

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara merupakan sebuah institusi pendidikan yang didirikan pada tahun 2005. Universitas Multimedia Nusantara dapat berdiri setelah memperoleh izin operasional dari Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Universitas ini berada di bawah kepemilikan Kompas Gramedia Group (KG Group), yaitu sebuah perusahaan ternama di Indonesia yang bergerak di sektor media massa oleh P.K. Ojong dan Jakob Oetama. UMN terletak di alamat Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Kelurahan Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia, dan bersebelahan dengan Summarecon Digital Center (SDC).

Universitas Multimedia Nusantara memiliki visi yang bertujuan untuk menjadi salah satu perguruan tinggi unggulan di Indonesia, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT), baik dalam skala nasional maupun internasional. UMN berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang memiliki wawasan global, kompetensi tinggi di bidang keahliannya, semangat kewirausahaan, dan integritas moral yang tinggi. Misi utama UMN adalah memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia serta memajukan kesejahteraan masyarakat, melalui pelaksanaan tugas tridarma perguruan tinggi, yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, demi peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia (www.umn.ac.id, 2023).

Setelah resmi didirikan pada tanggal 20 November 2006, Universitas Multimedia Nusantara memiliki 4 fakultas utama, yakni Fakultas Seni & Desain, Fakultas Informasi dan Teknologi (ICT), Fakultas Ilmu Komunikasi, serta Fakultas Ekonomi. Fakultas Seni & Desain atau disingkat FSD merupakan salah satu fakultas pendiri di Universitas Multimedia Nusantara yang memulai kegiatan

akademik pada tanggal 3 September 2007, dengan dua bidang keahlian awal, yaitu Desain Grafis dan Animasi, yang merupakan bagian dari Program Studi Desain Komunikasi Visual. Selanjutnya, Fakultas Seni & Desain memperluas spektrum pendidikannya dengan menambahkan sebuah bidang keahlian baru, yakni Sinematografi, yang juga berada di bawah naungan Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Fakultas Seni & Desain mengalami pemekaran menjadi 3 program studi yang terpisah, yaitu Desain Komunikasi Visual, Film dan Televisi, serta Arsitektur. Program Studi Desain Komunikasi Visual menyediakan 2 bidang peminatan, yaitu Desain Grafis dan Interactive Media Design. Sementara itu, Program Studi Film dan Televisi juga menghadirkan 2 bidang keahlian, yaitu Film dan Animasi. Pada Desember 2016, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara berhasil meraih predikat Akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). Di tahun 2018, Fakultas Seni & Desain secara resmi memperkenalkan identitas baru, dimana salah satunya, Program Studi Desain Komunikasi Visual mengimplementasikan kurikulum baru yang menawarkan 2 bidang keahlian, yaitu *Visual Brand Design* (VBD) dan *Interaction Design* (ID) (www.fsd.umn.ac.id., 2023).

2.1.1 Logo UMN

Universitas Multimedia Nusantara memiliki logo yang sangat khas dan memiliki filosofi yang kuat dan selaras dengan visi dan misinya itu sendiri. Logo dari UMN adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

A. Bola Dunia

Bola dunia merupakan simbolisasi dari berbagai aspek yang mewakili UMN memiliki filosofi eksistensi yang diidamkan: Simbolisasi bahwa UMN berkeinginan menjadi sebuah universitas yang diakui secara internasional. UMN sebagai lembaga pendidikan global yang terbuka untuk semua generasi muda dari berbagai latar belakang, tanpa memandang golongan, agama, ideologi, atau kelompok tertentu.

B. Kotak Putih Terbuka

Kotak putih terbuka memiliki filosofi yang merepresentasikan konsep bahwa UMN, setiap individu, dan segala aspek kehidupan senantiasa terbuka untuk pertumbuhan dan pengembangan yang tak terbatas. Selalu berusaha untuk melampaui batas-batasnya dan mencapai tujuan yang tak terhingga di masa depan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) memiliki peran penting dalam mendorong pencapaian ini.

C. Kotak-kotak Putih

Kotak-kotak putih memiliki filosofi yang merepresentasikan kemajuan dalam teknologi komunikasi dan informasi, yang memiliki kemampuan untuk menghubungkan berbagai aspek kehidupan di seluruh dunia secara kompleks. Ini menggambarkan integrasi yang kuat antara beragam komunitas yang saling terhubung melalui komunikasi efektif, membentuk komunitas global yang harmonis.

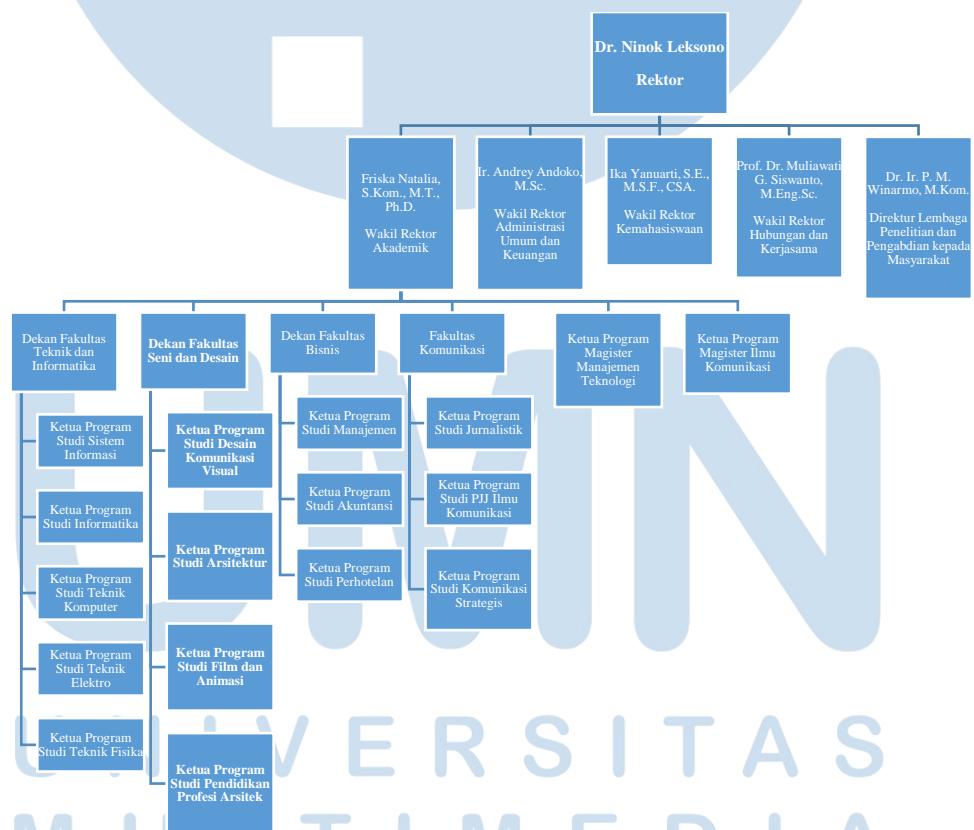
D. Warna Biru

Warna biru melambangkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi UMN diawali dengan Rektor UMN yang memiliki yurisdiksi atas berbagai entitas berikut:

- Wakil Rektor I, yang bertanggung jawab atas urusan Akademik.
- Wakil Rektor II, yang memimpin sektor Administrasi Umum dan Keuangan.
- Wakil Rektor III, yang bertugas dalam aspek Kemahasiswaan dan Alumni.
- Wakil Rektor IV, yang bertanggung jawab untuk menjalin Hubungan Eksternal.
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM).



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Wakil Rektor I memiliki sejumlah divisi yang mendukung fungsi Akademik, termasuk Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK), Perpustakaan, serta Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis, dan Fakultas Teknik dan Informatika. Wakil Rektor II, dalam kerangka Administrasi Umum dan Keuangan, bekerja sama dengan Biro Keuangan, Sub Divisi Pemasaran dan Pengembangan Usaha, Biro Pengembangan Sumber Daya Manusia (PSDM) dan umum, Biro Teknologi Informasi, dan Biro Pengelolaan Gedung. Biro Teknologi Informasi (IT) memiliki tiga divisi, yaitu IT Operation, IT Development, dan IT Infrastruktur. Wakil Rektor III, yang fokus pada Kemahasiswaan dan Alumni, ditemani oleh Biro Pengembangan Karir dan Alumni serta Biro Kemahasiswaan.

2.2.1 Dekan dan Ketua Program Studi

Universitas Multimedia Nusantara menaungi empat fakultas dan dua program magister. Empat fakultas tersebut mencakup Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Bisnis, dan Fakultas Komunikasi. Program magister mencakup program Magister Manajemen Teknologi dan Magister Ilmu Komunikasi.

A. Fakultas Teknik dan Informatika

Pada Fakultas Teknik dan Informatika, terdapat lima program studi, yaitu Prodi Sistem Informasi, Prodi Informatika, Prodi Teknik Komputer, Prodi Teknik Elektro, dan Prodi Teknik Fisika, beserta dengan nama Dekan dan Ketua Program Studi yang tertera sebagai berikut:

Tabel 2.1 Fakultas Teknik dan Informatika

Fakultas Teknik dan Informatika	Dekan dan Ketua Program Studi
Dekan Fakultas Informasi dan Teknologi	Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc.
Ketua Program Studi Sistem Informasi	Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.

Ketua Program Studi Informatika	Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom.
Ketua Program Studi Teknik Komputer	Samuel, M.T.I. (CCNA R&S, CCNA Design, CCNP R&S, HCNA R&S, HCAI).
Ketua Program Studi Teknik Elektro	Ahmad Syahril Muharrom, S.Pd.,M.T.
Ketua Program Studi Teknik Fisika	Muhammad Salehuddin, S.T., M.T.

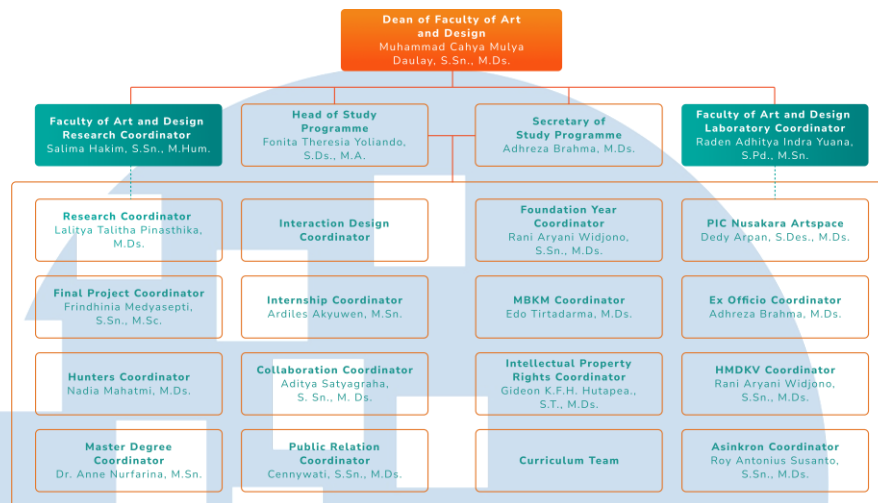
B. Fakultas Seni dan Desain

Pada Fakultas Seni dan Desain, terdapat tiga program studi, yaitu Prodi Desain Komunikasi Visual, Prodi Film dan Animasi, dan Prodi Arsitektur, beserta dengan nama Dekan dan Ketua Program Studi yang tertera sebagai berikut:

Tabel 2.2 Fakultas Seni dan Desain

Fakultas Seni dan Desain	Dekan dan Ketua Program Studi
Dekan Fakultas Seni dan Desain	Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual	Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
Ketua Program Studi Film dan Animasi	Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
Ketua Program Studi Arsitektur	Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch.

Desain Komunikasi Visual yang berada di dalam Fakultas Seni dan Desain memiliki sebuah struktur organisasi yang lebih detail dan lengkap, agar keseluruhan sistem dapat berjalan secara sistematis. Di dalam struktur tersebut menjelaskan berbagai peran dari masing-masing koordinator yang mengatur jalannya koordinasi sistem perkuliahan program studi Desain Komunikasi Visual. Berikut adalah bagan struktur organisasi DKV UMN (dkv.umn.ac.id., 2023).



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

C. Fakultas Bisnis

Pada Fakultas Bisnis, terdapat tiga program studi, yaitu Prodi Manajemen, Prodi Akuntansi, dan Prodi Perhotelan, beserta dengan nama Dekan dan Ketua Program Studi yang tertera sebagai berikut:

Tabel 2.3 Fakultas Bisnis

Fakultas Bisnis	Dekan dan Ketua Program Studi
Dekan Fakultas Bisnis	Dr. Florentina Kurniasari T., S.Sos., M.B.A.
Ketua Program Studi Manajemen	Dr. Mohammad Annas, S.Tr.Par, M.M, CSCP.
Ketua Program Studi Akuntansi	Stefanus Ariyanto, S.E, M.Ak., CPSAK., CA.
Ketua Program Studi Perhotelan	Oqke Prawira, SST.Par, M.Si.Par.

D. Fakultas Komunikasi

Pada Fakultas Komunikasi, terdapat empat program studi, yaitu Prodi Jurnalistik, Prodi PJJ Ilmu Komunikasi, Prodi Komunikasi Strategis, dan satu Prodi Magister Ilmu Komunikasi, beserta dengan nama Ketua Program Studi yang tertera sebagai berikut:

Tabel 2.4 Fakultas Komunikasi

Fakultas Komunikasi	Ketua Program Studi
Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi	Dr. Agustinus Rusdianto Berto, S.Sos., M.Si.
Ketua Program Studi Jurnalistik	Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.
Ketua Program Studi PJJ Ilmu Komunikasi	Helga Liliani Cakra Dewi, S. I.kom., M.Comm.
Ketua Program Studi Komunikasi Strategis	Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

2.3 Portfolio Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mengakumulasi beragam pencapaian dan kemitraan yang bersifat ekstensif dengan berbagai entitas dan lembaga. Tidak hanya terbatas pada lingkup nasional, tetapi juga merambah ke tingkat internasional. Selain adanya prestasi dan pencapaian, Universitas Multimedia Nusantara pun turut serta terjun langsung secara aktif dalam melakukan kegiatan atau program pengabdian masyarakat.

Berdasarkan Maulida (2022) pada website umn.ac.id, salah satu proyek membanggakan yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan hidup masyarakat adalah adanya kegiatan pelaksanaan upaya sosialisasi terkait dengan Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Insentif DIKTI tahun 2022 yang berjudul Digitalisasi Keuangan Pedagang Pasar Tradisional Kabupaten Tangerang untuk Mendapatkan Akses Pendanaan Modal Dagang. Proyek ini mencakup pembuatan aplikasi bernama SASAR (Sahabat Pasar) yang ditujukan untuk membantu para pedagang pasar dalam meningkatkan akses pendanaan modal dagang. Proyek ini dikerjakan oleh Elissa Dwi Lestari, S.Sos., M.S.M., seorang dosen dari Program Studi Manajemen, Stefanus Ariyanto, S.E., M.Ak., CPSAK., CA., seorang dosen dari Program Studi Akuntansi, dan Prio Utomo, S.T., MPC., seorang dosen dari Program Magister Manajemen Teknologi (MMT UMN). Kolaborasi untuk proyek ini melibatkan Perumda Pasar Kabupaten Tangerang, para Kepala Pasar, Paguyuban Pasar di kedua tempat tersebut, dan melibatkan juga

mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Aplikasi SASAR merupakan sistem *Point-of Sales* yang dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan (*user-friendly*). Aplikasi ini memungkinkan pedagang untuk melakukan pencatatan penjualan dengan tingkat detail yang lebih tinggi, termasuk pencatatan barang masuk dan keluar serta opsi jenis pembayaran, baik secara tunai maupun menggunakan *e-wallet*.



Gambar 2.4 Hibah Dikti 2022 UMN
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Banyak kontribusi lain dalam berbagai aspek yang melibatkan setiap program studi di dalam keempat fakultas yang ada di UMN, termasuk juga program studi Desain Komunikasi Visual. Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) UMN telah menjalin kemitraan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam pengembangan modul pembelajaran mengenai pengasuhan anak. Kolaborasi ini melibatkan tujuh belas mahasiswa DKV UMN dalam proses perancangan dan desain modul pembelajaran tersebut. Selain itu, DKV UMN telah menjalankan kerjasama dengan PT Samafitro melalui kunjungan ke perusahaan tersebut, yang bertujuan memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa sehubungan dengan perkembangan teknologi cetak dalam era digital saat ini. Sebagai tambahan, DKV UMN juga turut serta sebagai anggota dalam Asosiasi

Program Studi Desain Komunikasi Visual (Asprodi DKV) sebagai upaya untuk berkontribusi dalam kemajuan pendidikan di bidang desain komunikasi visual.



Gambar 2.5 Proyek Penelitian Hibah Dikti Prodi DKV UMN 2023
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Dalam ranah nasional, prodi DKV UMN pun berhasil mendapatkan penerimaan dana Hibah Kemendikbudristek penelitian tahun 2023 dengan kateori penelitian usulan baru, yaitu Penelitian Fundamental Reguler (PFR). Penelitian tersebut terdiri atas sebuah tim riset dosen yang diketuai oleh Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S. T., M. Inf. Tech., serta 3 anggota lainnya, yaitu Ardiles Akyuwen, S. Sn., M. Sn., Dr. Suwito Casande, S. Sn., M. Ds., dan Clemens Felix Setiyawan, S. Sn., M. Hum. Penelitian tersebut berjudul Virtualisasi Relief Candi Borobudur dalam Perspektif Trimata. Latar belakang penelitian tersebut disebabkan oleh

kekhawatiran para peneliti terkait kurangnya penjelasan yang jelas dalam literatur sebelumnya mengenai metode dan model penceritaan relief candi Borobudur, dimana diskusi yang ada pada saat ini hanya terbatas pada pengkodean visual dan interpretasi cerita relief candi Borobudur. Tujuan penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan dan menemukan metode penceritaan relief candi Borobudur melalui perspektif lingkungan trimatra dan elemen-elemen pembangun cerita. Proyek penelitian inilah yang membuat penulis tertarik untuk bergabung ke dalamnya sebagai asisten peneliti.



Gambar 2.6 Hibah Penelitian KONEKSI
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Tidak hanya dalam ranah nasional, program studi Desain Komunikasi Visual pun berhasil terpilih dalam penelitian yang dilakukan oleh tiga dosen UMN yang masuk dalam pilihan 20 teratas yang mendapatkan dukungan dari Kolaborasi Pengetahuan dan Inovasi Australia Indonesia (KONEKSI), yaitu merupakan sebuah hibah penelitian yang muncul melalui kerjasama antara pemerintah Australia dan pemerintah Indonesia. Program hibah ini, yang diimplementasikan

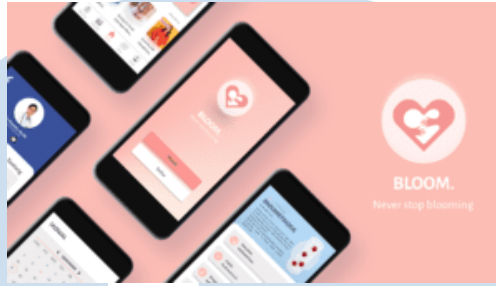
pada tahun 2023, memiliki fokus utama pada isu-isu seputar lingkungan dan dampak perubahan iklim. Terdapat sebanyak 600 proposal penelitian yang diajukan dalam kerangka program ini, namun hanya 20 proyek penelitian yang berhasil meraih hibah bergengsi dari pemerintah Australia. Tim peneliti yang terdiri dari dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yaitu Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., dan Lia Herna, S.Sn., M.Ds., memfokuskan penelitiannya pada proyek berjudul "Membantu Anak-anak sebagai Agen Perubahan Melalui Edugames Inklusif Mengenai Perubahan Iklim dan Ketahanan Bencana." Penelitian ini memanfaatkan pendekatan edugames untuk mendidik dan memberikan pemahaman mengenai isu-isu perubahan iklim. Dengan menggunakan pendekatan edugames, penelitian ini bertujuan untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta efektif dalam mengkomunikasikan risiko yang terkait. Oleh karena itu, berbagai pihak dan tim akan terlibat dalam proses perancangan dan evaluasi selama satu tahun penelitian, hingga Juli 2024. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan edugames yang relevan dan bermutu tinggi dengan pembiayaan melalui Hibah Penelitian KONEKSI Australia-Indonesia 2023.

Di sisi yang berbeda, mahasiswa-mahasiswi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara juga telah memberikan kontribusi dengan meraih berbagai penghargaan di berbagai kompetisi, baik tingkat nasional maupun internasional, meliputi sekitar 15 kompetisi berbeda. Seluruh karya dan prestasi yang dihasilkan oleh para anggota DKV UMN terdokumentasikan di dalam situs web resmi DKV UMN, yaitu dkv.umn.ac.id.

