

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat MNP

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) merupakan perguruan tinggi berbasis vokasi yang diresmikan pada 18 September 2021. Multimedia Nusantara Polytechnic diresmikan oleh Yayasan Multimedia Nusantara yang menjadi bagian dari Grup Kompas Gramedia yang bersinergi dengan ratusan mitra pendukung unit bisnis, seperti *retail & publishing, media, manufacture, hospitality, property & digital, event & venue*, (mnp.ac.id). Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan perwujudan dari visi pendiri Kompas Gramedia yaitu almarhum Bapak Jakob Oetama dan P.K Ojong salah satunya yaitu untuk mencerahkan kehidupan bangsa (*enlightening people*) dengan nilai-nilai 5C yaitu *Caring, Credible, Competent, Competitive*, dan *Customer Delight*. Terdapat juga kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang didirikan sebelum Multimedia Nusantara Polytechnic.

Universitas Multimedia Nusantara diresmikan pada tanggal 25 November 2005 dan mendapat izin untuk beroperasi dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Terkait akreditasi, Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki akreditasi baik karena Multimedia Nusantara Polytechnic belum memiliki lulusan mengingat Multimedia Nusantara Polytechnic baru didirikan pada tahun 2021 dan masa kuliah yang 4 tahun lamanya, sedangkan Universitas Multimedia Nusantara yang sudah didirikan sejak tahun 2005 maka sudah memiliki akreditasi unggul (A) dari BAN-PT. Terkait gelar yang diberikan, Universitas Multimedia Nusantara dapat memberikan gelar Sarjana (S1) kepada mahasiswanya, sedangkan Multimedia Nusantara Polytechnic akan memberikan gelar Sarjana Terapan Kepada mahasiswanya.

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) memiliki 3 program studi yaitu *Digital Animation, Event Management*, dan *E-Commerce Logistics*. Dalam *Digital Animation*, materi yang akan dipelajari oleh mahasiswanya yaitu *rigging, 2D&3D*

animation, motion graphics, stop motion, visual effect, dan asset games, sedangkan kompetensi inti dari mahasiswa *Digital Animation* yaitu sebagai *3D modeller, 3D animator, rigger, lightning & render artist, compositor, technical artist, 3D game animator, game asset creator, dan VFX artist*, (mnp.ac.id). Dengan program studi *Digital Animation*, mahasiswa akan mendapatkan gelar akademik Sarjana Terapan Animasi (S.Tr.Anim). Dalam program studi *Event Management*, materi yang akan dipelajari oleh mahasiswanya yaitu *meeting, incentive, convention, exhibition, concert, cultural performances, sporting event, dan E-sport event*, sedangkan kompetensi inti dari mahasiswa *Event Management* yaitu sebagai *event planner, event organizer, brand activation agency, event consultant, event conceptor, venue manager, dan entrepreneurship*. Dengan program studi *Event Management*, mahasiswa akan mendapatkan gelar Sarjana Terapan Pariwisata (S.Tr.Par). Program studi yang terakhir yaitu *E-Commerce Logistics*, materi yang akan dipelajari oleh mahasiswanya yaitu *E-Commerce, bussiness operation, information technology, digital supply chain, freight & distribution, entrepreneurship, warehousing, logistics, dan financial & management*, sedangkan kompetensi inti dari mahasiswa *E-Commerce Logistics* yaitu *digital logistic expert, logistic technology analyst, supply chain expert, consultant E-Logistics, business development, dan lead product*. Dengan program studi *E-Commerce Logistics*, mahasiswa akan mendapatkan gelar akademik Sarjana Terapan Logistik (S.Tr.Log).

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) sebagai salah satu kampus vokasi di Indonesia memosisikan diri sebagai alternatif dari Universitas atau pendidikan tinggi lain bagi para siswa/i. Multimedia Nusantara Polytechnic diarahkan bagisiswa/I yang lebih suka menjalani metode pembelajaran secara praktik atau kinestetik daripada pembelajaran berbasis teori atau verbal. Yang membedakan antara Universitas dengan Pendidikan Vokasi adalah Universitas lebih umum dengan cara belajar 60% teori dan 40% praktek, sedangkan pendidikan vokasi lebih umum dengan cara belajar 70% praktek dan 30% teori, meskipun demikian Universitas dan Pendidikan Vokasi sama-sama menempuh pendidikan selama 4 tahun dengan bobot sks minimal 144 sks. Terdapat perbedaan lainnya yaitu Universitas lebih banyak

