

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan institusi pendidikan perguruan tinggi swasta yang berada dibawah naungan Kompas Gramedia. Didirikan pada 20 November 2006, UMN berkomitmen untuk mencetak lulusan unggul di bidang teknologi, komunikasi, dan industri kreatif. Termasuk dalam sektor pendidikan dari Kompas Gramedia, UMN mengusung konsep pendidikan berbasis teknologi dan inovasi, didukung oleh kurikulum yang relevan dengan perkembangan industri.

2.1.1 Profil Perusahaan

Kompas Gramedia adalah perusahaan multi-industri yang berawal dari industri media dan penerbitan. Perkembangan perusahaan Kompas Gramedia menghadirkan berbagai solusi bisnis berbasis informasi dan pengetahuan, dimana Kompas Gramedia menjadi sebuah grup bisnis yang besar di Indonesia.



KOMPAS GRAMEDIA

Gambar 2.1 Logo Kompas Gramedia

Sumber: <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/08/16/22230481/55-tahun...>

Sebagai perusahaan media yang berkomitmen terhadap pengembangan masyarakat, visi dari perusahaan Kompas Gramedia adalah menjadi perusahaan terbesar, terbaik, terpadu, dan tersebar di Asia Tenggara

melalui usaha yang berlandaskan pengetahuan untuk membangun masyarakat yang berpendidikan, menghormati keberagaman, serta hidup dalam keadilan dan kesejahteraan (Kompas Gramedia, 2025). Dinyatakan oleh Corporate Communication Kompas Gramedia bahwa *brand* di bawah naungan Kompas Gramedia memiliki keterikatan yang erat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Kompas Gramedia memiliki lebih dari 400 *brand* usaha dengan tiap *brand* termasuk dalam 8 pilar utama, yaitu media, *retail* dan penerbitan, perhotelan, manufaktur, penyelenggaraan event, edukasi, properti, dan digital. Kompas Gramedia beserta dengan setiap unit *brand* naungannya berpedoman pada nilai 5C, yaitu *Caring*, *Credible*, *Competent*, *Competitive*, dan *Customer Delight*. Beberapa *brand* usaha yang berada di bawah naungan Kompas Gramedia meliputi Harian Kompas, Kompas.com, Tribunnews.com, Harian Kontan, Gramedia, Gramedia Printing, Parapuan, Sonora Network, dan berbagai *brand* lainnya (Kompas Gramedia, 2025).



Gambar 2.2 Brand Usaha di bawah Kompas Gramedia
Sumber: UMN Company Profile (2024)

Salah satu institusi di bidang edukasi yang dikembangkan oleh Kompas Gramedia adalah UMN. UMN merupakan institusi pendidikan tinggi yang berkomitmen dalam mencetak lulusan berkualitas dan berketerampilan tinggi di bidang keilmuan mahasiswanya. Berdasarkan UMN Company Profile, perusahaan Kompas Gramedia berdedikasi dalam membangun UMN sebagai universitas yang terkemuka. Bentuk dedikasi tersebut diwujudkan dari berbagai aksi berupa penyediaan fasilitas seperti gedung kampus, laboratorium beserta dengan peralatannya, perpustakaan, berbagai sarana pendukung. Aksi berikutnya juga dilaksanakan melalui pemberian kesempatan bagi tenaga ahli dan profesional terbaik Kompas Gramedia dalam menjadi dosen di UMN, serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa UMN

untuk menjalani pelatihan kerja di berbagai *brand* usaha bawah naungan Kompas Gramedia ataupun mengikuti program magang di Kompas Gramedia. Kedua program tersebut membuka peluang bagi mahasiswa UMN untuk mendapatkan pengalaman industri di Kompas Gramedia (UMN, 2024).



Gambar 2.3 Logo Universitas Multimedia Nusantara
Sumber: <https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/lembaga/universitas...>

UMN menawarkan program akademik yang beragam, mencakup jenjang S1, S2, serta program *joint degree* yang bekerja sama dengan institusi pendidikan lain. UMN memiliki empat fakultas utama, yaitu Fakultas Teknik & Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, serta Fakultas Seni & Desain. Berbagai program studi yang berada dibawah Fakultas Seni & Desain meliputi Desain Komunikasi Visual (DKV), bersama dengan Program Studi Arsitektur dan Film & Animasi.

