

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara didirikan pada tahun 2005 oleh Kompas Gramedia Group dibawah Yayasan Multimedia Nusantara. Saat itu terdapat 4 fakultas pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara yaitu fakultas seni dan desain, fakultas teknologi dan informasi, fakultas komunikasi, dan fakultas ekonomi.



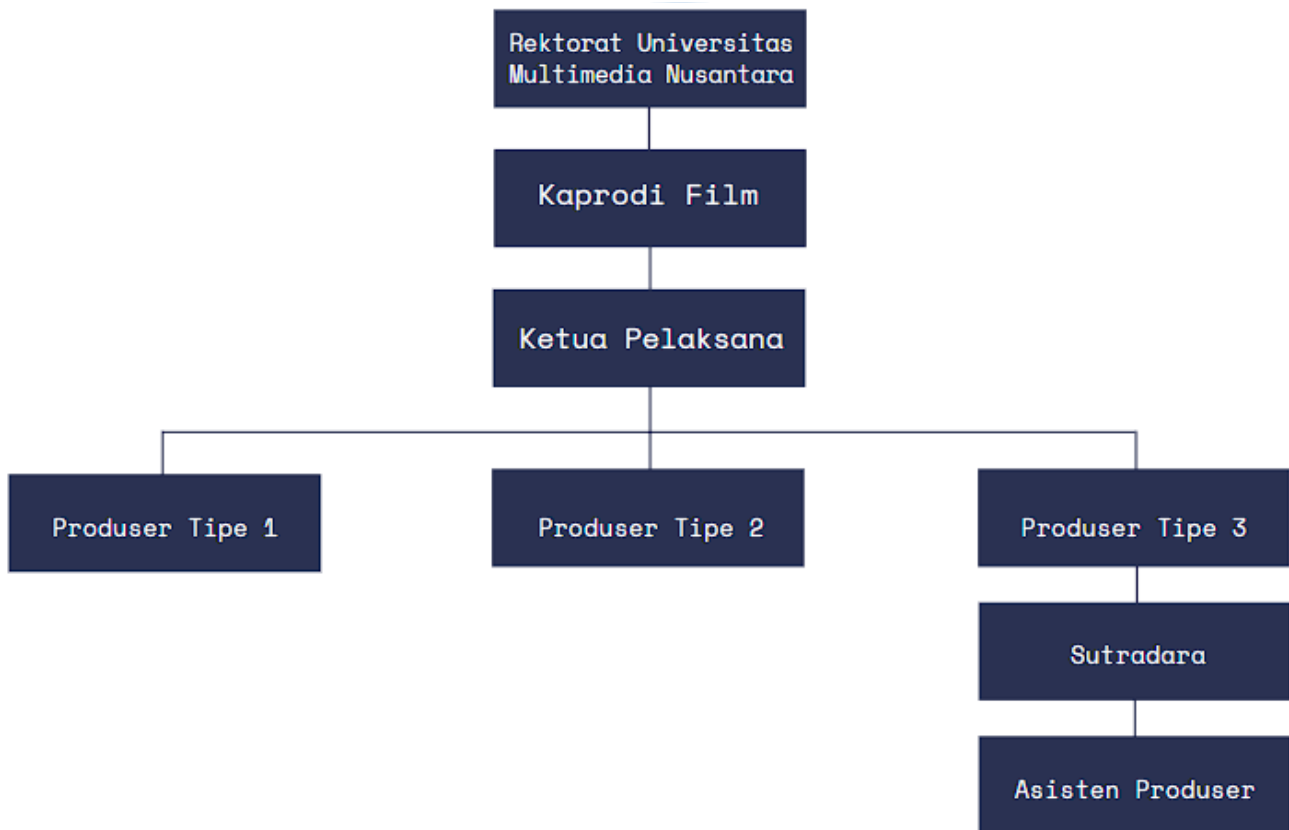
Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Pada tahun 2007, program studi film muncul sebagai bagian dari program studi DKV (Desain Komunikasi Visual) dan diberi nama program studi animasi. Berkembang di tahun 2016 fakultas seni dan desain melahirkan program studi Televisi dan Film yang terdiri dari gabungan program studi animasi dan film. Dan pada tahun 2018 program studi televisi dan film berubah nama menjadi program studi film yang masih mencakup animasi dan film sampai sekarang.



Gambar 2.2 Logo Program Studi Film UMN
(Arsip Perusahaan)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan
(Dokumen Pribadi)

Struktur organisasi perusahaan Universitas Multimedia Nusantara dipimpin oleh Rektorat Universitas Multimedia Nusantara. Di bawah pimpinan rektor terbagi menjadi beberapa Kaprodi dimana tempat penulis melakukan magang adalah Prodi Film jadi melalui Kaprodi Film. Di bawah Kaprodi Film terdapat Ketua Pelaksana sebagai pimpinan *project* video pembelajaran Kemendikbud. Melalui pimpinan Ketua Pelaksana, *project* ini dibagi menjadi tiga tipe yaitu tipe satu, tipe dua, dan tipe tiga dimana setiap tipe dipimpin oleh masing-masing produser. Selama proses magang penulis bekerja di bawah pimpinan Produser tipe tiga bersama dengan Sutradara.

2.3 Visi Misi Perusahaan

A. Visi:

Menjadi program studi terkemuka yang menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan berwawasan internasional di bidang film, televisi, dan animasi, berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), berjiwa wirausaha, dan berbudi luhur.

B. Misi:

- Pengorganisasian: Proses pembelajaran yang didukung oleh tenaga pengajar yang berkualitas dan kurikulum terkini yang link and match dengan dunia industri.
- Performing: Program penelitian yang berkontribusi terhadap pengembangan media visual baru untuk memajukan ilmu ICT dan Desain Komunikasi Visual berbasis ICT.
- Memanfaatkan : Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual dalam rangka penyampaian pengabdian kepada masyarakat.

2.4 Analisis SWOT Perusahaan

Tabel 2.1 Analisis SWOT Perusahaan (Dokumen Pribadi)

<p>Strength:</p> <ul style="list-style-type: none">● Akreditasi A sebagai institusi pendidikan.● Fasilitas yang lengkap dan mendukung perkuliahan.● Kurikulum kampus berdasar pada ICT dan mengikuti kemajuan teknologi.	<p>Weakness:</p> <ul style="list-style-type: none">● Biaya pendidikan yang cukup tinggi.● Perkembangan fasilitas dari sisi software dan hardware.
<p>Opportunity:</p> <ul style="list-style-type: none">● Profil alumni yang baik.● Hubungan dengan media (Kompas) yang memiliki pengikut massa.	<p>Threats:</p> <ul style="list-style-type: none">● Kampus baru di sekitar Gading Serpong.● Kenaikan biaya kuliah.