

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

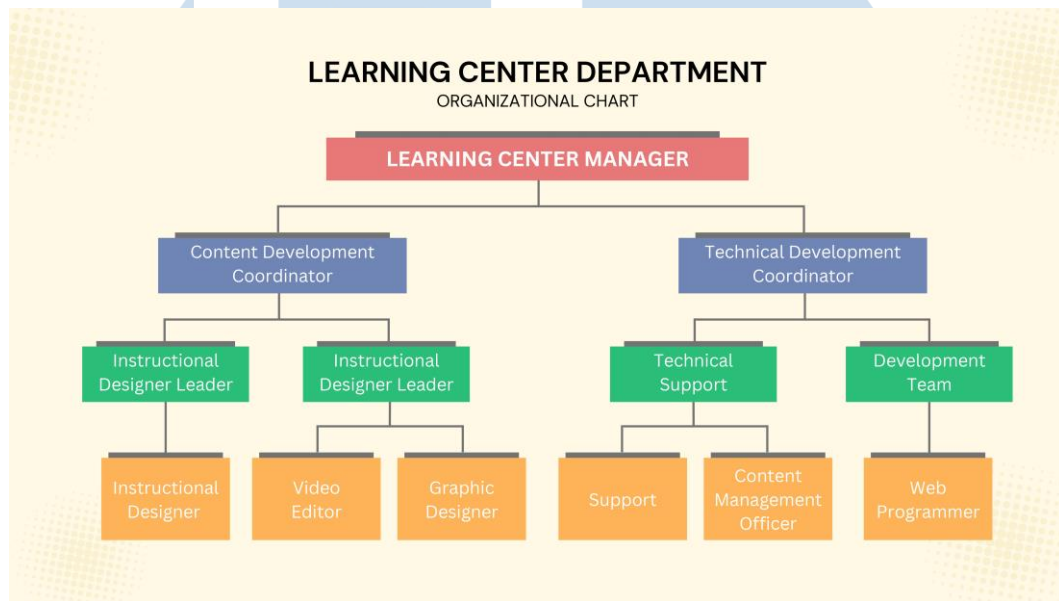
Universitas Multimedia Nusantara atau yang biasa lebih dikenal dengan UMN telah berdiri sejak tanggal 25 November tahun 2005 setelah mendapatkan izin untuk beroperasi oleh Menteri Pendidikan nasional republik Indonesia. UMN juga merupakan kampus yang berada di bawah naungan Yayasan multimedia Nusantara yang didirikan oleh Kompas Gramedia, salah satu perusahaan terbesar di Indonesia yang bergerak di bidang media massa.

UMN memiliki visi “Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional yang menghasilkan lulus berwawasan internasional dan berkompotensi tinggi di bidangnya disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.” Dan juga misi yaitu “Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.” Dalam pelaksanaan visi dan misi yang dimiliki ini UMN melakukan pengembangan proses pembelajaran salah satunya adalah system pembelajaran asinkron yang dilakukan secara *online*.

Untuk mendukung proses pembelajaran secara online tersebut maka dibentuklah Biro Pengembangan Belajar (BPP) yang bertugas untuk membuat konten pembelajaran seperti video interaktif untuk mendukung perkuliahan asinkron. Konten-konten pembelajaran yang dibuat ini dapat dilihat *melalui website e-learning* dimana mahasiswa umn juga bisa mendapatkan materi pembelajaran dari kelas yang sedang diambil. BPP juga memiliki fokus dalam penerapan *information and communication technology* dalam pembuatan setiap video sehingga video yang dihasilkan bersikap interaktif dan tidak membosankan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi Perusahaan yang dimiliki oleh Biro Pengembangan Belajar (BPP).



Gambar 2.2.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Seperti yang dapat dilihat pada gambar bagan 2.2.1, posisi tertinggi yang ada di BPP adalah *Learning Center Manager* yang bertugas untuk memantau, mengatur, membantu divisi-divisi yang ada dibawahnya agar proses kerja BPP dapat berjalan dengan baik. BPP terbagi menjadi 2 divisi yaitu divisi *content development* dan divisi *technical development*. Pada divisi *content development* terdapat 3 posisi pekerjaan yaitu *instructional designer* yang bertanggung jawab untuk melakukan komunikasi dengan dosen untuk menentukan jadwal syuting, materi yang akan dijelaskan, dan membuat *storyboard* sebagai panduan pembuatan video yang nantinya akan diberikan kepada *video editor*.

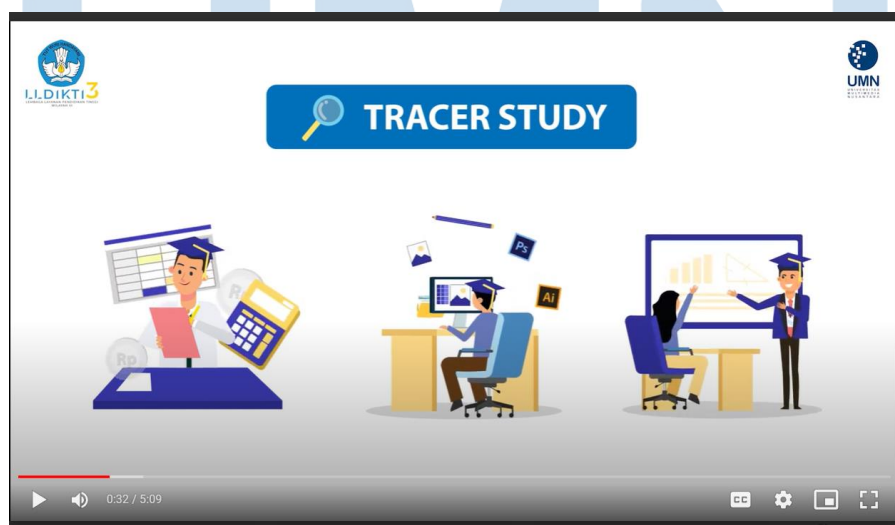
video editor memiliki tugas sebagai operator ketika proses syuting dan juga membuat video sesuai dengan *storyboard* yang telah diberikan oleh instructional

designer. Sedangkan *graphic designer* bertugas untuk membuat aset-aset gambar mengikuti panduan *storyboard* yang kemudian akan digunakan oleh *video editor* dalam pembuatan video. Selama pelaksanaan kerja magang, penulis bekerja sebagai *video editor* dan harus bekerja dengan *instructional* dalam proses pengambilan video. Ketiga posisi tersebut di ketuai oleh *instructional designer leader* yang bertugas untuk mengatur, memberikan arahan, dan memberikan bantuan.

Sama seperti divisi *content development*, divisi *technical development* juga di bagi menjadi 2 tim yaitu tim *technical support* dan tim *development*. Tim *technical support* terdiri atas 2 jenis anggota yaitu support yang bertugas untuk membantu menyelesaikan kendala teknis yang ada pada web *e-learning*, dan *content management officer* yang bertugas untuk me-manage konten yang ada di web. Sedangkan *web development team* hanya tersusun atas *web programmer* yang bertugas untuk mengembangkan web *e-learning*.

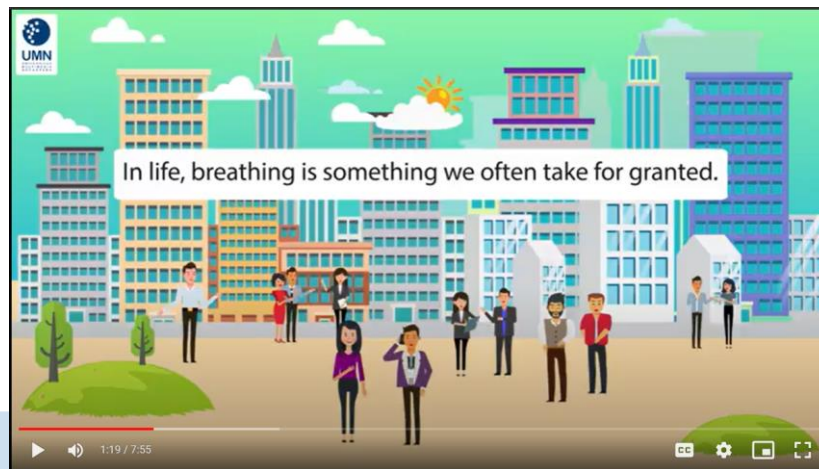
2.3 Portfolio Perusahaan

Berikut ini merupakan beberapa potongan gambar dari hasil video yang dihasilkan oleh Biro Pengembangan Belajar yang sudah siap untuk diupload ke *e-learning*.



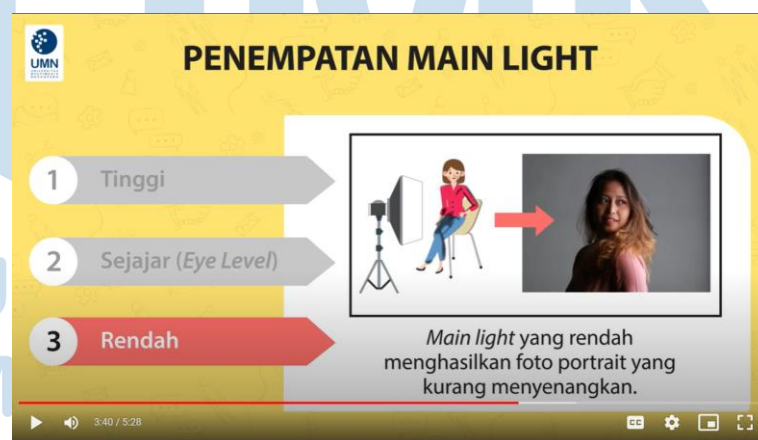
Gambar 2.3.1 Screenshot Video Tutorial LLDIKTI Pengisian Kuisisioner *Tracer Study*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan



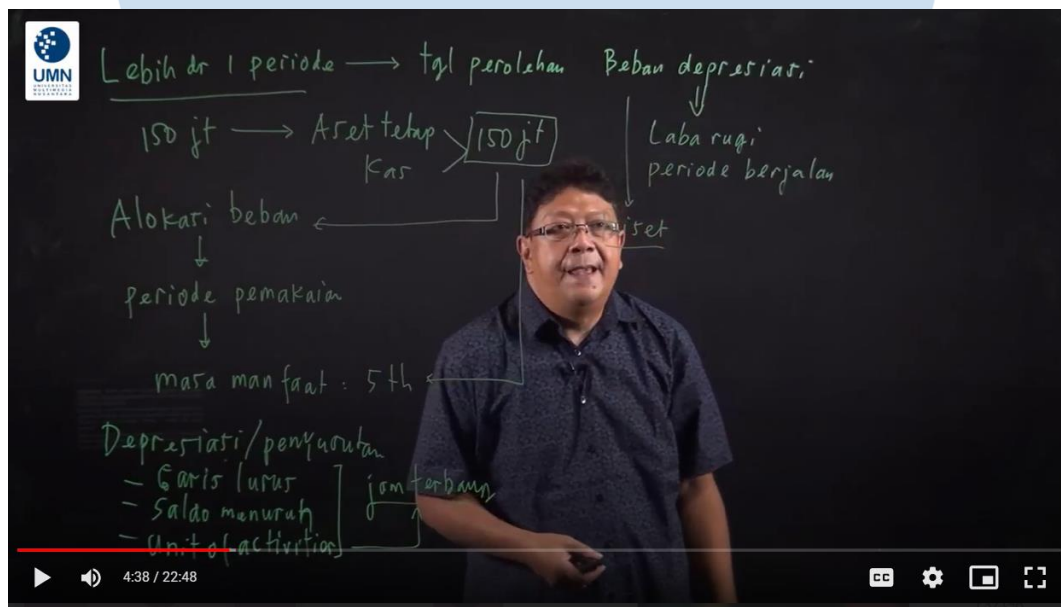
Gambar 2.3.2 Screenshot Video Animasi *Voice Acting*
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 2.3.1 dan 2.3.2 merupakan screenshot dari salah satu video pembelajaran yang dibuat oleh BPP. Seperti yang dapat dilihat video tersebut memiliki visual yang menarik karena menggunakan ilustrasi untuk mendukung penjelasan materi yang diberikan oleh dosen. Selain itu pada pertengahan video akan muncul kuis pada pada waktu yang sudah ditentukan dosen untuk menguji pemahaman dari mahasiswa.



Gambar 2.3.3 Screenshot Video *Motion & Tutorial DIP*
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Untuk video pada gambar 2.3.3 masih sama seperti video pada gambar 2.3.1 dan 2.3.2 yaitu menggunakan animasi dan memiliki kuis tetapi, pada video ini penjelasan juga diberikan contoh praktek langsung yang merupakan hal yang sulit untuk dilakukan jika proses perkuliahan hanya terjadi didalam kelas. Dengan melihat contoh yang sangat jelas mahasiswa diharapkan menjadi lebih tertarik dan mudah memahami penjelasan dosen.



Gambar 2.3.4 Screenshot Video Lightboard SAK

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Untuk video yang ada pada gambar 2.3.4 merupakan video dengan konsep lightboard. Lightboard merupakan sebuah papan tulis yang memiliki tempat menulis yang tembus pandang dengan lampu pencahayaan pada ujung-ujung papan tulis. Video dengan konsep lightboard ini berguna untuk merekayasa kondisi mengajar dikelas karena dosen melakukan penjelasan dengan bantuan papan tulis.



Gambar 2.3.5 Screenshot Video Tutorial *Food Production*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Sedangkan untuk gambar 2.3.5 video yang digunakan adalah video tutorial memasak. Video tutorial ini juga memiliki animasi simple yang memberikan reminder atau catatan penting dari dosen sehingga mudah untuk diingat oleh mahasiswa. Dan karena materi tutorial berupa video yang dapat di berhentikan sejenak maka mahasiswa dapat belajar dengan kecepatan belajar mereka masing-masing tanpa perlu takut ketinggalan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA