

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/ORGANISASI

2.1 Tentang Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP)

Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) adalah instansi pendidikan perguruan tinggi yang berbasis vokasi atau menghasilkan lulusan dengan gelar Sarjana Terapan (S.Tr). MNP didirikan di bawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara dan Kompas Gramedia. Multimedia Nusantara Polytechnic diresmikan pada 18 September 2021 dan menerapkan unsur 5C Kompas Gramedia yaitu Caring, Credible, Competitive, Competent, dan Customer Delight baik di kalangan mahasiswa maupun staff.

Kompas Gramedia merupakan salah satu perusahaan percetakan terbesar di Indonesia. Tidak hanya bergerak di percetakan, Kompas Gramedia juga hadir dalam perhotelan, manufaktur, dan juga *event* dan *exhibition*. Berdiri pada tahun 1963 dan harian Kompas yang berdiri pada 1965, Kompas Gramedia terus berkembang menjadi perusahaan yang berfokus pada pengembangan sumber daya manusia. Kompas Gramedia juga hadir dengan membangun komitmen dalam mendukung perkembangan pendidikan di Indonesia. Bentuk komitmen tersebut membangun Yayasan Multimedia Nusantara (YMN) untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui yayasan ini, Kompas Gramedia bertekad meningkatkan kompetensi generasi muda di Indonesia.



Gambar 2.1 Badan Institusi Kompas Gramedia

Sumber : Olahan Penulis (2026)

Yayasan Multimedia Nusantara sangat berfokus pada pengembangan pendidikan yang mempersiapkan sumber daya manusia yang siap menghadapi perkembangan teknologi dan dapat memenuhi kebutuhan industri di era digital yang terus berkembang. Yayasan Multimedia Nusantara sendiri memiliki beberapa institusi yang didirikan, seperti Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Multimedia Nusantara School (MNS), Multimedia Digital Nusantara (MDN), dan Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP).



Gambar 2.2 Logo Multimedia Nusantara Polytechnic

Sumber : Multimedia Nusantara Polytechnic (2025)

Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki 3 program studi utama yakni *Event Management*, *Digital Commerce & Logistics*, dan *Digital Animation*. Dari ketiga prodi tersebut, pembelajaran yang dilaksanakan di Multimedia Nusantara Polytechnic adalah 70% praktik dan 30% teori. Dengan metode pembelajaran 70% praktik dan 30% teori, Multimedia Nusantara Polytechnic menerapkan kegiatan *Project Based Learning* (PBL) yang merupakan proyek pembelajaran nyata bagi mahasiswa serta berkolaborasi dengan para mitra. *Project Based Learning* (PBL) ini tentunya juga disesuaikan dengan program studi masing-masing. Untuk mendukung kegiatan *Project Based Learning* (PBL) tersebut, Relation & Collaboration Department sangat diperlukan untuk membantu mendapatkan kerjasama dengan para mitra dengan hasil yang saling menguntungkan.

2.1.1 Program Studi *Event Management*

Program studi *Event Management* mengasah dan membimbing mahasiswa mempelajari cara menyusun dan melaksanakan sebuah event seperti event konferensi, event konser, event pameran, dan lain-lain. Prodi ini juga tentunya memberikan pengetahuan secara lebih mendalam mengenai produksi *event* dan detail. Dalam prodi ini, mahasiswa diberikan 3 pilihan jurusan peminatan diantaranya ada *Event Concept*, *Event Marketing*, dan *Event Production*.

Jurusan peminatan *Event Concept* sendiri mempelajari mengenai merancang konsep *event* yang kreatif dan inovatif hingga menyusun proposal dan *budget event* yang matang. Harapannya mahasiswa dapat memiliki kompetensi dalam bidang *event financial management*, *event feasibility study*, *customer relationship management*, dan *incentive trip management*.

Jurusan Peminatan yang kedua adalah *Event Marketing*. Dalam jurusan peminatan ini, mahasiswa mempelajari mengenai bagaimana cara membuat strategi *marketing* yang benar untuk sebuah *event*. Mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi dalam *event product marketing*, *event sponsorship*, hingga *public relations & partnership*.

Jurusan peminatan yang terakhir adalah *Event Production*. Dalam jurusan peminatan ini, mahasiswa mempelajari bagaimana cara bekerja di balik layar produksi event. Dengan ini, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi dalam *special event management*, *MICE & digital event*, *venue & event logistic*.