mengasah kemampuan analisis sedangkan Pendidikan Vokasi lebih banyak mengasah kemampuan prakteknya. Selain itu, Universitas bersifat lebih Generalis, karena mahasiswa dari Universitas cenderung akan lebih mempelajari banyak hal dibandingkan dengan mahasiswa yang mengambil Pendidikan Vokasi, karena mereka dengan Pendidikan Vokasi ini akan jauh lebih spesialis terhadap suatu hal tertentu saja atau lebih spesifik. Dengan kebutuhan siswa/I atas Pendidikan Vokasi, maka Multimedia Nusantara Polytechnic menggunakan 2 *system* belajar yaitu *Immersive Learning Experience* dan *Holistic Talent Development*. *Immersive Learning Experience* ini menerapkan lingkungan dan konsep pendidikan berbasis pengalaman *experience learning*, Suhaila (2023). Lingkungan belajar, *Skill set* dan pemecahan masalah dalam studi kasus nyata ditanam sebagai upaya menghadirkan pengalaman bekerja sejak awal studi. Multimedia Nusantara Polytechnic membuat agar mahasiswanya belajar sambil bekerja dengan mitra industri secara berjenjang sejak semester awal sehingga setelah lulus nanti mahasiswa Multimedia Nusantara Polytechnic sudah dalam status siap bekerja, bukan siap belajar dalam praktik kerja nanti, sedangkan *Holistic Talent Development* merupakan pengembangan talenta digital yang dilaksanakan secara utuh dan memperhatikan aspek *hard skill* maupun *soft skill*, dan tidak hanya mengasah keterampilan dari mahasiswanya namun juga mengasah karakternya agar mahasiswa Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki karakter yang profesional, Alprianti (2023). Terdapat bentuk-bentuk nyata dari *system* belajar yang diadopsi oleh Multimedia Nusantara Polytechnic yaitu dengan memperbanyak *Project Based Learning* dan *Internship Project*. Dalam *Project Based Learning*, sejak tahun kedua mahasiswa sudah bisa terlibat secara langsung dalam *event* yang sesuai dengan program studi yang dipilih. Demikian juga *Internship Project* yang pada tahun ketiga sampai keempat, mahasiswa akan melaksanakan program magang di perusahaan atau melakukan program wirausaha sebagai program magang lanjutan.

Gambar di bawah ini merupakan gambaran kantor Multimedia Nusantara Polytechnic, tempat pekerja magang melakukan aktivitas magang. Kantor ini berlokasi di Jl. Jenderal Gatot Subroto No.Kav.1, Gading, Kec. Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810.



Gambar 2. 1 Kantor Multimedia Nusantara Polytechnic

Sumber: Polytechnic, 2023

2.1.1 Logo Perusahaan Multimedia Nusantara Polytechnic

Terdapat logo Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) yang digunakan yaitu seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 2. 2 Logo Multimedia Nusantara Polytechnic
Sumber: (Polytechnic, 2023)**

Logo MNP terdiri dari gabungan *Logomark* dan *Logotype yang terinspirasi dari misi Enlightening People*. Hal ini diwujudkan dalam komposisi ikon petunjuk lokasi GPS sebagai kompas yang membimbing, menuntun, dan memberikan inspirasi melalui pendidikan tinggi. Bentuk kotak piksel adalah untuk menegaskan bidang media digital, teknologi informasi dan komunikasi dan daya cipta (kreatif). Sedangkan Logotype disusun berdasarkan bahasa internasional yang menekankan Multimedia Nusantara sebagai identitas institusi di bidang pendidikan vokasi-Politenik. Komposisi lambang mencerminkan impresi modern, kreatif, dan berorientasi pada teknologi multimedia. Penggunaan palet warna menjadi sangat penting karena warna-warna ini menghasilkan warna yang unik dan makna yang menarik dan juga unik. Adapun palet warna yang digunakan Multimedia Nusantara Polytechnic



daya cipta (kreatif). Sedangkan *Logotype* disusun berdasarkan bahasa internasional yang menekankan Multimedia Nusantara sebagai identitas institusi dibidang pendidikan vokasi-Politenik. Komposisi lambang mencerminkan impresi modern, kreatif, dan berorientasi pada teknologi multimedia. Penggunaan palet warna menjadi sangat penting karena warna-warna ini menghasilkan warna yang unik dan makna yang menarik dan juga unik. Adapun palet warna yang digunakan Multimedia Nusantara Polytechnic.