Dilansir dari *website* resminya, UMN memiliki visi untuk menjadi perguruan tinggi berkualitas di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT), baik secara nasional maupun global, dengan lulusan yang memiliki kompetensi tinggi di bidangnya disertai semangat kewirausahaan dan karakter yang berintegritas. Dalam mencapai visi tersebut, UMN menjalankan misi yaitu berperan serta melalui penyelenggaraan pendidikan tinggi, penerapan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat) guna mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa.

Program Studi DKV UMN juga memiliki visi dan misi yang tercantum dalam *website* resmi DKV UMN. Visi tersebut adalah Program Studi DKV UMN bertekad untuk menjadi program studi Sarjana Desain Komunikasi Visual berkualitas dengan lulusan mahasiswa yang kreatif, inovatif, kompeten, berwawasan global dengan fokus terhadap pengembangan media visual yang berpusat pada ICT, serta berjiwa wirausaha dan berbudi pekerti luhur. Selain itu, misi dari Program Studi DKV UMN terdapat 3, yaitu “Pengorganisasian”, “Pelaksanaan”, dan “Pemanfaatan”. Misi pertama, yaitu “Pengorganisasian”, merujuk pada proses pembelajaran melalui kurikulum yang sesuai dengan dunia industri. Misi selanjutnya, “Pelaksanaan” berarti program penelitian yang berfokus pada pengembangan media visual baru berbasis ICT. Misi yang terakhir, “Pemanfaatan” yaitu pemberdayaan Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat (DKV UMN, 2023).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Kompas Gramedia berawal dari P. K. Ojong dan Jakob Oetama pada tahun 1963 menciptakan media yang berkontribusi dalam penyebaran informasi dan pengetahuan. Awal berdirinya Kompas Gramedia dimulai dari penerbitan majalah bulanan pada 17 Agustus 1963. Majalah tersebut dinamakan Majalah Intisari, yaitu sebuah majalah yang menghadirkan berbagai artikel edukatif dan inspiratif bagi masyarakat Indonesia. Pada tahun 1965, Kompas Gramedia meluncurkan Surat Kabar Kompas, dan membuka toko buku Gramedia pertama pada tahun 1970 di Jakarta. Kompas Gramedia kemudian membentuk Kompas Gramedia Group pada tahun 1980 yang terus berkembang secara pesat. Kompas Gramedia Group kemudian memperluas bisnisnya ke berbagai sektor, termasuk media, percetakan, penerbitan, radio, dan televisi (Kompas Gramedia, 2025).

UMN didirikan atas dasar inisiatif Jakob Oetama dengan tujuan membangun institusi pendidikan yang berfokus pada *Information and Communication Technology* (ICT) pada tahun 2005. Pembangunan institusi

UMN kemudian diumumkan pada tanggal 20 November 2006 dan peresmian tersebut dilakukan di Hotel Santika oleh Dr. Ir. Dodi Nandika, yaitu Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Nasional. Masa perkuliahan perdana dimulai pada tanggal 3 September 2007, dengan lokasi gedung UMN yang didirikan di Gedung Wisma BNI 46. Kuliah pertama yang diberikan kepada angkatan pertama UMN memiliki tema “*Human Resource Development Towards the ICT Era*”. Operasi kampus UMN sempat berpindah lokasi ke Plaza Summarecon Serpong pada tahun 2008, namun akhirnya UMN meresmikan lokasi kampusnya di Scientia Garden, Tangerang pada tahun 2009. Peresmian lokasi UMN dilakukan oleh Menteri Pendidikan Nasional, Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh. Pada tahun 2016, terdapat 4 program studi yang beroperasi di UMN. Program studi tersebut meliputi Fakultas Teknik & Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, serta Fakultas Seni & Desain (UMN, 2024). Selain program S1 dan D3, UMN juga menawarkan dua program studi magister (S2), yaitu Manajemen Teknologi dan Ilmu Komunikasi (Dewantari, 2025). Seiring perkembangannya, intitusi UMN membangun 2 gedung hemat energi baru yang diselesaikan pada 28 September 2017. Hasil pembangunan gedung hemat energi tersebut kemudian meraih juara kedua dalam ajang Energy Efficient Building 2019 ASEAN Energy Award (UMN, 2024).



