

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Horizontal Multimedia Nusantara Polytechnic

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) atau Politeknik Multimedia Nusantara merupakan institusi perguruan tinggi swasta berbasis vokasi yang fokus mengembangkan talenta profesional di bidang teknologi digital dan industri kreatif. MNP resmi didirikan pada tanggal 18 September 2021 di bawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara, yang merupakan bagian dari Kelompok Kompas Gramedia (KG). Perintisan MNP dilakukan dengan tujuan luhur untuk melanjutkan visi dan cita-cita para pendiri Kompas Gramedia, yaitu almarhum Jakob Oetama dan P.K. Ojong, dalam mencerdaskan serta mencerahkan kehidupan bangsa (*enlightening people*) [1], suatu filosofi mendalam yang melekat erat pada logo lembaga sebagaimana dapat dilihat pada gambar 2.1.

Sebagai entitas akademis modern, MNP secara konsisten menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) serta kerja sama *link and match* yang melibatkan dunia industri secara aktif mulai dari penyusunan kurikulum hingga pelibatan tenaga pengajar dari kalangan praktisi profesional. Jangkauan sektor industri yang dilayani oleh politeknik ini terbilang sangat luas, strategis, dan adaptif, mencakup bidang-bidang transformatif yang

menjadi pilar utama penggerak ekonomi digital masa kini. Untuk memperkuat kontribusinya dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap pakai di dunia kerja (*industry-ready*), MNP menyelenggarakan tiga program studi unggulan pada jenjang Sarjana Terapan (D4), yang meliputi *Animation & Game*, *Event Management*, dan *Digital Commerce & Supply Chain*.

Program studi *Animation & Game* diarahkan untuk mencetak talenta profesional yang siap bersaing dalam ekosistem industri animasi dan gim global, di mana mahasiswa yang menyelesaikan beban studi sebanyak 147 SKS selama 4 tahun (8 *semester*) akan memperoleh gelar Sarjana Terapan Animasi (S.Tr.Anim.). Aktivitas pembelajaran dalam program studi ini berfokus pada dua pemfokusan utama, yaitu *Animation* dan *Game Design*. Pada pemfokusan *Animation*, mahasiswa dibekali kompetensi teknis dan manajerial tingkat lanjut seperti *3D Modelling*, *Animation*, *Compositing*, serta *Production Management* untuk kebutuhan produksi film, iklan, efek visual (*visual effects*), hingga konten media digital modern. Sementara itu, melalui pemfokusan *Game Design*, kurikulum dirancang untuk mengubah mahasiswa dari penikmat gim menjadi pencipta (*game maker*) melalui penguasaan *Game Art & Animation*, *Game UI/UX*, serta *Game Design & Level Design*.

Sedangkan program studi *Event Management* mengantarkan mahasiswa untuk menguasai tata kelola industri MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) dan *special events* secara komprehensif, dengan gelar akademik Sarjana Terapan Pariwisata (S.Tr.Par.) yang diperoleh setelah menuntaskan kurikulum operasional berbobot 144 SKS. Proses pembelajaran di dalam program studi ini bersandar pada tiga pilar utama, yaitu *Event Concept*, *Event Marketing*, dan *Event Production*. Aktivitas akademiknya menekankan pada pendekatan *Project-Based Learning*, di mana mahasiswa dilatih sejak semester awal untuk menangani proyek nyata secara langsung, mulai dari perancangan konsep kreatif, penyusunan proposal, manajemen keuangan (*Event Financial Management*), studi kelayakan, pencarian sponsorship, kampanye viral marketing, hingga eksekusi logistik dan tata kelola venue di balik layar.

Terakhir program studi *Digital Commerce & Supply Chain* hadir sebagai program inovatif yang secara unik mengintegrasikan tiga pilar keilmuan yang saling berkaitan, yaitu bisnis, teknologi, dan logistik, guna mempersiapkan lulusannya meraih gelar Sarjana Terapan Logistik (S.Tr.Log.) dengan total beban akademik sebesar 146 SKS. Fokus pembelajaran dibagi ke dalam dua domain utama, yakni *Digital Commerce* dan *Digital Supply Chain*. Pada aspek *Digital Commerce*, mahasiswa mempelajari penerapan strategi *e-commerce*, pemasaran digital (*digital marketing*), analisis data perilaku konsumen, hingga optimalisasi pengelolaan platform digital dan marketplace secara profesional. Di sisi lain, pemfokusan *Digital Supply Chain* membekali mahasiswa dengan kemampuan taktis untuk mengelola arus rantai pasok dan distribusi barang secara cerdas, terintegrasi, berkelanjutan, dan berbasis data di era Industri 4.0.

2.1.1 Visi Misi

- **Visi Perusahaan**

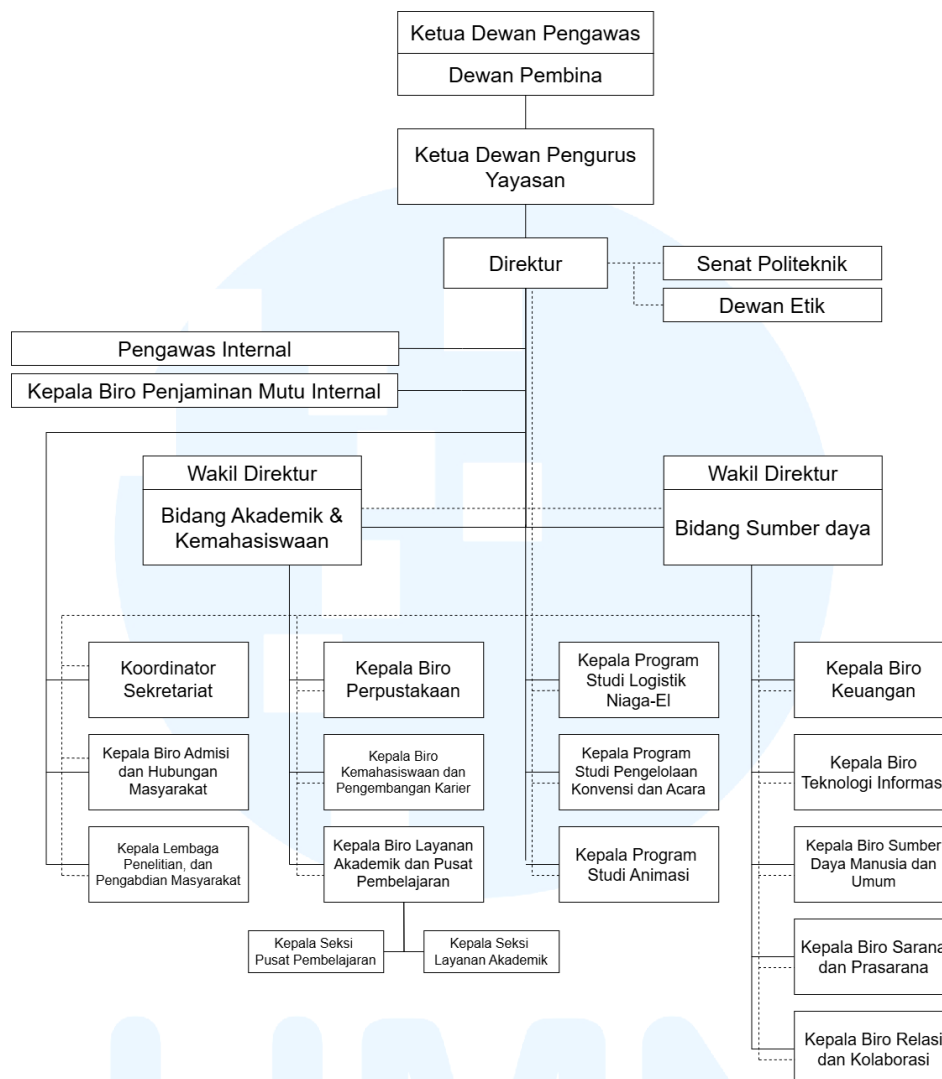
Politeknik berkelas dunia yang membangun talenta yang unggul dan profesional dibidang berbasis teknologi kreatif.

- **Misi Perusahaan**

Mencerahkan dan turut memajukan kesejahteraan bangsa dengan literasi dan keterampilan digital yang holistik melalui tridarma perguruan tinggi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) memiliki struktur organisasi yang dirancang secara komprehensif demi menjamin kelancaran operasional, efektivitas birokrasi, serta koordinasi yang solid dalam mencapai visi akademik dan tata kelola kelembagaan. Sesuai sumber data MNP pada tahun 2024, Struktur organisasi di Multimedia Nusantara Polytechnic didefinisikan secara rinci pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic

Berdasarkan struktur organisasi, hierarki kepemimpinan tertinggi di lingkungan Multimedia Nusantara Polytechnic diawasi oleh Ketua Dewan Pengawas dan Dewan Pembina, yang membawahi langsung Ketua Dewan Pengurus Yayasan sebagai badan penyelenggara institusi. Pada ranah eksekutif operasional kampus, lembaga dipimpin oleh seorang Direktur yang memegang otoritas penuh atas arah kebijakan strategis, pengelolaan harian, serta pengawasan terhadap seluruh kegiatan institusi. Dalam menjalankan fungsi legislatif dan penjaminan mutu, Direktur berdampingan dengan Senat Politeknik serta Dewan Etik, dan didukung secara internal oleh unit Pengawas Internal serta Kepala Biro

Penjaminan Mutu Internal guna memastikan seluruh aktivitas berjalan sesuai standar regulasi yang berlaku.

Guna mewujudkan efisiensi kerja yang terkoordinasi, Direktur didampingi oleh dua Wakil Direktur yang memfokuskan perhatian pada area spesifik, di mana struktur organisasi operasional di bawahnya terbagi secara sinergis menjadi dua bidang utama, yakni Bidang Akademik & Kemahasiswaan serta Bidang Sumber Daya. Bidang Akademik & Kemahasiswaan dikepalai oleh Wakil Direktur yang mengemban tanggung jawab penuh terhadap manajemen kegiatan perkuliahan, pengembangan kurikulum, riset, serta pembinaan kemahasiswaan.

Bidang ini menaungi pengelolaan sarana pendukung akademik melalui Kepala Biro Perpustakaan, Kepala Biro Kemahasiswaan dan Pengembangan Karier, serta Kepala Biro Layanan Akademik dan Pusat Pembelajaran yang dibantu secara teknis oleh Kepala Seksi Pusat Pembelajaran dan Kepala Seksi Layanan Akademik. Sektor akademis inti berupa program studi sarjana terapan juga berada di bawah naungan bidang ini, mencakup Kepala Program Studi Logistik Niaga-El, Kepala Program Studi Pengelolaan Konvensi dan Acara, serta Kepala Program Studi Animasi. Selama masa pelaksanaan kegiatan magang, ditempatkan pada Biro Kemahasiswaan dan Pengembangan Karier, dengan fokus mendukung operasional dan pengembangan teknologi informasi.

Sementara itu, Bidang Sumber Daya yang dipimpin oleh Wakil Direktur Bidang Sumber Daya memfokuskan diri pada tata kelola manajerial pendukung operasional, pengelolaan aset, kesejahteraan organisasi, serta perluasan jejaring institusional dengan pihak eksternal. Lini ini membawahi lima biro krusial secara langsung, yang terdiri dari Kepala Biro Keuangan untuk tata kelola finansial, Kepala Biro Teknologi Informasi yang bertanggung jawab atas pengembangan sistem informasi serta infrastruktur teknologi perusahaan, Kepala Biro Sumber Daya Manusia dan Umum untuk pengelolaan ketenagakerjaan, Kepala Biro Sarana dan Prasarana dalam pemeliharaan fasilitas fisik kampus, serta Kepala Biro Relasi dan Kolaborasi yang bertugas membangun kemitraan strategis guna mendukung program *link and match* dengan dunia industri.