

BAB II

GAMBARAN UMUM ORGANISASI

2.1 Profil Organisasi

Universitas Multimedia Nusantara adalah salah satu perguruan tinggi swasta di Tangerang Selatan yang terletak di Jalan Scientia Boulevard, tepatnya di Gading Serpong. Universitas Multimedia Nusantara merupakan ‘anak perusahaan’ dari Yayasan Multimedia Nusantara. Yayasan Multimedia Nusantara berada dalam naungan kelompok usaha ternama dalam bidang media massa, *publishing*, toko buku, bahkan *hospitality* dan pendidikan yaitu Kompas Gramedia.

Universitas Multimedia Nusantara didirikan oleh Dr. (HC) Jakob Oetama pada tahun 2006 dengan fokus utama pendidikan bidang *information communication technologies* (ICT). Fakultas-fakultas yang dimiliki oleh Universitas Multimedia Nusantara ada empat, yaitu;

Fakultas Komunikasi dengan program studi *Multimedia Journalism* dan program studi Komunikasi Strategis. Di dalam program studi Komunikasi Strategis terdapat fokus peminatan *corporate communication* dan *marketing communication*.

Fakultas Seni dan Desain dengan program studi Desain Komunikasi Visual yang memiliki fokus peminatan *graphic design* dan *interactive media design*. Program studi Film dan Televisi yang memiliki program peminatan *Animation* dan *Digital Cinematography*. Program studi Arsitektur yang memiliki fokus peminatan *Green Architecture*.

Fakultas Teknik dan Informatika memiliki program studi Teknik Informatika, program studi Sistem Komputer, program studi Sistem Informasi, program studi Teknik Fisika dan program studi Teknik Elektro.

Di dalam Fakultas Ekonomi terdapat program studi *ICT Business Management* yang memiliki 4 fokus peminatan, yaitu; Manajemen Pemasaran, Manajemen Sumber Daya Manusia, Manajemen Keuangan dan Manajemen Logistik. Program studi Akuntansi yang memiliki fokus peminatan *Auditing*, *Taxation* dan *Accounting Information System*.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki 4 gedung, yaitu Gedung A untuk kantor fakultas dan ruangan dosen, BAAK (Bagian Akademik Mahasiswa) dan Bagian Keuangan serta Function Hall. Di gedung B terdapat perpustakaan, ruangan kelas dan beberapa laboratorium. Gedung C yang dikenal sebagai New Media Tower terdapat kantin, ruangan kelas, ruangan BAAK, ruangan konseling, ruangan *student service*, ruangan alumni, ruangan *career development center*, ruangan kelas, laboratorium dan *lecture hall*. Gedung D (Jakob Oetama Tower) memiliki ruangan *lecture hall*, ruangan kelas, laboratorium untuk mahasiswa program studi perhotelan, serta lapangan futsal indoor. Banyak fasilitas yang ada di Universitas Multimedia Nusantara. Ada perpustakaan yang menyediakan buku lengkap yang dipinjamkan gratis untuk mahasiswanya. Ada *dormitory* untuk mahasiswa rantau. Laboratorium grafis untuk mahasiswa fakultas DKV. Laboratorium komputer yang biasa digunakan untuk beberapa mata kuliah. Studio fotografi dan TV yang biasa digunakan untuk mahasiswa fakultas FTV. Studio radio untuk media radio kampus yaitu UMN Radio yang dijalankan programnya oleh mahasiswa. Kantin untuk tempat mahasiswa mengisi waktu senggang saat istirahat. Lapangan futsal *indoor* dan lapangan basket untuk mahasiswanya dan kegiatan UKM. *Function Hall* untuk *event* internal dan event eksternal. *Lecture Hall* Gedung C dan Gedung D untuk kegiatan seminar dan kelas umum mata kuliah tertentu.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki nilai keutamaan yang harus menjadi nilai yang diimplementasikan untuk semua pihak yang terkait dengan UMN. Nilai tersebut ada 5 C, yaitu;

Gambar 2.1 *Caring*



Sumber: mentoring.umn.ac.id

1. *Caring*. Nilai yang berdasarkan pada filosofi Humanisme Transendental yaitu berperi kemanusiaan berdasarkan keyakinan akan Tuhan.

Gambar 2.2 *Credible*



Sumber: mentoring.umn.ac.id

2. *Credible*. Nilai ini mendasari filosofi manusia yang harus bekerja secara multidimensi sosial, menuntun *feedback* dengan lingkungan sekitar. Dengan bertanggung jawab secara tulus, disiplin, konsisten dan profesional.