Gambar 2.4 Penerimaan ASEAN Energy Award
Sumber: <https://www.umn.ac.id/umn-kembali-juarai-gedung-hemat...>

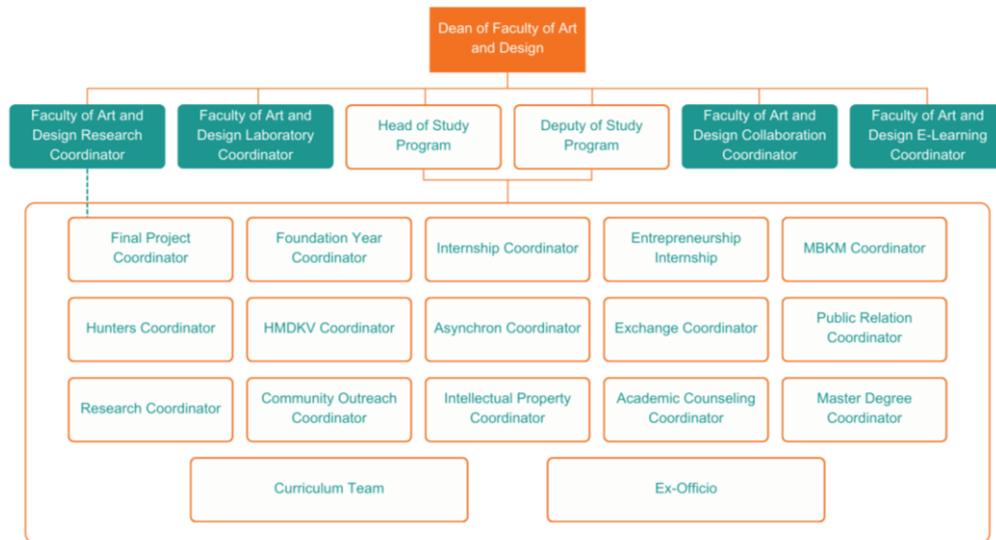
UMN terus berkembang dengan meraih berbagai pencapaian dan penghargaan lainnya. Pada tahun 2016, UMN berhasil meraih akreditasi

institusi “A” sebagai bentuk pengakuan atas pendidikannya yang berpusat pada tiga pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi (UMN, 2023). Pencapaian selanjutnya berada pada tahun 2024, yaitu UMN berhasil memperoleh penilaian 4 Stars dari QS Stars World University Rating, sebuah lembaga sistem pemeringkatan universitas internasional. Dalam rincian penilaian tersebut, tertulis bahwa UMN meraih 5 Stars dalam berbagai indikator yang meliputi pengajaran (*teaching*), tingkat keterjangkauan lulusan di dunia kerja (*employability*), pembelajaran daring (*online learning*), serta inklusivitas (*inclusiveness*) (UMN, 2024).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan Kompas Gramedia memiliki struktur kepemimpinan yang bertujuan untuk mengelola berbagai unit usahanya secara efektif. Divisi yang terkandung dalam kepemimpinan Kompas Gramedia mencakup CEO, Business Unit Director yang terdiri dari 7 orang, dan Functional Unit Director yang terdiri dari 6 orang. Masing-masing departemen tersebut memiliki pekerjaan dan tanggung jawab dalam mengelola aktivitas yang dijalankan oleh perusahaan. Menurut *website* resmi Kompas Gramedia, CEO perusahaan Kompas Gramedia memiliki tanggung jawab untuk memastikan nilai kemanusiaan dan integritas dijunjung tinggi oleh seluruh karyawan Kompas Gramedia, serta dicerminkan melalui karya yang bermanfaat bagi masyarakat Indonesia (Kompas Gramedia, 2025). Sebagai institusi pendidikan tinggi yang dibangun oleh perusahaan Kompas Gramedia, UMN juga memiliki struktur kepemimpinan yang terdiri dari Rektorat, Senat Akademik, serta berbagai dekan dan ketua program studi yang berperan dalam menjalankan visi dan misi UMN.

Tiap divisi dalam struktur Program Studi DKV UMN memiliki tanggung jawab atas pengelolaan akademik, administrasi, serta pengembangan mahasiswa. Adapun struktur organisasi pada Program Studi DKV UMN adalah sebagai berikut.



Gambar 2.5 Struktur Organisasi Program Studi DKV UMN
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Berdasarkan struktur Program Studi DKV UMN di atas, keberlangsungan kurikulum akademik dan kegiatan mahasiswa diawasi dan dikelola oleh staf akademik maupun non-akademik. Pimpinan tertinggi berada pada dekan Fakultas Seni dan Desain yang memiliki tanggung jawab atas pengawasan keseluruhan operasi dan pengembangan jurusan Desain Komunikasi Visual, Arsitektur, serta Film dan Animasi. Dibawah dekan Fakultas Seni dan Desain, terdapat Ketua Program Studi DKV, Wakil Ketua Program Studi DKV, beserta dengan berbagai koordinator *Research*, *Laboratory*, *Collaboration*, dan *E-Learning*. Ketua Program Studi DKV, dibantu bersama Wakil Ketua Program Studi DKV, bertanggung jawab secara keseluruhan atas berjalannya Program Studi DKV yang meliputi pengelolaan kurikulum, akademik, serta koordinasi antar divisi dibawahnya. Koordinator *Research* bertanggung jawab dalam mengelola dan mengembangkan kegiatan dosen dan mahasiswa dalam melakukan penelitian. Koordinator *Laboratory* memiliki tugas untuk mengatur penggunaan fasilitas laboratorium beserta dengan peralatannya. Koordinator *Collaboration* bertugas dalam pengelolaan kolaborasi atau kerja sama, seperti dengan industri atau institusi pendidikan lain yang bertujuan mendukung kegiatan belajar dan pengembangan mahasiswa. Lalu, koordinator *E-Learning* memiliki tanggung jawab atas

pengembangan platform elearning.umn.ac.id dan pelaksanaan sistem pembelajaran daring mahasiswa UMN.

Selanjutnya, terdapat berbagai divisi pada bagian akademik seperti Final Project Coordinator, Foundation Year Coordinator, Internship Coordinator, dan lain sebagainya yang bertugas dalam pengelolaan dan memastikan terlaksananya kegiatan akademik mahasiswa agar sesuai dengan struktur kurikulum, standar pembelajaran, serta jadwal yang telah ditetapkan oleh Program Studi DKV UMN. Koordinator dari berbagai divisi tersebut juga berperan dalam memberikan arahan, pendampingan, dan evaluasi terhadap akademik mahasiswa.

2.3 Portofolio Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah menjalin berbagai kolaborasi dengan berbagai pihak dalam upaya mengembangkan media visual berbasis ICT serta mendorong inovasi bagi mahasiswa dan komunitas akademik lainnya. Berikut adalah beberapa bentuk inovasi dan kolaborasi yang telah dilakukan oleh UMN:

2.3.1 Pembuatan Permainan Interaktif "Our Happy World"

Dalam upaya mendukung pembelajaran melalui pengembangan media visual berbasis ICT, UMN terus berinovasi melalui berbagai kolaborasi. Salah satu wujud nyata dari upaya tersebut adalah kolaborasi UMN dengan Gramedia dalam menghadirkan permainan interaktif yang menggabungkan unsur edukasi dan teknologi modern.



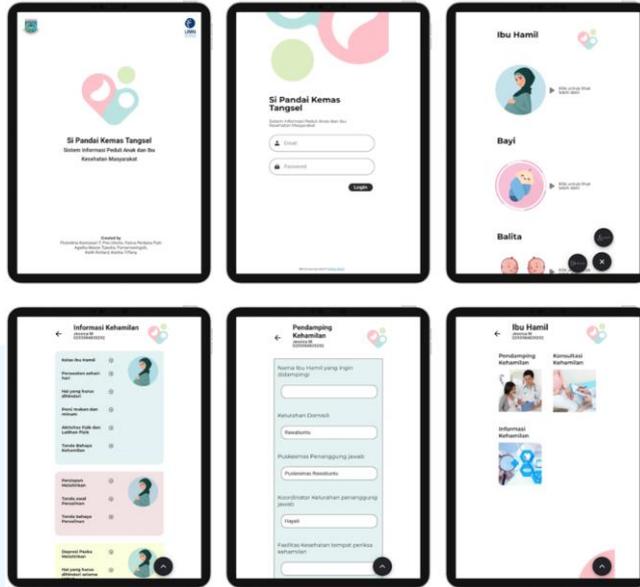
Gambar 2.6 Permainan Interaktif "Our Happy Place"
Sumber: <https://www.umn.ac.id/tingkatkan-kreativitas-anak-umn...>

UMN berkolaborasi dengan Gramedia dalam membuat dan menghadirkan permainan interaktif yang bernama “Our Happy Place”. Permainan tersebut berlokasi di Gramedia World Harapan Indah Bekasi dan berlangsung pada tanggal 29 Maret 2019. Permainan tersebut dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR). Melalui AR, anak-anak dapat mengubah hasil gambar mereka menjadi bentuk 3D yang dimunculkan pada layar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pengalaman dalam memainkan permainan ini juga mendorong eksplorasi, daya kreativitas, dan pembelajaran yang menarik bagi anak-anak tersebut. Pembuatan permainan interaktif ini didukung dengan keterlibatan alumni jurusan DKV dan Film UMN dalam mengembangkan visualisasi, *programming*, dan interaksi permainan (UMN, 2019).

