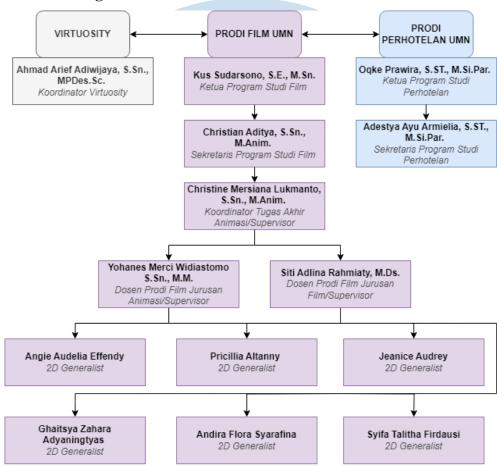
# 2.1.2 Business Model Canvas

Tabel 2.2 Business Model Canvas

Key Partner	Key Activity					
Kompas Gramedia, Multimedia	Menyediakan pendidikan yang					
Nusantara Polytechnic, Multimedia Digital Nusantara, DQ Lab, Skystar	berkualitas, memberikan fasilitas yang memadai, melakukan penelitian, dan					
Ventures.	mengabdi kepada masyarakat.					
ventures.	mengaour kepada masyarakat.					
Value Proposition	Customer Relationship					
Membimbing dan membina	Secara langsung di UMN, konten sosial					
mahasiswa untuk menjadi lulusan	media, konten website.					
yang berkualitas dan berkompetensi	media, konten websue.					
dalam bidang yang ditekuni.						
Customer Segments	Key Resources					
Mahasiswa dan mahasiswi, orang tua	Sumber daya manusia berupa staf					
mahasiswa, masyarakat luas, pekerja	pengajar, staf non pengajar, dan staf					
industri lokal maupun internasional.	outsourcing.					
Channels	Cost Structures					
Promosi sosial media, website resmi,	Biaya lisensi, gaji staf, operasional					
membuka booth di acara/event	gedung, listrik, dan air.					
tertentu, word of mouth, electronic						
word of mouth	MEDIA					
Revenue Streams						
Pembayaran uang kuliah, uang pangkal, wisuda, <i>revenue</i> dari kantin						

Sumber: Website umn.ac.id

### 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan

(Sumber: Tim Projection Mapping)

Bagan di atas menunjukkan struktur perusahaan yang berpusat pada Prodi Film UMN yang menjalin kerja sama dengan Prodi Perhotelan UMN. Struktur tersebut menunjukkan Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Sekretaris Program Studi Film. Kemudian dilanjutkan dengan Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim. selaku Koordinator Tugas Akhir Animasi dan Supervisor, Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. selaku Dosen Prodi Film Jurusan Animasi dan Supervisor, serta Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds. selaku Dosen Prodi Film Jurusan Film dan Supervisor. Bagan di samping kanan menunjukkan struktur Prodi Perhotelan dengan Oqke Prawira, S.ST., M.Si.Par. selaku Ketua Program Studi Perhotelan dan Adestya Ayu

Armielia, S.ST., M.Si.Par. selaku Sekretaris Program Studi Film. Bagan di samping kiri menunjukkan Virtuosity yang juga bekerja sama dengan Prodi Film UMN, dengan Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc. selaku koordinator Virtuosity.

Posisi penulis dalam bagan tersebut adalah 2D *Generalist* bersama dengan mahasiswa magang lainnya dengan jabatan yang sama yaitu Angie Audelia Effendy, Pricillia Altanny, Ghaitsya Zahara Adyanigtyas, Jeanice Audrey, dan Syifa Talitha Firdausi. Penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan animasi 360 "Maiden Voyage" bersama dengan mahasiswa Ghaitsya dan Syifa di bawah supervisi Yohanes Merci selama periode magang berlangsung.