Gambar 2.3 Palet Warna Multimedia Nusantara Polytechnic
Sumber: (Polytechnic, 2023)

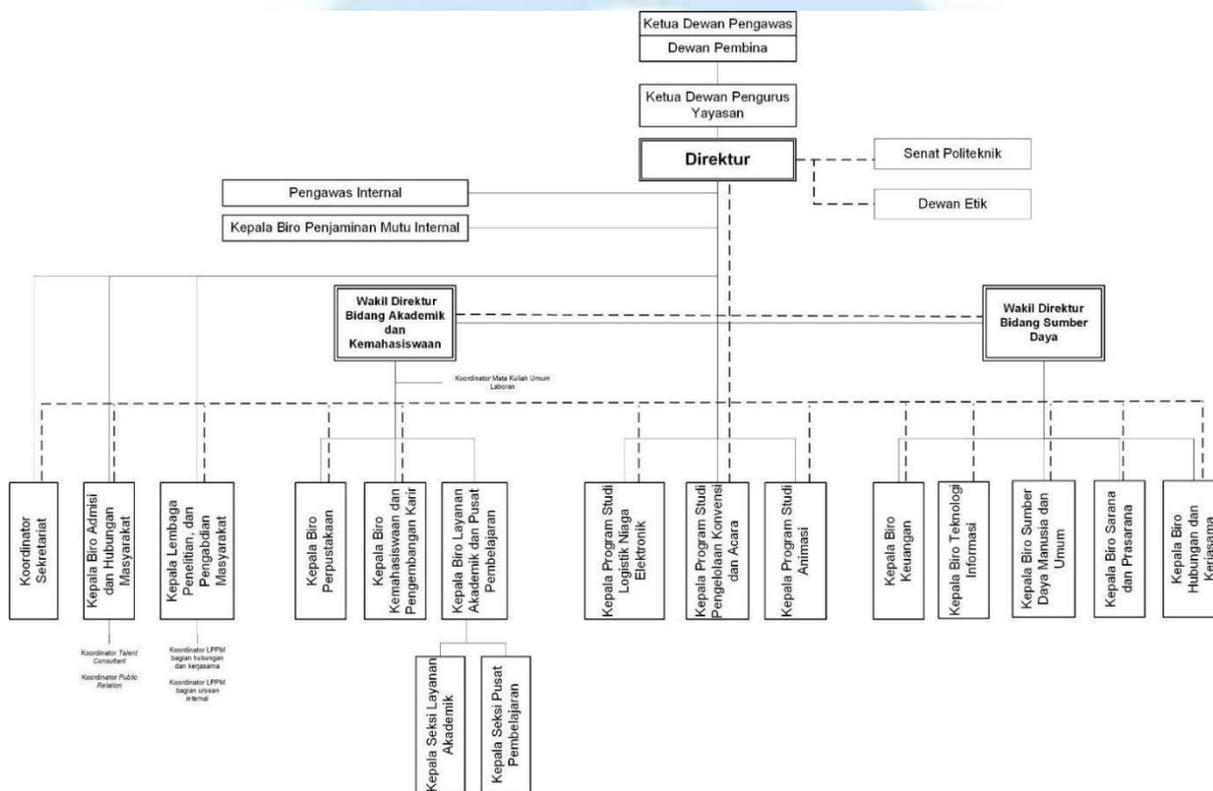
Warna biru yang digunakan Multimedia Nusantara Polytechnic ini memiliki makna tersendiri yaitu sebagai Pendidikan Vokasi yang terpercaya, profesional, dan kuat. Hal ini sesuai dengan positioning Kompas Gramedia yaitu *Enlightening People*.

2.1.2 Visi Misi

Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki visi utama yaitu “*WorldClass Polytechnic, Enlightening and Empowering Nusantara’s Talent in the field of Creative Technology.*” Sedangkan Multimedia Nusantara Polytechnic juga memiliki misi yaitu “*Developing Peoples with the essential and critical skills attained by experience learning, immersewith professional field.*”

2.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di institusi pendidikan, maka dari itu Multimedia Nusantara Polytechnic juga memiliki struktur organisasi perusahaan yang memiliki tujuan untuk mengatur peran wewenang, alur kerja, pelaporan, atau hal lain yang menyangkut manajerial perusahaan. Struktur organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic

Sumber: (Polytechnic, 2023)

Dalam struktur organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP), Direktur MNP memiliki otoritas dan tanggung jawab atas manajemen institusi sebagai perguruan tinggi vokasi. Semua aspek terkait institusi atau kampus dilaporkan kepada Ketua Yayasan melalui pengawasan dari Ketua Dewan Pengawas dan Ketua Dewan Pembina. Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki 2 divisi utama yaitu: Divisi Akademik dan Kemahasiswaan, dan Divisi Sumber Daya. Divisi Akademik dan Kemahasiswaan mencakup lembaga penelitian, Pengabdian Masyarakat, Biro Perpustakaan dan Pusat Pengetahuan, Biro Kemahasiswaan dan Alumni, serta Biro Informasi dan Pendukung Akademik. Di dalam divisi ini, terdapat 3 program studi yaitu: *Digital Animation*, *Event Management*, dan *E-Commerce Logistics*.

