



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Sejarah Singkat Perusahaan**

Universitas Multimedia Nusantara didirikan pada tanggal 25 November 2005 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 169/D/O/2005. Universitas Multimedia Nusantara dikelola oleh Yayasan Multimedia Nusantara yang didirikan oleh Kompas Gramedia.

Dr. (HC) Jakob Oetama selaku perintis Kompas Gramedia memprakarsai berdirinya Universitas Multimedia Nusantara. Dr. (HC) Jakob Oetama dikenal sebagai Tokoh Nasional yang senantiasa menjunjung tinggi kebenaran bagi bangsa Indonesia dan kemanusiaan. Setelah prakarsa tersebut, Universitas Multimedia Nusantara direalisasikan oleh pimpinan Kompas Gramedia seperti Agung Adiprasetyo (CEO), Teddy Suriyanto (Business Development), dan pimpinan-pimpinan lain. (Universitas Multimedia Nusantara, 2013)

Selama 7 tahun berdiri, Universitas Multimedia Nusantara menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Hingga sekarang, Universitas Multimedia Nusantara memiliki kurang lebih 5000 mahasiswa dan 4 fakultas, diantaranya Fakultas *Information, Communication, and Technology*, Fakultas Ekonomi, Fakultas Komunikasi, dan Fakultas Seni dan Desain.

#### **2.2. Visi dan Misi**

##### **2.2.1. Visi**

Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompentensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur. (Universitas Multimedia Nusantara, 2013)

### 2.2.2. Misi

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. (Universitas Multimedia Nusantara, 2013)

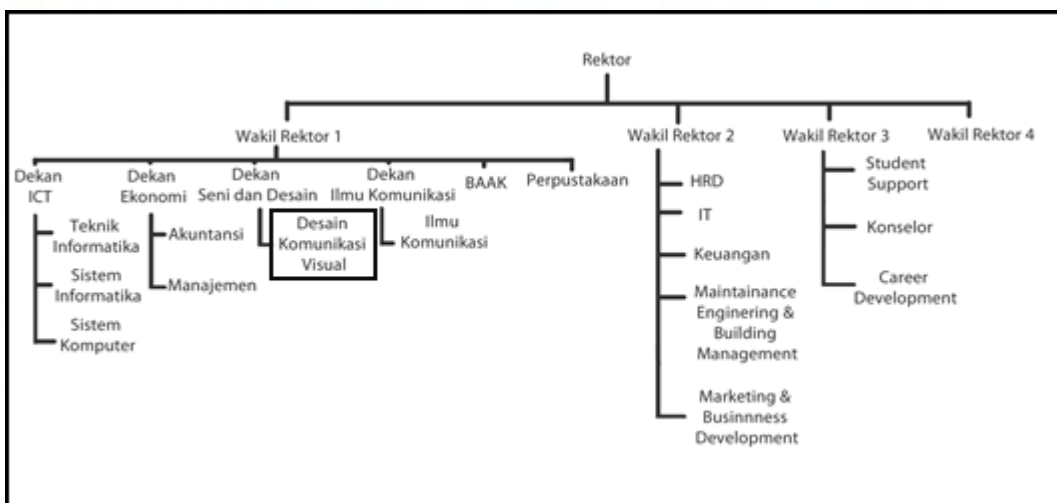
### 2.3. Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu dari pilihan program studi di Universitas Multimedia Nusantara. Pada program studi tersebut, mahasiswa diajarkan untuk memahami dan menguasai teknologi di bidang grafis. Mahasiswa juga dituntut untuk mampu membangun karya-karya yang dapat diaplikasikan pada media cetak, media elektronik, maupun media *online*. (Universitas Multimedia Nusantara, 2013)

Selain pembelajaran, program studi Desain Komunikasi Visual juga melibatkan mahasiswanya dalam berbagai proyek kecil maupun besar. Salah satu proyek tersebut adalah pengembangan aplikasi maket 3D digital interaktif dimana penulis melakukan kerja magang.

### 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi perusahaan tempat peserta magang bekerja.



Gambar 2.1. Bagan Struktur Organisasi perusahaan (Warda, 2013)

Berdasarkan bagan diatas, peserta magang bekerja sebagai *programmer* dibawah prodi Desain Komunikasi Visual. Proyek maket diterima dari divisi *Marketing* melalui bapak Yusup.