Gambar 2.3 *Competent*



Sumber: mentoring.umn.ac.id

3. *Competent*. Nilai yang berdasarkan pada filosofi manusia yang harus terus berkembang dan mengembangkan dirinya untuk memberikan hasil konkrit untuk dirinya dan sekitarnya.

Gambar 2.4 *Competitive*



Sumber: mentoring.umn.ac.id

4. *Competitive*. Nilai yang berdasarkan pada filosofi bahwa zaman ini yang selalu memiliki unsur ketidakpastian membutuhkan mental yang berani menghadapi rintangan. Berani unjuk gigi secara cerdas mental yang mengubah ancaman menjadi peluang dan memiliki daya saing.

Gambar 2.5 *Customer Delight*



Sumber: mentoring.umn.ac.id

5. *Customer Delight*. Nilai yang berdasarkan dan memiliki prinsip mengutamakan dan memenangkan hati pelanggan dengan memberikan pelayanan yang melebihi ekspektasinya

Pada tahun 2005, Universitas Multimedia Nusantara mendapatkan izin untuk beroperasi dari Menteri Pendidikan Nasional RI. Berjalan dalam naungan Yayasan Multimedia Nusantara. Hingga pada 20 November 2006 eksistensi Universitas Multimedia Nusantara resmi diumumkan di Hotel Santika oleh DR Ir Dodi Nandika, Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Nasional.

Kuliah perdana untuk angkatan pertama dilaksanakan pada 3 September 2007 dengan tema “Pengembangan Sumber Daya Manusia Menyongsong Era ICT”, dengan mendatangkan dosen tamu Prof. Dr. Ir. Mohamad Nuh (Menteri Komunikasi dan Informasi), Dr (Hc) Jakob Oetama (Pendiri Kompas Gramedia), Roy Suryo (Pakar

Telematika) dan Dra. Puspita Zorawar, M.PsiT (Pakar Komunikasi dan Psikologi). Pada tahun 2009, gedung Universitas Multimedia Nusantara yang terletak di Scientia Garden diresmikan oleh Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh.

Universitas Multimedia Nusantara membangun gedung ketiganya pada tahun 2011. Gedung bernama New Media Tower diresmikan pada tanggal 28 September 2012. Dengan memiliki konsep hemat energi memberikan hasil juara pertama *Energy Efficient Building* kategori *Tropical Building* pada *ASEAN Energy Award 2014* dan juara pertama kategori gedung baru hemat energi dalam ajang Penghargaan Efisiensi Energi Nasional (PEEN) 2013.

Universitas Multimedia Nusantara juga turut membangun dan mendorong jiwa *entrepreneurship* dalam bidang teknologi bagi masyarakat dan mahasiswa dengan menciptakan inkubator bisnis Skystar Ventures pada 12 Desember 2013. 3 tahun kemudian, Skystar Ventures dinobatkan sebagai inkubator bisnis terbaik kategori Pendampingan dan Pembinaan terhadap Tenant dari Kemenristekdikti dalam ajang Indonesia *Innovations & Innovators Expo (I3E)*.

Hingga tahun 2017, Universitas Multimedia Nusantara melakukan pengembangan fasilitas dengan membangun sebuah gedung berkonsep hemat energi dan meresmikan enam program studi baru, yaitu; Program Studi Teknik Elektro dan program studi Teknik Fisika yang berada di bawah naungan Fakultas Teknik dan Informatika, Program Studi Arsitektur, berada di bawah naungan Fakultas Seni dan Desain. Program Studi Film dan Animasi, yang sebelumnya Sinematografi dan Animasi menjadi peminatan dalam program studi Desain Komunikasi Visual menjadi program studi tersendiri, dan D3 Perhotelan dan *Multimedia Journalism*. *Multimedia Journalism* sebelumnya adalah peminatan dari program studi Ilmu Komunikasi.

LPPM-UMN, LPPM UMN adalah salah satu divisi atau lembaga di Universitas Multimedia Nusantara tempat penulis melakukan kerja magang dan melaksanakan program proyek independen penelitian semiotika. LPPM UMN singkatan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Universitas Multimedia Nusantara. Fungsi utama divisi LPPM di Universitas Multimedia Nusantara adalah melaksanakan penelitian pengembangan ilmu, teknologi dan seni di bidang ICT, bisnis, komunikasi dan seni yang memiliki fokus dalam New Media dan menjalin kerjasama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah, sesama perguruan tinggi hingga industri.

LPPM-UMN juga mendukung masyarakat dan mahasiswa yang memiliki ide kreatif atau konsep bisnis untuk mengembangkannya di dalam inkubator yang difasilitasi, sehingga dapat mengembangkan jiwa kewirausahaan.

Gambar 2.6 Logo Universitas Multimedia Nusantara



Bola dunia, melambangkan eksistensi cita-cita UMN. Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki kredibilitas internasional, adalah universitas global yang tidak berorientasi pada golongan, agama, ideologi atau kelompok tertentu. Peserta didik Universitas Multimedia Nusantara datang dari berbagai latar belakang yang beragam.

Kotak-kotak putih, melambangkan kemajuan teknologi yang dapat berperan dalam konvergensi berbagai bidang di dunia nyata yang saling terintegrasi. Menyatukan keberagaman komunitas dengan komunikasi yang baik sehingga membentuk dunia yang harmonis.

Kotak putih terbuka, melambangkan transparansi untuk terus berkembang dan melampaui diri sendiri untuk mencapai cita-cita yang tidak terbatas diluar sana dengan bantuan ICT

Warna biru melambangkan teknologi, khususnya ICT.

2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan

2.1.1.1 Visi Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT. baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompotensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha dan berbudi pekerti luhur.

2.1.1.2 Misi Universitas Multimedia Nusantara

Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggara pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridharma Perguruan tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat). Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

2.1.1.3 Visi LPPM - UMN

Menjadi lembaga terkemuka dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang memiliki fokus pada bidang *New Media*. Serta menerapkan dalam pengabdian kepada masyarakat dalam rangka turut serta menciptakan masyarakat dan ekonomi berbasis pengetahuan

2.1.1.4 Misi LPPM - UMN

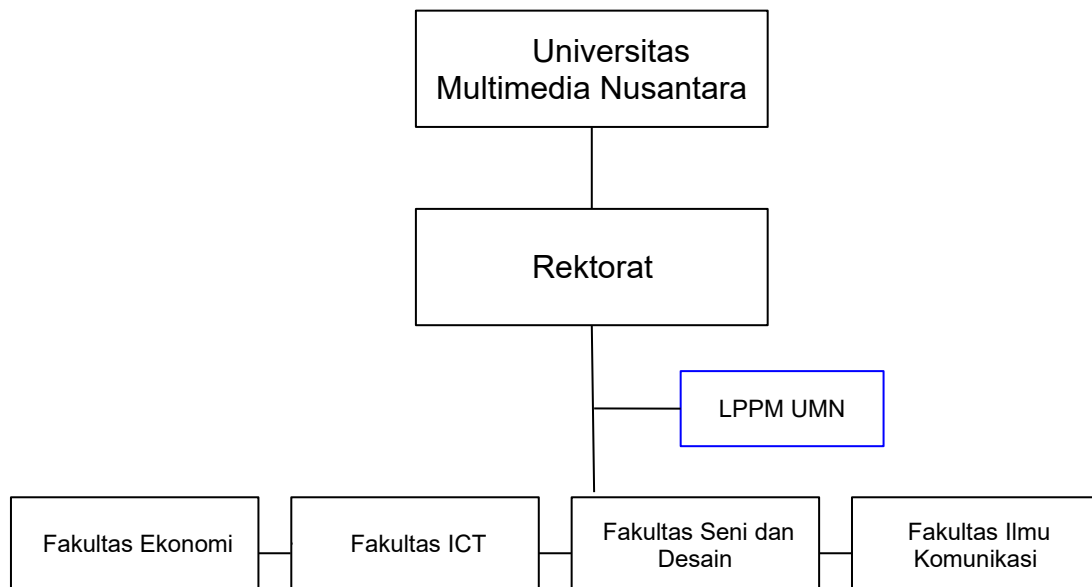
LPPM memiliki misi:

- 1) Melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni di bidang ICT, bisnis dan komunikasi serta seni dan desain.
- 2) Menjalin kerjasama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah, antar perguruan tinggi maupun industri.
- 3) Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan, pemberdayaan masyarakat, penyuluhan, konsultasi dan kegiatan sosial.
- 4) Mendapatkan paten industri bagi karya penelitian.
- 5) Melaksanakan kegiatan ilmiah berupa penerbitan ilmiah dan konferensi/seminar/*workshop* ilmiah baik skala nasional maupun internasional.
- 6) Mengembangkan inkubator bisnis dalam rangka menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi mahasiswa dan masyarakat umum.

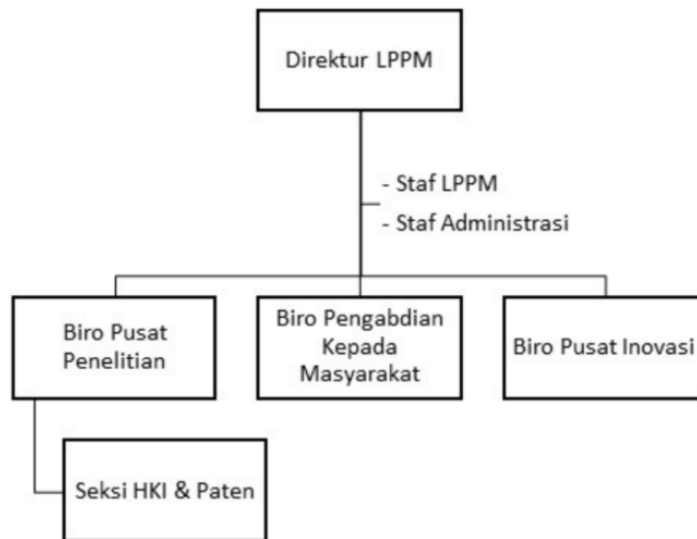
2.1.2 Struktur Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara memiliki lembaga penelitian yaitu LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat). LPPM merupakan tempat penulis melakukan kerja magang sebagai peneliti dan asisten peneliti. Berikut merupakan struktur organisasi yang terdapat di Universitas Multimedia Nusantara dan LPPM Universitas Multimedia Nusantara.

Gambar 2.7 Struktur Perusahaan Universitas Multimedia Nusantara

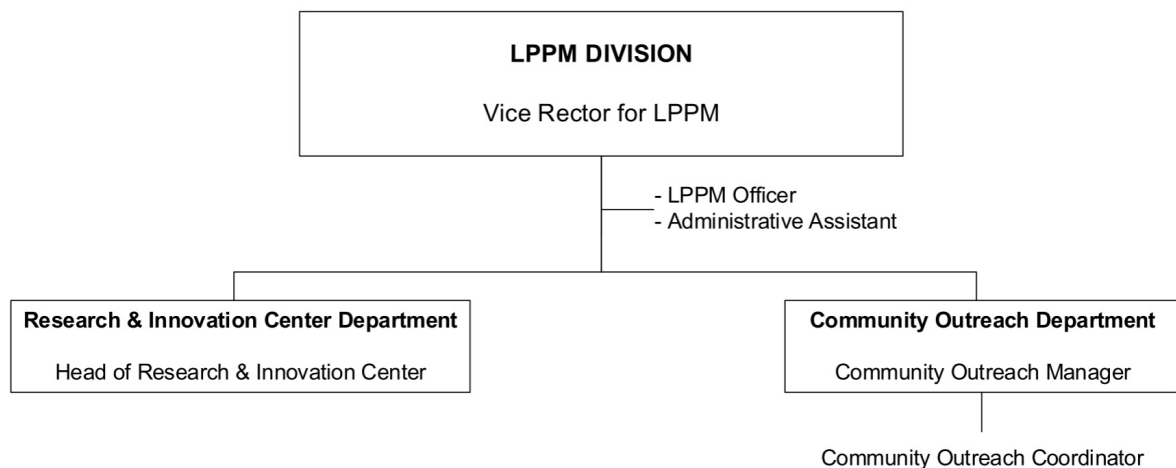


Gambar 2.8 Struktur Organisasi Lembaga Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara



2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Gambar 2.9 Struktur Organisasi Divisi Terkait LPPM UMN



Peneliti berada dalam divisi *Research & Innovation Center Department* program proyek independen 2020 tentang penelitian semiotika. Penelitian semiotika dipimpin oleh pak Indiwana Seto Wahjuwibowo yang menjadi *Project Leader* dan menjabat sebagai ketua *Community Outreach Department*. Program proyek independen ini dipimpin oleh bu Made yang menjabat sebagai *Head of Research & Innovation Center*. Setiap project leader bertanggung jawab kepada bu Made dan bu Made bertanggung jawab langsung dari direktur LPPM, bapak Winarno.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat merupakan lembaga di Universitas Multimedia Nusantara yang fokus dalam bidang penelitian dan pengembangan ilmu, teknologi dan seni yang berprinsip pada *New Media*. Mengimplementasikan dalam ruang lingkup pengabdian masyarakat. LPPM-UMN memiliki objektif; 1) Untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan ilmu teknologi dan seni di bidang ICT, bisnis, komunikasi dan seni. 2) Membuat hubungan kerja sama penelitian dan pengabdian masyarakat dengan pemerintah, antar perguruan tinggi dan industri. 3) Melakukan kegiatan ilmiah seperti penerbitan, konferensi, seminar, dan *workshop* secara nasional maupun internasional. 4) Melakukan kegiatan pengabdian masyarakat seperti pelatihan, pengembangan SDM, penyuluhan, konsultasi dan kegiatan sosial. 5) Mendapatkan paten industri untuk karya penelitian para dosen dan 6) Mengembangkan inkubator bisnis guna menumbuhkan karakter dan jiwa entrepreneurship untuk mahasiswa dan masyarakat.

LPPM-UMN memiliki berbagai program, yaitu;

- 1) Penelitian. Penelitian di bidang ICT, Bisnis, Komunikasi dan Seni dan Desain untuk mengembangkan ilmu, teknologi dan seni yang bermanfaat bagi masyarakat. Baik yang didukung dan disponsori oleh pihak UMN, pihak industri, pemerintah dan institusi luar negeri serta penelitian skripsi mahasiswa.
- 2) Jasa Konsultasi. Melakukan konsultasi dalam bidang ICT, Bisnis, Komunikasi, Seni dan Desain yang terkait studi, survei, perencanaan dan perancangan, pelaksanaan fisik dan jasa. Serta manajemen dan manajemen proyek.
- 3) Pengabdian. Mengembangkan partnership dengan kalangan pemerintah, industri, lembaga pendidikan dan luar negeri untuk mencapai program pengabdian masyarakat agar menyalurkan kepakaran para dosen UMN. Dalam program ini ada penyuluhan pemilihan perguruan tinggi bagi SMA, program *One Teacher On Netbook* (Proton), program bisnis inkubator untuk UKM, program pemberdayaan masyarakat dan program sumbangan sosial.
- 4) Manajemen Haki. Memberikan layanan pengelolaan aset intelektual. Secara spesifik mendaftarkan hak cipta dan hak paten dari dosen atau peneliti. Bidang ini memiliki program pendaftaran paten penelitian, *database* penelitian dan *knowledge management*.

- 5) Pelatihan. Melakukan pelatihan di berbagai bidang untuk meningkatkan skill anggota masyarakat dan mahasiswa dengan tujuan membangun SDA yang berkualitas. Dalam program ini memiliki fokus untuk sertifikasi pelatihan ICT, sertifikasi pelatihan akuntansi dan sertifikasi manajemen. Seminar, konferensi dan pameran ICT serta pameran karya mahasiswa
- 6) Publikasi Ilmiah. Menerbitkan jurnal ilmiah dari setiap program studi dan melakukan distribusi pada pihak yang terkait. Dalam bidang ini terdapat fokus program penerbitan jurnal UtilArt, UltimaComm, Ultima SysInfo, Ultimatics, Ultima Computer, Ultima Accounting dan Ultima Management. Penerbitan abstrak penelitian serta penerbitan buku dosen.

Adapun fasilitas yang dimiliki LPPM-UMN diantaranya; 1) Pusat penelitian *New Media*, 2) Pusat Studi Teknologi *New Media*, 3) Pusat Studi *Business Incubator*. 4) Pusat Studi Komunikasi *New Media* UMN. 5) Pusat Studi Seni dan Desain *New Media* UMN

Kegiatan yang telah dilaksanakan oleh LPPM-UMN adalah;

1. Penelitian
 - a. Penelitian Perancangan *Blue Print* Pengembangan Sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi Kabupaten Halmahera Utara Provinsi Maluku Utara pada tahun 2007 oleh fakultas ICT
 - b. Pengaruh Tayangan Sinetron terhadap Perilaku Konsumerisme Remaja pada tahun 2008 oleh fakultas Ilmu Komunikasi
2. Penyuluhan SMA
3. Pelatihan ICT Guru Biologi Jakarta Pusat
4. Pelatihan ICT Guru Bimbingan dan Konseling
5. Pelatihan ICT untuk Program *Management Trainee* Kompas-Gramedia
6. Seminar Peranan Guru BK di ERA ICT
7. Seminar Pengembangan Pembelajaran Berbasis ICT
8. Seminar Industri Kreatif
9. Seminar *Business Incubator*
10. Sumbangan Komputer bagi SD
11. Sumbangan Bencana Situ Gintung oleh Mahasiswa dan Dosen UMN
12. Sumbangan Bencana Merapi dan Mentawai

13. Pelatihan Wirausaha Muda UMN