dan Umum, Biro Pengelolaan Gedung yang terhubung dengan Seksi Pengelolaan Gedung MNP, dan Biro Pemasaran. Di Biro Pemasaran, pekerja magang berperan sebagai Talent Acquisition di bawah kepemimpinan Bapak Arie Tunggal, S.T., M.Kom., selaku *Talent Acquisition Manager*. Divisi ini terdiri dari beberapa sub divisi, termasuk *Public Relations & External Relations*, *Marketing Communicaiton*, *Education Consultant & Event Activities* (yang kemudian mengganti namanya menjadi *Talent Acquisition*), dan *Admission*.

Dari struktur yang ada, pekerja magang berada di divisi Public Relation sebagai *Content Creative*. Berdasarkan pengertian nya, *Content Creative* merupakan sebuah video, artikel atau Update status pada sebuah perusahaan dengan menyediakan Content, dimana perusahaan juga akan membuka channel baru untuk mendatangkan pengunjung selain dengan tujuan penjualan, branding dan strategi komunikasi pemasaran digital dari Platform digital, Santoso (2020). Pekerja magang bertanggung jawab dalam aktivitas komunikasi yang bersangkutan dengan publikasi konten di sosial media Multimedia Nusantara Polytechnic, khusus nya media sosial Instagram. Divisi Public Relation memegang berbagai macam kegiatan perusahaan yang bersangkutan dengan nilai reputasi Multimedia Nusantara Polytechnic, baik dari pihak internal perusahaan maupun pihak eksternal perusahaan. Divisi Public Relation antara lain mengatur kegiatan seperti, memperkenalkan program studi MNP, melakukan promosi akademik dalam berbagai macam bentuk, membuat event (*Open day*, *CSR*, *Campus visit*), mengembangkan media sosial, bekerja sama dengan media luar dan masih banyak lagi. Adapun jobdesc yang dimiliki oleh pekerja magang sebagai *Content Creative* yaitu: membuat content planning, melakukan brainstorming bersama pekerja magang lain nya, melakukan reset konten, membuat copywriting konten, menyusun shootlist pengambilan konten, mencari lokasi shootingan konten, menjadi talent speaker, bekerjasama dengan para staff untuk berkolaborasi mengisi talent speaker, memberi petunjuk/ arahan kepada talent, mengatur timeline produksi konten, mengedit hasil konten, melakukan revisi konten, membuat wordingan untuk caption konten, mengupload konten di media sosial MNP (Instagram, Tiktok, YouTube, dll), melakukan liputan ke berbagai macam event eksternal dan internal, membuat recap di setiap liputan, mengupload konten liputan dalam bentuk postingan instagram, rheels, hingga snap instagram.

A. *Public Relations & External Relations*

Divisi ini bertugas untuk membangun hubungan baik dengan *internal dan external* perusahaan. Divisi ini bertanggung jawab juga atas publikasi artikel di situs resmi Multimedia Nusantara Polytechnic, yang kemudian dipromosikan lagi melalui Instagram Multimedia Nusantara Polytechnic. *Content Creator* di sini berperan untuk mewujudkan bermacam konsep konten yang dapat menarik minat para mahasiswa SMA/SMK.

B. *Marketing Communications*

Divisi ini bertugas untuk merancang strategi pemasaran yang komunikatif dan persuasif untuk memasarkan program-program Multimedia Nusantara Polytechnic. Divisi ini bertanggung jawab untuk persiapan, eksekusi, dan publikasi konten dalam berbagai bentuk, termasuk tulisan, *audio*, dan gambar. Divisi ini juga mengelola akun media sosial Multimedia Nusantara Polytechnic, termasuk @join.mnp dan @multimediansantarapolytechnic, serta berinteraksi dengan audiens melalui pesan langsung dan komentar. Selain itu, divisi ini juga mengelola aktivitas promosi berbayar dan merespons pesan melalui *Direct Messages* serta komentar audiens di konten tertentu.

C. *Talent Acquisition*

Bertanggung jawab dalam aktivitas komunikasi dan persuasi kepada calon mahasiswa potensial. Divisi ini mengatur kegiatan edufair, sosialisasi sekolah, kunjungan sekolah, dan webinar di berbagai sekolah.

D. *Admission*

Bertugas mengelola proses administratif pendaftaran mahasiswa baru. *Talent Acquisiton* juga memiliki peran di dalam divisi ini terutama untuk mengundang siswa dari sekolah-sekolah di Indonesia untuk ikut bergabung bersama Multimedia Nusantara Polytechnic.