

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara merupakan sebuah lembaga perguruan tinggi yang dikelola oleh Yayasan Universitas Multimedia Nusantara, salah satu anak perusahaan Kompas Gramedia Group. UMN didirikan atas inisiatif oleh salah satu pendiri KG Group, Dr. (HC) Jakob Oetama pada 25 November 2005. Berdasarkan dari inisiatif berikut, CEO Kompas Gramedia, Agung Adiprasetyo, serta jajaran pimpinan KG Group masa itu merealisasikan inisiatif tersebut menjadi kenyataan. Pada masa awal berdiri, UMN masih belum bertempat di kawasan Scientia Boulevard, Gading Serpong, Kecamatan Kelapa Dua, Kota Tangerang, Provinsi Banten. Kantor awal UMN dibuka yaitu berada di Gedung Wisma 46 BNI, kemudian dipindahkan ke Plaza Summarecon Serpong pada bulan Agustus 2008 (“Sejarah,” 2023).

Universitas Multimedia Nusantara saat ini dipimpin oleh Dr. Ninok Leksono selaku Rektor Universitas dan Teddy Suriyanto selaku Ketua Yayasan. Visi yang dianut oleh UMN adalah UMN menjadi universitas unggulan secara global yang mampu menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan yang luas, dan kompeten. Sedangkan misi yang diemban oleh UMN adalah mencerdaskan kehidupan, meningkatkan kualitas SDM Indonesia, dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi (Universitas Multimedia Nusantara, n.d.). Berikut adalah filosofi logo Universitas Multimedia Nusantara (Universitas Multimedia Nusantara, n.d.):

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Logo UMN

1. Bola dunia

Bola dunia melambangkan cita-cita UMN yang ingin menjadi kampus dengan kredibilitas internasional serta sebagai kampus yang tidak berorientasi terhadap SARA tertentu.

2. Kotak putih terbuka

Kotak putih terbuka melambangkan kepercayaan UMN terhadap keterbukaan perkembangan kemampuan mahasiswa didiknya yang terus menerus, yang dibantu dengan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Kotak-kotak putih

Kotak-kotak putih melambangkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran dalam integrasi global sehingga mampu membangun hubungan baik antar-komunitas.

4. Warna biru

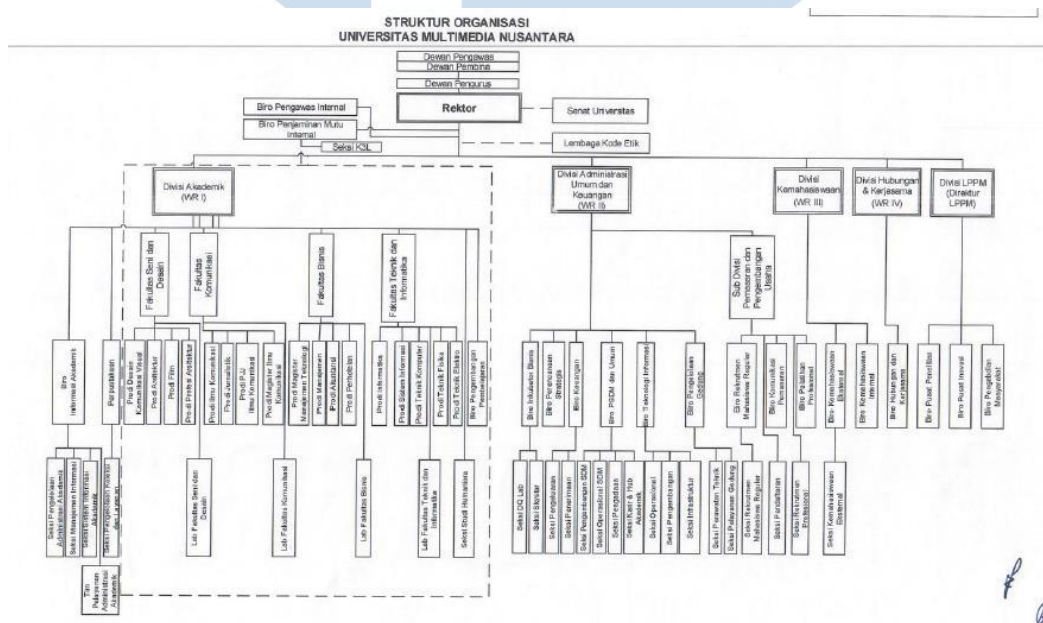
Warna biru pada logo melambangkan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology / ICT*).

