

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara

Sumber: Arsip Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) berdiri secara resmi pada tanggal 20 November 2006. Kampus ini berada dibawah naungan Kompas Gramedia dan diprakarsai oleh salah satu pendiri Kompas Gramedia, yaitu Dr. (HC) Jakob Oetama. UMN memiliki tujuan untuk menjadi perguruan tinggi unggulan pada bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Baik dalam lingkup nasional maupun internasional. Dan memiliki empat fakultas yang terdiri dari fakultas ilmu komunikasi, fakultas fakultas teknik dan informatika, fakultas ekonomi, fakultas bisnis, dan fakultas seni dan desain sebagai fakultas unggulan.

Fakultas seni dan desain pada awal berdiri hanya memiliki program studi DKV (Desain Komunikasi Visual). Namun sepuluh tahun setelahnya, tepatnya pada tahun 2016, dibuat sebuah program studi baru yang diberi nama Film dan Televisi. Program studi ini adalah gabungan antara animasi dan sinematografi digital atau film. Namun pada tahun 2018, nama program studi ini berubah nama menjadi program studi film. Pada awal semester, mahasiswa akan mempelajari dasar film dan animasi secara umum.

Namun setelah beberapa semester, mahasiswa bisa memilih antara fokus terhadap film atau animasi. Pada tahap ini, pembelajaran antara peminatan film dan animasi akan dipisah.

Walaupun sempat mengalami perubahan nama, namun tujuan dan fokus program studi ini tetap sama. Para mahasiswa dididik untuk bisa memiliki kompetensi yang tinggi dalam menciptakan suatu karya.

2.1.1 Visi dan Misi

A. Visi:

Menjadi program studi terkemuka dalam penelitian dan penciptaan gambar bergerak berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dengan lulusan yang memiliki wawasan internasional, kompetensi tinggi di bidangnya, serta jiwa kewirausahaan dan moral yang baik

B. Misi:

- Memberikan proses pembelajaran yang didukung oleh pengajar berkualitas dan kurikulum terkini yang berkesinambungan dan cocok dengan dunia industri
- Memberikan program penelitian yang berperan dalam inovasi media visual baru untuk mendorong kemajuan di bidang teknologi informasi komunikasi dan desain komunikasi visual berbasis TIK.
- Memberikan ilmu pengetahuan tentang seni rupa dan desain komunikasi visual sebagai bentuk kontribusi kepada masyarakat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.2 Analisa SWOT

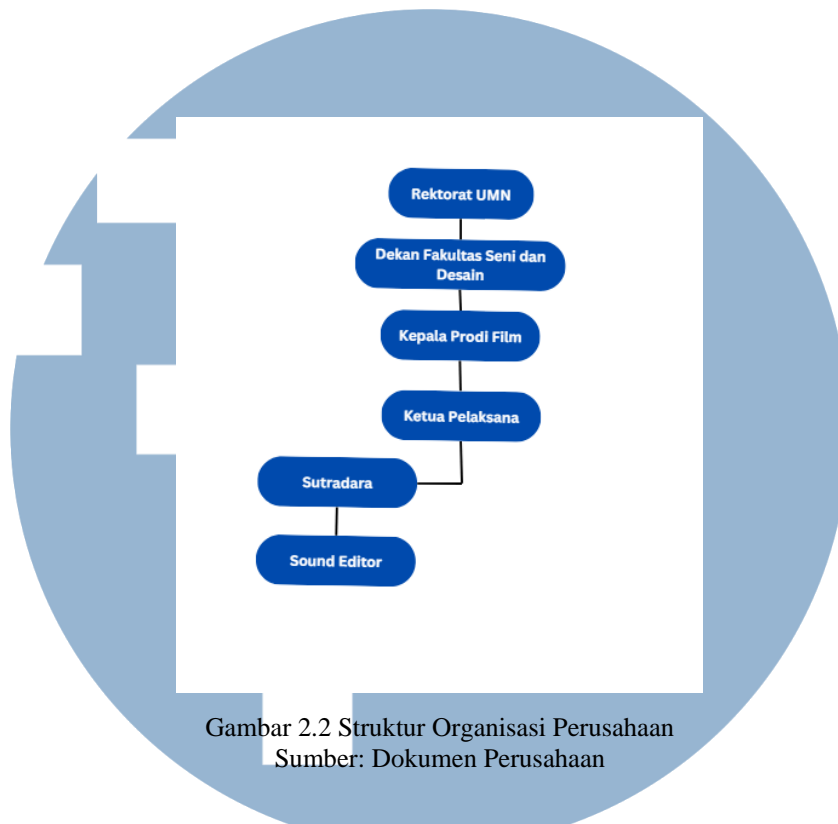
Analisis SWOT adalah sebuah alat penting dalam penentu strategi perusahaan atau organisasi. Sehingga dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang yang ada. Dan berperan dalam mengurangi kelemahan yang ada dalam organisasi serta menekan ancaman yang timbul (Zuhud Suriono, 2021)

Tabel 2.1 Analisa SWOT

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none">- Memiliki akreditasi A- Memiliki fasilitas lab yang lumayan lengkap- Bekerja sama dengan banyak perusahaan sehingga memudahkan mahasiswa dalam mencari tempat magang dan tempat bekerja setelah lulus	<ul style="list-style-type: none">- Harga UKT yang terbilang mahal dan terus menerus naik setiap tahunnya.- Berada di daerah yang minim transportasi umum, sehingga mahasiswa perlu menggunakan kendaraan pribadi
Opportunity	Threats
<ul style="list-style-type: none">- Menyediakan beasiswa dan juga program cicilan untuk mahasiswa yang terkendala keuangan.- Melakukan peningkatan kualitas pembelajaran dan fasilitas sehingga mahasiswa merasakan dampak dari kenaikan biaya- Memiliki potensi kolaborasi dengan industri kreatif	<ul style="list-style-type: none">- Muncul nya universitas lain dengan kualitas lebih baik, dan memiliki biaya yang lebih murah- Perubahan regulasi pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Universitas Multimedia dipimpin oleh rektorat. Untuk mengatur keempat fakultas yang ada, rektor menunjuk dekan untuk setiap fakultas. Setiap dekan juga memiliki bawahan seorang kaprodi yang bertugas untuk menjalankan program studinya masing - masing. Kaprodi film bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan di dalam program studi film, salah satunya proyek kolaborasi dengan kemendikbudristek dalam pembuatan video pembelajaran.

Untuk mensupervisi dan menjalankan proses kolaborasi ini, ditunjuk seorang ketua pelaksana yang akan bertanggung jawab dalam keseluruhan produksi mulai dari tahap pra produksi hingga *final product*. Kemudian sutradara bertugas mengatur jalannya produksi dan berfokus terhadap sisi kreatif baik itu visual, pergerakan talent, maupun suara. Sedangkan penulis bertugas sebagai *sound editor* yang bertanggung jawab dalam pengelolaan suara di bawah pengawasan sutradara dan *supervisor*.