Permainan interaktif "Our Happy World" memiliki keselarasan dengan pilar DKV, yaitu informasi. Permainan ini berfungsi sebagai media informasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan eksplorasi kreativitas kepada anak-anak melalui pengalaman bermain berbasis teknologi AR. Keterlibatan alumni UMN dalam proyek ini turut menunjukkan bagaimana DKV dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan edukasi dan membentuk pengalaman yang berdampak bagi perkembangan masyarakat.

2.3.2 Pembuatan Aplikasi “Si Pandai Kemas Tangsel”

Terdapat berbagai bentuk inovasi yang dibuat dalam upaya menjaga kesehatan di masa pandemi COVID-19. Salah satu bentuk kontribusi upaya UMN dalam meningkatkan akses layanan kesehatan bagi masyarakat adalah melalui pembuatan aplikasi "Si Pandai Kemas Tangsel".



Gambar 2.7 Tampilan Aplikasi “Si Pandai Kemas Tangsel”

Sumber: <https://apptopia.com/google-play/app/sipandai.kemas.tangsel/about>

Aplikasi “Si Pandai Kemas Tangsel” merupakan aplikasi hasil kerja sama UMN dengan Dinas Kesehatan Kota Tangerang Selatan. Pembuatan proyek tersebut diawali karena adanya masalah terkait angka kematian ibu dan anak di Tangerang Selatan pada saat pandemi COVID-19, serta terdapat penurunan akses dan jangkauan layanan kesehatan bagi masyarakat, khususnya bagi ibu dan anak. Aplikasi “Si Pandai Kemas Tangsel” dapat diakses melalui *smartphone* maupun tablet, sehingga mendukung aksesibilitas yang lebih luas.



Gambar 2.8 Acara Peluncuran Aplikasi "Si Pandai Kemas Tangsel"

Sumber: <https://www.umn.ac.id/dinas-kesehatan-kota-tangerang-selatan...>

Sejumlah dosen dari berbagai fakultas di UMN berkontribusi dalam pengembangan aplikasi ini, termasuk dosen dari Fakultas Seni dan Desain yang berperan dalam merancang *User Interface* (UI) serta logo aplikasi agar lebih mudah dipahami dan digunakan. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan layanan informasi, konsultasi, dan pendampingan kesehatan bagi masyarakat. Selain itu, aplikasi ini terintegrasi dengan Puskesmas Kelurahan untuk memastikan layanan kesehatan yang lebih efektif (UMN, 2021).

2.3.3 Pameran Seni dan Desain TISDC

Pameran atau galeri seni dan desain TISDC Winner Exhibition 2021 yang bertemakan "*Regenerate*" merupakan hasil kolaborasi dari Nusakara Artspace FSD (Fakultas Seni dan Desain) UMN bersama dengan Taiwan International Student Design Competition (TISDC). Galeri seni tersebut diselenggarakan di Hublife Taman Anggrek Residences pada Maret 2022, dengan UMN dipilih oleh TISDC sebagai mitra yang berpartisipasi dalam pameran karya seni dan desain dari para pemenang kompetisi TISDC 2021 tema "*Regenerate*".



Gambar 2.9 Galeri Nusakara FSD UMN dengan TISDC
Sumber: <https://www.umn.ac.id/kolaborasi-dengan-tisdc-fsd-umn-dan...>

Melalui tema “*Regenerate*”, para peserta kompetisi diajak untuk menggunakan kreativitas mereka dan menuangkannya dalam bentuk karya seni. Karya seni yang telah dibuat dan dipamerkan kemudian dimanfaatkan untuk menjadi inspirasi dalam menciptakan ide-ide inovatif yang berguna bagi masa depan. Isi dari pameran seni dan desain TISDC mencakup berbagai kategori karya, termasuk *Visual Design*, *Product Design*, *Digital Animation*, dan juga *Short Movie* (UMN, 2022).

Selaras dengan pilar DKV kampanye, pameran tersebut berfungsi sebagai media komunikasi visual untuk menyebarluaskan pesan mengenai regenerasi kreativitas yang sejalan dengan tema “*Regenerate*”, yang terinspirasi dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) (UMN, 2022). Dengan menampilkan karya-karya seni dan desain dari para pemenang TISDC 2021, pameran ini menjadi sarana untuk mengajak masyarakat memahami pentingnya inovasi berkelanjutan dalam industri kreatif.