Universitas Multimedia Nusantara memiliki 4 fakultas pendidikan yang berfokus pada ICT, yaitu Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni dan Desain. Yayasan Universitas

Multimedia Nusantara juga memiliki komitmen dalam mengembangkan UMN sebagai universitas yang unggul, yaitu sebagai berikut: 1) Menyediakan fasilitas pembelajaran mahasiswa seperti fasilitas gedung kampus, laboratorium, perpustakaan dan fasilitas lainnya; 2) Mengadakan *job training* selama kurang lebih 2 bulan di unit - unit bisnis Kompas Gramedia; 3) Menyediakan lowongan magang di tiap unit usaha Kompas Gramedia; 4) Membuka peluang bagi para tenaga profesional untuk menjadi tenaga pengajar di UMN (Universitas Multimedia Nusantara, n.d.). Dengan demikian, UMN mampu mencetak banyak lulusan yang kompeten dalam bidangnya. Contoh alumni UMN yang dikenal oleh kalangan masyarakat seperti Chandra Liow, Kevin Anggara, Gritte Agatha, Nadia Soekarno, dan masih banyak alumni kompeten lainnya.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut di bawah ini adalah bagan struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara tahun 2023:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara
Sumber: Panduan Akademik dan Kurikulum DKV 2023

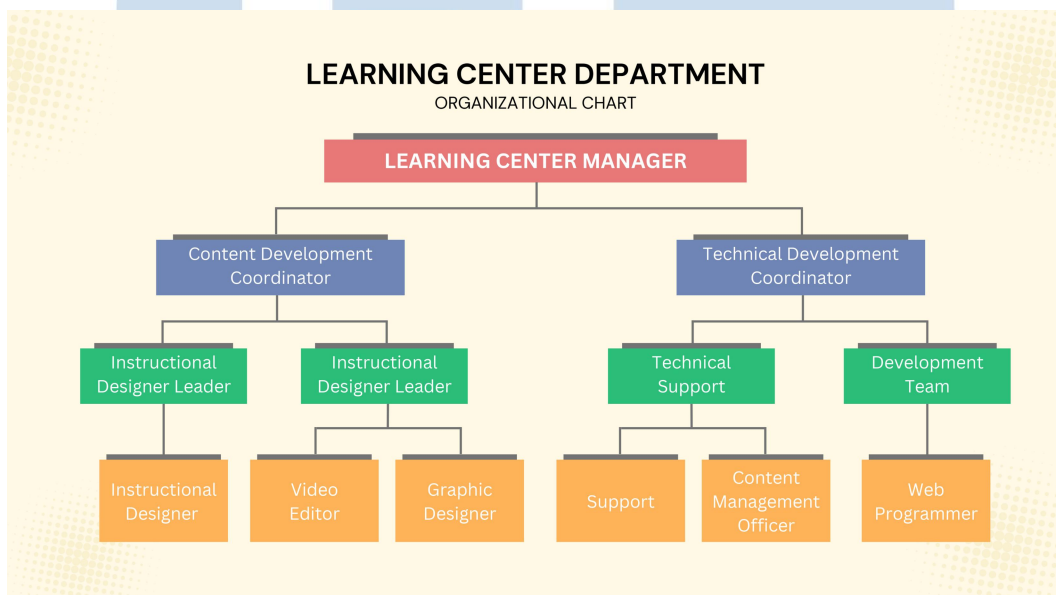
Berikut di bawah ini adalah bagan struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara tahun 2023:

Tabel 2.1 Tabel Struktur Organisasi UMN 2023 (diterjemahkan)
 Sumber: Panduan Akademik dan Kurikulum DKV 2023

Pendiri	Dr. (HC) Jacob Oetama
Ketua Yayasan	Ir. Teddy Suriyanto
Rektor	Dr. Ninok Leksono, M.A.
Wakil Rektor I	Friska Natalia, Ph.D.
Wakil Rektor II	Andrey Andoko, M.Sc.
Wakil Rektor III	Ika Yanuarti, SE., M.S.F.
Wakil Rektor IV	Prof. Dr. Muliawati G. Siswanto, M.Eng.Sc
Direktur LPPM	Dr. P.M. Winarno, M.Kom.
Dekan Fakultas Seni & Desain	Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn.,M.Ds.
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi (PJS)	Andrey Andoko, M.Sc.
Dekan Fakultas Bisnis	Dr. Florentina Kurniasari T., S.Sos., MBA.
Dekan Fakultas Teknik & Informatika	Dr.Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc.
Kaprodi Sistem Informasi	Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.
Kaprodi Teknik Komputer	Samuel, M.T.I.
Kaprodi Informatika	Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom, M.Kom
Kaprodi Teknik Fisika	Muhammad Salehuddin, S.T., M.T.
Kaprodi Teknik Elektro	Ahmad Syahril Muharrom, S.Pd., M.T.
Kaprodi Magister Ilmu Komunikasi	Dr. Agustinus Rusdianto Berto, S.Sos. M.Si
Kaprodi Ilmu Komunikasi	Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
Kaprodi Jurnalistik	Samiaji Bintang Nusantara, M.Si.
Kaprodi PJJ Ilmu Komunikasi	Helga Liliani Cakra Dewi, S.I.Kom., M.Comm.
Kaprodi Desain Komunikasi Visual	Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
Kaprodi Film	Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
Kaprodi Arsitektur	Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch.
Kaprodi PJJ Arsitektur	-
Kaprodi Akuntansi	Stefanus Ariyanto, S.E., M.Ak., CPSAK., Ak., CA.
Kaprodi Magister Manajemen Teknologi	Dr. Prio Utomo, S.T, MPC
Kaprodi Manajemen	Purnamaningsih, S.E., M.S.M
Kaprodi Perhotelan	Oqke Prawira, S.ST. M.Si. Par.
Kepala Biro Informasi Akademik	Wella, S.Kom., M.MSI., COBIT5
Kepala Internal Student Affairs	Krizia Angelina, S.Sn
Kepala Biro Keuangan	Regina Fika Puspita Dewi, SE

Kepala Biro PSDM	Dessy Novita Lengkey, P.Si
Kepala Biro TI	Rheemar Hardiyanto S.Kom
Kepala Biro Penjaminan Mutu	Stefanus Bambang Widiatnolo, S.T.
Kepala Marketing	Arief Setyadi Hernawa, M.M.
Kepala Perpustakaan	Orisa Mahardini, S.Sos.
Kepala Biro Pengembangan Pembelajaran	Riatun, S.Sos., M.Ikom.

Berikut di bawah ini adalah bagan struktur organisasi Biro Pengembangan Pembelajaran UMN tahun 2023:



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi BPP UMN
 Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

Penulis melakukan kegiatan magang di Biro Pengembangan Pembelajaran UMN yang dipimpin oleh Ibu Riatun selaku Manajer. Terdapat dua tim dalam Biro ini, yaitu tim *Content Development* dan tim *Technical Development*. Tim tempat penulis melakukan magang adalah tim *Content Development*. Tim ini merupakan tim yang melakukan pembuatan konten pembelajaran UMN. Penulis menjabat sebagai desainer grafis magang yang berada di bawah arahan dan pengawasan Ibu Marcella Afra Henza selaku Koordinator Tim *Content Development*. Tim *Technical Development* di koordinasi oleh Ibu Diana Megawati. Berikut adalah uraian tugas yang dilakukan oleh desainer grafis yang dikutip langsung dari dokumen internal:

1. Melaksanakan proses desain sesuai dengan kebutuhan rancangan yang diperlukan universitas.
2. Membuat semua kebutuhan desain yang diperlukan dalam pembuatan konten pembelajaran.
3. Melakukan penyeleksian materi yang akan digunakan.
4. Menyatukan materi dari animator.

Berikut adalah uraian tugas yang dilakukan oleh *video editor* yang dikutip langsung dari dokumen internal:

1. Melaksanakan pengambilan rekaman gambar dan *set-up* alat untuk rekaman audio & video (Kamera / *mobile phone* / *desktop*) di dalam maupun di luar studio.
2. Sinkronisasi antara video dan audio menggunakan software yang sudah ditentukan.
3. Melakukan penyeleksian materi yang akan digunakan.
4. Menyatukan materi dari *Graphic Designer* dan animator menjadi sebuah video pembelajaran.

2.3 Portofolio Perusahaan

Berikut adalah beberapa portofolio dari Biro Pengembangan Pembelajaran UMN yang sudah dihasilkan selama ini:

1. Video Animasi Pembelajaran Mata Kuliah SC356 *Strategic Communication for Sustainable Organization* dengan topik Iklim Komunikasi Organisasi



Gambar 2.4 Video Animasi Pembelajaran Mata Kuliah SC356
Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

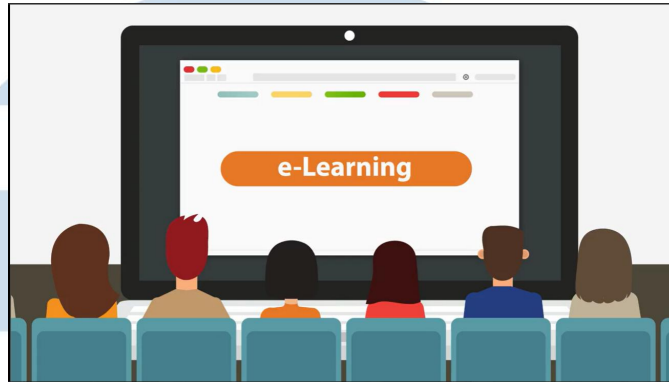
Berikut adalah salah satu bentuk video pembelajaran yang dibuat oleh Biro Pengembangan Pembelajaran UMN. Video ini merupakan video yang dibuat untuk pembelajaran secara daring melalui situs E-Learning UMN. Dalam video tersebut, desainer grafis bertugas membuat aset animasi untuk video sesuai arahan yang diberikan, kemudian video *editor* bertugas dalam produksi video pembelajaran dimulai dari perekaman dosen secara audio-visual hingga menganimasikan aset ilustrasi dari desainer grafis sesuai arahan.



Gambar 2.5 Animasi Video Pembelajaran Mata Kuliah SC356
Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Video *Teaser* GIZ



Gambar 2.6 Animasi Video *Teaser* GIZ 1

Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

Berikut adalah salah satu bentuk video pemaparan mengenai E-Learning AKSARA yang dibuat oleh Biro Pengembangan Pembelajaran UMN sebagai teaser GIZ. Video ini berfokus kepada pembuatan animasi aset ilustrasi untuk menyampaikan pesan informatif mengenai manfaat penggunaan dari E-Learning AKSARA bagi seluruh mahasiswa di Indonesia.



Gambar 2.7 Animasi Video *Teaser* GIZ 2

Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

3. Banner Mata Kuliah

Berikut adalah salah satu bentuk banner mata kuliah yang dibuat oleh Biro Pengembangan Pembelajaran UMN. Penggunaan banner ini dapat ditemui dalam situs E-Learning UMN. Banner ini digunakan sebagai identifikasi pokok pembelajaran setiap pertemuan mata kuliah.



Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Banner Mata Kuliah
Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

4. Slide Materi Pembelajaran

Berikut adalah salah satu bentuk *slide* materi pembelajaran yang disusun oleh Biro Pengembangan Pembelajaran UMN berdasarkan materi yang dibuat oleh dosen pemohon. *Slide* ini digunakan sebagai salah satu bentuk pembelajaran secara daring di situs E-Learning UMN.



Gambar 2.9 Slide Pembelajaran di E-Learning UMN
Sumber: Dokumen Internal Biro Pengembangan Pembelajaran UMN (2023)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A