Gambar 2.3 Prodi *Event Management*

Sumber : Multimedia Nusantara Polytechnic (2025)

2.1.2 Program Studi *Digital Commerce & Supply Chain*

Program studi *Digital Commerce & Supply Chain* mengasah dan membimbing mahasiswa mempelajari cara mempersiapkan dan mempelajari dunia bisnis berbasis digital. Dalam prodi ini, mahasiswa diberikan 2 pilihan jurusan peminatan diantaranya ada, *Digital Commerce* dan *Digital Supply Chain*.

Jurusan peminatan yang pertama ada *Digital Commerce*. Dalam prodi ini, mahasiswa mempelajari strategi *e-commerce*, *digital marketing*, analisa data konsumen, dan pengelolaan data konsumen. Prodi ini juga tentunya memberikan dan membuka jalan atau peluang bagi mahasiswa dalam berkarir sebagai *digital marketer*, *e-commerce strategist*, bahkan membuat bisnis *digital* sendiri.

Jurusan Peminatan yang kedua adalah *Digital Supply Chain*. Dalam jurusan peminatan ini, mahasiswa mempelajari bagaimana cara menjadi ahli supply chain yang dapat mengoptimalkan operasional di berbagai sektor industri.



Gambar 2.4 Prodi *Digital Commerce & Supply Chain*

Sumber : Multimedia Nusantara Polytechnic (2025)

2.1.3 Program Studi *Animation & Game*

Program studi *Animation & Game* mengasah dan membimbing mahasiswa mempelajari bagaimana membuat animasi yang menarik & inovatif. Dalam prodi ini, mahasiswa diberikan 2 pilihan jurusan peminatan diantaranya ada *Animations* dan *Game Design*.

Jurusan peminatan *Animation* sendiri membentuk mahasiswa agar dapat menjadi animator yang handal dalam bidang produksi iklan, fillm, hingga *visual* yang diharapkan menjadi lebih hidup dengan adanya animasi. Mahasiswa sendiri diharapkan memiliki kompetensi dalam manajemen produksi animasi, dan juga *3D Modelling Animation*.

Jurusan Peminatan yang kedua adalah *Game Design*. Dalam jurusan peminatan ini, mahasiswa dibimbing mengenai bagaimana menjadi perancang desain game yang handal. Mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi dalam perancangan animasi *game*, *UI/UX game*, dan *level design*.



Gambar 2.5 Prodi *Animation & Game*

Sumber : Multimedia Nusantara Polytechnic (2025)

2.1.4 Lokasi dan Kontak Perusahaan

Multimedia Nusantara Polytechnic berlokasi di Jl. Jenderal Gatot Subroto No.Kav.1, Gading Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten. Berikut adalah detail kontak dari Multimedia Nusantara Polytechnic;

- Email : join.mnp@ac.id
- Website : <https://mnp.ac.id/>
- Official Instagram : @multimedianusantarapolytechnic
- Official Youtube : @multimedianusantarapolytechnic
- Official Tiktok : @lifeatmnp



Gambar 2.6 Gedung Multimedia Nusantara Polytechnic

Sumber : Multimedia Nusantara Polytechnic (2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Visi Misi Multimedia Nusantara Polytechnic

Dikutip dari website resmi <https://mnp.ac.id/>, Multimedia Nusantara Polytechnic sebagai institusi perguruan tinggi vokasi tentunya memiliki visi dan misi sebagai fondasi sebagai berikut:

VISI

“Sebuah Politeknik Kelas Dunia yang membina talenta unggul dan profesional di bidang-bidang berbasis teknologi kreatif.”

“A World Class Polytechnic that builds excellent and professional talent in creative technology based fields.”

MISI

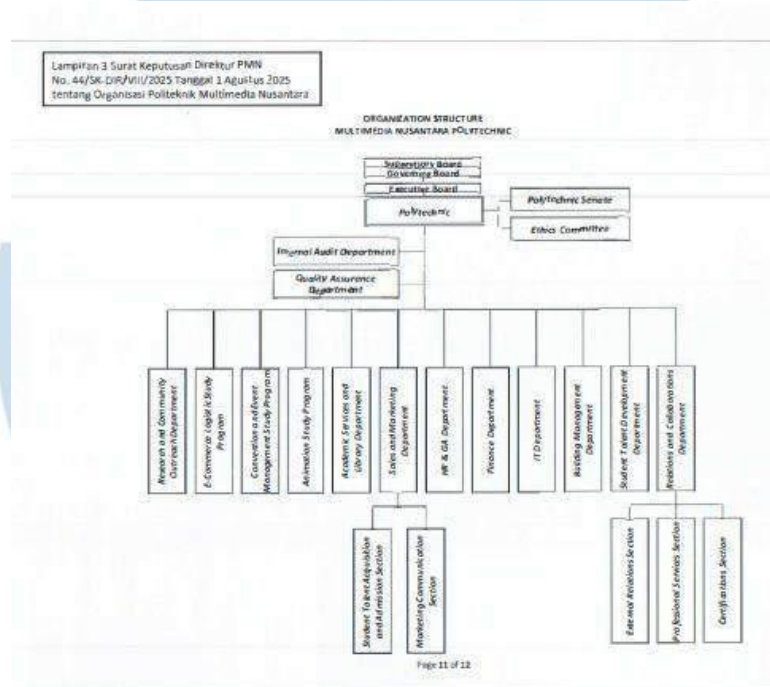
“Mencerahkan dan meningkatkan kesejahteraan bangsa melalui literasi dan keterampilan digital yang holistik berdasarkan tridharma pendidikan tinggi.”

“Enlighten and promote the welfare of nation with holistic digital literacy and skills through the tridharma of higher education.”

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Struktur Organisasi Multimedia Nusantara Polytechnic

Multimedia Nusantara Polytechnic sebagai institusi perguruan tinggi vokasi tentunya memiliki struktur organisasi sebagai berikut:



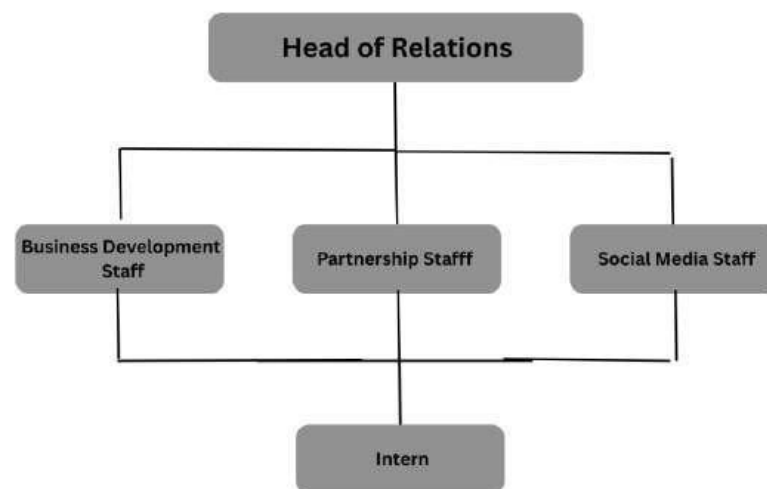
Gambar 2.7 Struktur Organisasi MNP

Sumber : Data Internal MNP (2026)

Untuk mencapai visi misi serta tujuan pendidikan yang baik, Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki tatanan struktur organisasi pendidikan yang dirancang sedemikian mungkin untuk dapat memastikan hak, kewajiban, dan komunikasi yang efektif antar mahasiswa dan karyawan.

MNP diawasi oleh Ketua Senat dan dipimpin oleh Direktur bersama dengan Wakil Direktur agar MNP dapat berjalan penuh dengan dukungan dan pengelolaan yang baik. Dimana baik Direktur dan Wakil Direktur memegang beberapa department untuk diawasi.

2.4 Struktur Organisasi Divisi



Gambar 2.8 Struktur *Departemen Relation & Collaboration*

Sumber: Data Internal MNP (2026)

Relation & Collaboration Department terbagi menjadi 3 sub-divisi sama seperti yang sudah terlampir, *Business Development*, *Partnership*, dan *Social Media*. Berikut rincian tugas dari setiap sub-divisi;

A. *Head of Relation*

Memastikan seluruh sub-divisi dalam *Relation & Collaboration Department* dapat mengerjakan tugasnya masing-masing dengan selaras dan sesuai timeline.

B. *Business Development*

Mengembangkan peluang kerja sama dengan melaksanakan *Business to Business* (B2B) dengan calon mitra dan mendukung *Business to Consumer* (B2C) dengan tujuan pengembangan dan meningkatkan revenue institusi.

C. Partnership

Membangun dan menjaga hubungan kerja sama antara Multimedia Nusantara Polytechnic dengan berbagai mitra.

D. Social Media

Mengelola akun media sosial Partnership sebagai wadah digital untuk menyebarkan awareness mengenai platform kerja sama institusi.

E. Intern

Bertanggung jawab dalam mendukung dan mengelola konten untuk media sosial partnership MNP.

