

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) didirikan oleh Kompas Gramedia Group pada tahun 2005 melalui Yayasan Multimedia Nusantara. Pada awal berdirinya, UMN memiliki empat fakultas utama yaitu, Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Teknologi dan Informasi, Fakultas Komunikasi, dan Fakultas Ekonomi. Sejak berdirinya, UMN memiliki komitmen untuk menyediakan pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri modern, dengan fokus pada pengembangan keterampilan praktis dan teoritis yang diperlukan di dunia kerja.



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

Program studi film pada tahun 2007 mulai diperkenalkan sebagai bagian dari program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) yang diberi nama program studi animasi. Seiring dengan perkembangan, Fakultas Seni dan Desain meluncurkan program studi Film dan Televisi pada tahun 2016, yang merupakan gabungan dari program studi film dan animasi. Kemudian, program studi ini mengalami perubahan nama menjadi program studi film pada tahun 2018, yang tetap mencakup bidang animasi dan film hingga saat ini. Transformasi ini mencerminkan komitmen UMN untuk terus beradaptasi dengan perkembangan industri kreatif dalam menyediakan pendidikan yang relevan bagi para mahasiswanya untuk terus berupaya menjadi pusat pendidikan yang unggul dalam bidang seni dan desain.



Gambar 2.2 Logo Program Studi Film UMN
(Sumber: Arsip Perusahaan)

2.1.1 Visi Misi

A. Visi:

Menjadi program studi unggulan dalam menghasilkan lulusan yang inovatif, terampil, serta memiliki perspektif global dalam bidang film, televisi, dan animasi. Program ini berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), serta menanamkan semangat kewirausahaan dan nilai-nilai moral yang tinggi.

B. Misi:

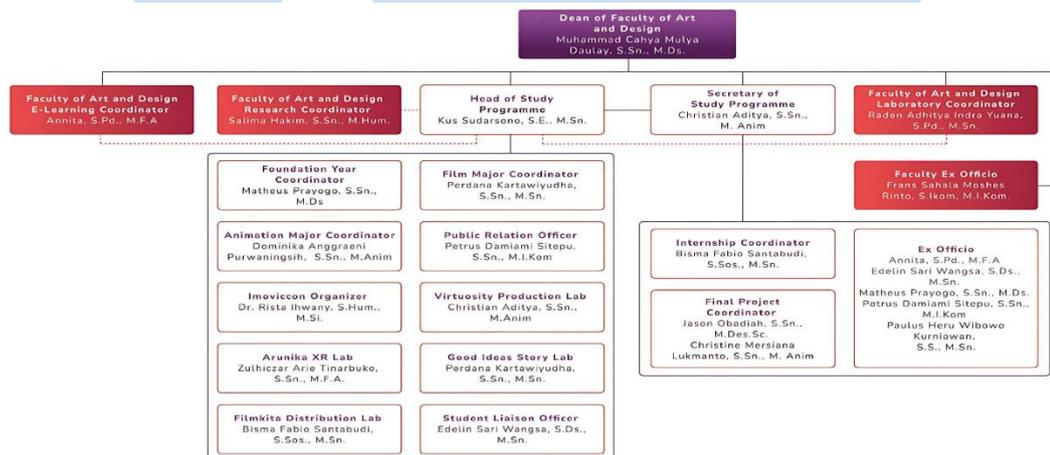
1. Menyelenggarakan proses pendidikan yang didukung oleh pengajar berkualitas dan menerapkan kurikulum terbaru untuk menyelaraskan dengan kebutuhan industri.
2. Mengembangkan program penelitian yang memberikan kontribusi pada penciptaan media visual baru untuk memajukan ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) serta Desain Komunikasi Visual berbasis ICT.
3. Mengaplikasikan ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual pada kegiatan pengabdian masyarakat.

2.1.2 Analisis SWOT Perusahaan

Strength:	Weakness:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki akreditasi A sebagai lembaga pendidikan yang diakui. 2. Menyediakan fasilitas yang komprehensif dalam mendukung proses perkuliahan. 3. Kurikulum yang berbasis pada Teknologi Informasi dan Komunikasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biaya pendidikan yang relatif tinggi. 2. Pengembangan fasilitas, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, yang masih perlu ditingkatkan.

(TIK) dan mengikuti perkembangan teknologi terkini.	
Opportunity: <ol style="list-style-type: none"> Memiliki profil alumni yang baik dan berprestasi. Hubungan yang kuat dengan media besar seperti Kompas, yang memiliki basis pengikut yang luas. 	Threats: <ol style="list-style-type: none"> Munculnya institusi pendidikan baru di wilayah Gading Serpong. Potensi peningkatan biaya kuliah yang dapat berdampak pada daya tarik bagi calon mahasiswa.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

(Sumber: Arsip Perusahaan)

Universitas Multimedia Nusantara memiliki struktur organisasi yang dipimpin oleh Rektorat. Rektorat bertanggung jawab atas berbagai program studi yang ada, salah satunya adalah Program Studi Film, tempat penulis melakukan magang. Di bawah kepemimpinan Kaprodi Film, ada Ketua Pelaksana yang mengelola proyek video pembelajaran dari Kemendikbud. Dalam magang ini, penulis bekerja dibawah pimpinan produser, sutradara, dan dikelola oleh tim *post-production manager*.