2.3.1 Portofolio Mahasiswa DKV UMN

Mahasiswa-mahasiswi DKV UMN yang telah melakukan perancangan karya baik dari penjurusan *Visual Branding Design* (VBD) atau *Interaction Design* (ID), menampilkan keseluruhan proyek perancangannya dalam 11 kategori utama, yaitu *Interface Design*, *Branding*, *Book*, *Campaign*, *Information Media*, *Promotion*, *Sign System*, *Typography*, *Game*, *Interactive Story Telling*, dan *UI/UX Design*.

A. *Interface Design*



Gambar 2.7 Portofolio *Interface Design*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Mobile Application Design About Early Check-Up to Maintain Reproductive Health for Women Aged 15-24 Years* yang dibuat oleh Marvella Yovita Chandra. Pada perancangan tersebut pembahasan mengenai remaja perempuan 15-24 tahun yang perlu menjaga kesehatan reproduksi mereka, mengingat gejala nyeri haid bisa menjadi pertanda endometriosis. Endometriosis adalah gangguan serius yang dapat mempengaruhi kualitas hidup dan kesuburan wanita. Namun, banyak remaja meremehkan gejala ini. Perancangan aplikasi diperlukan untuk meningkatkan kesadaran mereka dan mengedukasi tentang pentingnya pemeriksaan kesehatan pada spesialis kandungan atau ginekolog.

B. *Branding*



Gambar 2.8 Portofolio *Branding*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Rebranding of Way Kambas National Park* oleh Caroline Andrian. Pada perancangannya membahas mengenai Taman Nasional Way Kambas yang memiliki peran penting sebagai tempat perlindungan flora dan fauna endemik yang terancam punah. Namun, masyarakat masih memiliki persepsi yang terbatas tentang taman nasional ini, dimana belum sepenuhnya menggambarkan potensi dan nilai sebenarnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan rebranding melalui identitas merek yang bertujuan untuk mengkomunikasikan nilai dan potensi yang dimiliki oleh Taman Nasional Way Kambas.

C. Book



Gambar 2.9 Portofolio *Book*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Designing A Book Compilation of Indonesia's Legendary Female Singers' Biographies* oleh Yesica Stefanie. Pada perancangannya membahas mengenai sebuah buku yang berisi kumpulan biografi penyanyi wanita legendaris Indonesia. Dengan tujuan untuk mengabadikan perjalanan hidup dan karier mereka, sehingga dapat melestarikan sejarah musik di Indonesia. Proyek ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat akan peran penting wanita dalam perkembangan industri musik Indonesia selama beberapa dekade terakhir.

D. Campaign



Gambar 2.10 Portofolio Campaign
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Designing an Anti-Smoking Campaign for Beginner Smokers Aged 18-22 Years Old* in Jabodetabek yang dibuat oleh Regina Kanani. Perancangan tersebut membahas mengenai jumlah perokok di Indonesia terus bertambah setiap tahun. Meskipun pemerintah telah mencoba memberikan peringatan kesehatan pada bungkus rokok, upaya ini belum berhasil mendorong perokok untuk berhenti merokok. Oleh karena itu, dirancang sebuah kampanye melalui penelusuran media sekunder dengan tujuan membuat perokok pemula mempertimbangkan untuk menghentikan kebiasaan merokok.

E. Information Media



Gambar 2.11 Portofolio Information Media
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Practical Guide for Anger Management* yang dibuat oleh Richard Hermanto. Perancangan tersebut membahas mengenai emosi marah. Amarah merupakan perasaan yang sering dialami oleh masyarakat. Amarah yang tertahan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik. Sayangnya, banyak orang hanya menyadari masalahnya ketika sudah menjadi masalah kesehatan, padahal ini dapat dihindari dengan memahami manajemen amarah. Oleh karena itu, disusun panduan praktis untuk manajemen amarah.

F. *Promotion*



Gambar 2.12 Portofolio *Promotion*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Promotion Design of Kamoro Tribe Tourism in Timika Papua* oleh Angeline Zeanetti Tenggara. Pada perancangannya membahas mengenai budaya unik suku Kamoro di Papua yang memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata di Timika. Namun, masih banyak wisatawan Indonesia yang belum menyadari eksistensi dan potensi budaya suku Kamoro ini. Oleh karena itu, diperlukan perancangan visual promosi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan daya tarik dan keunikan wisata suku Kamoro, serta mempromosikan potensi suku ini sebagai salah satu destinasi wisata di Papua.

G. Sign System



Gambar 2.13 Portofolio *Sign System*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Taman Prasasti Museum Sign System* yang dibuat oleh Thomas Arya Aditya. Perancangan tersebut membahas mengenai Museum Taman Prasasti yang awalnya berfungsi sebagai tempat pemakaman khusus bagi penduduk asing yang tinggal di Batavia. Namun, museum ini memiliki kelemahan, terutama dalam hal tata letak objek pameran dan informasi yang belum terstruktur, yang menyebabkan pengunjung kesulitan berorientasi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung melalui perbaikan tata letak dan penyediaan informasi yang lebih baik.

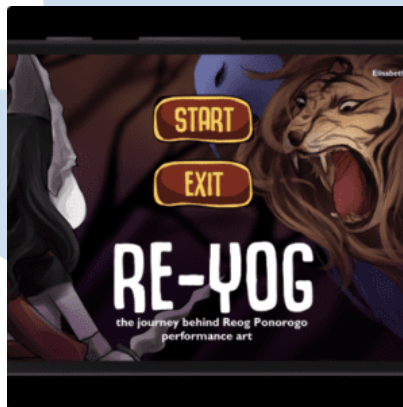
H. Typography



Gambar 2.14 Portofolio *Typography*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Typeface Design Adapted From Duning Dayak Iban Script* yang dibuat oleh Christopher Kenneth Yansen. Perancangan tersebut membahas mengenai perkembangan zaman yang pesat sehingga telah menggeser banyak Aksara Nusantara dengan huruf Latin, seperti yang terjadi pada Aksara Duning yang dikenal oleh masyarakat Iban. Untuk mempertahankan warisan budaya ini, telah dilakukan perancangan huruf Latin yang terinspirasi oleh Aksara Duning, sehingga budaya ini tetap relevan dalam media komunikasi modern.

I. *Game*



Gambar 2.15 Portofolio Game

Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul “RE-YOG” *Mobile Game Design about Reog Ponorogo History* yang dibuat oleh Elisabeth Martina Megan. Perancangan tersebut membahas mengenai Reog Ponorogo, yaitu sebuah seni pertunjukan Indonesia yang memegang banyak nilai budaya dan spiritual yang berharga. Sayangnya, mayoritas remaja di kota-kota besar kurang familiar dengan seni ini. Oleh karena itu, sebuah permainan mobile berbasis platformer 2D telah dikembangkan untuk mengenalkan sejarah dan cerita di balik pertunjukan Reog Ponorogo kepada generasi muda.

J. *Interactive Story Telling*



Gambar 2.16 Portofolio *Story Telling*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *Interactive Comic Yogaswara* yang dibuat oleh Delvia Kristal Bella dan Agatha Amorita Tulus. Perancangan tersebut membahas mengenai penerapan visual storytelling dalam bentuk komik interaktif mengenai sejarah Proklamasi yang dapat diakses melalui perangkat Android dirancang dengan tujuan meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah Proklamasi serta membantu mereka merenungkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

K. *UI/UX Design*



Gambar 2.17 Portofolio *UI/UX Design*
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara (2023)

Perancangan ini berjudul *UI/UX Design for a Mobile App that Helps Control Sleep Cycle of Insomniacs* yang dibuat oleh Michelle Tuwaidan. Perancangan tersebut membahas mengenai insomnia. Insomnia adalah gangguan tidur yang ditandai dengan kesulitan tidur. Salah satu penyebabnya adalah ketidakteraturan dalam jadwal tidur dan bangun, yang sering dialami oleh pelajar dan mahasiswa. Gangguan tidur ini dapat memengaruhi aspek pendidikan dan sosial mereka. Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi yang menggunakan metode tidur dan pembatasan stimulus sebagai terapi utama untuk membantu mengurangi penggunaan smartphone sebelum tidur, memperbaiki siklus tidur, dan membantu penderita insomnia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA