

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Tentang Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara atau yang dikenal sebagai kampus UMN merupakan institusi pendidikan yang didirikan oleh Kompas Gramedia. Universitas Multimedia Nusantara pertama kali disahkan oleh Jakoeb Oetama pada tanggal 25 November 2005. Universitas Multimedia Nusantara menjadi universitas yang dikenal secara global mengedepankan ICT. Dengan fokus ICT ini Universitas Multimedia Nusantara menyusun kurikulum untuk semua program studinya berlandaskan pada ICT. Kompas Gramedia sebagai pendiri melalui Yayasan Multimedia Nusantara telah memberikan komitmennya untuk mengembangkan Universitas Multimedia Nusantara menjadi universitas unggulan.

Keunggulan yang Universitas Multimedia Nusantara berikan dengan konsep *Green Campus* dimana mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar komperhensif, yang didukung dengan fasilitas lengkap dan lingkungan yang baik. Selain itu, Universitas Multimedia Nusantara juga fokus pada *Information and Communication Technology* (ICT) dengan mengembangkan kreativitas dan inovasi sebagai modal utama. Universitas Multimedia juga ingin mengembangkan tenaga ahli di bidang ICT dengan ini UMN menyiapkan fasilitas mulai dari gedung kampus, perlengkapan laboratorium, perpustakaan, dan sarana lainnya. Selanjutnya memberikan kesempatan mahasiswa untuk menjalani *job training* selama kurang lebih dua bulan di unit-unit bisnis yang dimiliki Kompas Gramedia seperti Kompas, Gramedia Pustaka Utama (penerbit buku), Percetakan Gramedia, Kompas.com (*online media*), dan lain sebagainya. Universitas Multimedia Nusantara juga memberikan kesempatan untuk mahasiswa untuk kerja magang (*internship*) di unit-unit usaha terbuka bagi mahasiswa untuk melanjutkan karier di Kompas Gramedia. Adapun Universitas Multimedia Nusantara memberikan kesempatan kepada eksekutif dan profesional terbaik di Kompas Gramedia untuk menjadi tenaga pengajar / dosen yang kompeten di bidangnya. Universitas Multimedia Nusantara

juga tidak hanya mendidik mahasiswanya untuk siap menjadi profesional atau tenaga riset (akademisi) melainkan juga memberikan pendidikan kepada mahasiswa untuk siap menjadi wirausaha di bidang teknologi atau biasa disebut *technopreneur*. Hal ini juga dapat mendorong mahasiswa UMN untuk memberikan inovasi ide bisnis dan mampu mengembangkan produknya secara efisien.



Gambar 2. 1 Logo Universitas Multimedia Nusantara

Bola dunia dalam logo Universitas Multimedia Nusantara melambangkan eksistensi UMN yang dicita-citakan, yakni memiliki eksistensi sebagai universitas yang memiliki kredibilitas internasional. Universitas Multimedia Nusantara adalah universitas global yang tidak berorientasi pada golongan, agama, ideologi atau kelompok tertentu. Peserta didik Universitas Multimedia Nusantara adalah semua generasi muda dunia dari semua latar belakang apa pun.

Selanjutnya kotak putih terbuka melambangkan bahwa Universitas Multimedia Nusantara setiap manusia dan semua aspek kehidupan, idenya memiliki keterbukaan untuk terus mengembangkan dan selalu melampaui dirinya menuju cita-cita yang tidak terbatas diluar sana. *Information and Communication Technology* (ICT) harus bisa membantu untuk menghantarnya.

Kotak-kotak putih dalam logo Universitas Multimedia Nusantara melambangkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang mampu berperan dalam konvergensi berbagai bidang kehidupan di dunia yang semuanya saling terkoneksi secara canggih. Menyatukan keberagaman komunitas yang saling terhubung dengan komunikasi yang baik sehingga membentuk sebuah komunitas dunia yang harmonis.

Adapun warna biru dalam logo Universitas Multimedia Nusantara melambangkan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Universitas Multimedia Nusantara juga menanamkan nilai 5C kepada mahasiswanya melalui berbagai aktivitas di kehidupan sehari-hari:



Gambar 2. 2 Caring

Sumber: mentoring.umn.ac.id

1. *Caring*: Dapat diaplikasikan oleh semua orang bagian dari keluarga UMN dengan menunjukkan sikap peduli terhadap mahasiswa, para dosen dan staff, lingkungan sekitar kampus, serta masyarakat sekitar.



Gambar 2. 3 Credible

Sumber: mentorimng.umn.ac.id

2. *Credible*: Melalui nilai ini mahasiswa diharapkan menjadi pribadi yang dapat dipercaya dan diandalkan melalui integritas dalam melaksanakan tugas, aktif berorganisasi, maupun dalam kegiatan kampus Universitas Multimedia Nusantara secara umum, serta menjaga nama baik kampus UMN.



Gambar 2. 4 Competent

Sumber: mentoring.umn.ac.id

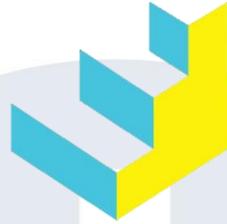
3. *Competent*: Mahasiswa diharapkan untuk aktif dalam perkuliahan, mengikuti berbagai macam organisasi yang telah disediakan untuk mengasah *soft skill*, dan mencari referensi untuk menambah pengetahuan.



Gambar 2. 5 Competitive

Sumber: mentoring.umn.ac.id

4. *Competitive*: Mahasiswa mampu berkompetisi secara sehat atau sportif, memberikan ide-ide baru yang berkualitas, serta dapat mengembangkan diri dan lingkungan kearah yang lebih baik lagi.



Gambar 2. 6 Customer Delight

Sumber: mentoring.umn.ac.id

5. *Customer Delight*: Menunjukkan sikap berorientasi dan antisipatif terhadap kebutuhan orang tua dengan belajar, berprestasi, dan sopan selama berada di lingkungan kampus.

2.2 Visi Misi Universitas Multimedia Nusantara

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) terus berusaha menjadi universitas unggulan dengan memiliki visi dan misi sebagai berikut:

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

Misi

Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan,

Penelitian, dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

2.2.1 Visi Misi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara

Visi

Menjadi Program Studi Strata Satu Komunikasi unggulan dengan perspektif komunikasi strategis dan menghasilkan lulusan yang berwawasan internasional, menguasai teori dan praktik dalam bidang *Corporate Communication* dan *Marketing Communication* yang berbasis ICT, berjiwa wirausaha sosial serta berbudi pekerti luhur.

Misi

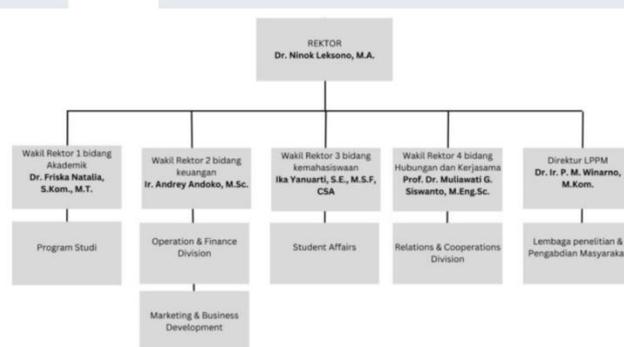
1. Menyelenggarakan proses pembelajaran berbasis kolaborasi yang berkualitas, didukung tenaga pengajar profesional dan kurikulum yang selaras dengan perkembangan dan kebutuhan industri komunikasi strategis.
2. Melaksanakan program penelitian yang memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi dengan perspektif komunikasi berbasis ICT.
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bidang komunikasi, dengan perspektif komunikasi strategis.

2.3 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memiliki struktur organisasi yang dibuat dengan tujuan meningkatkan kinerja yang optimal. Struktur organisasi ini

untuk meningkatkan pemahaman yang jelas kepada anggota tim dalam menjalankan peran, tugas, serta tanggung jawab mereka dalam lingkungan kerja.

Struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara dipimpin oleh 1 orang Rektor yang memiliki 5 wakil dalam bidang dan posisinya masing-masing. Ada pun 5 wakil tersebut dalam bidang akademik, bidang administrasi umum dan keuangan, dalam bidang kemahasiswaan yang diikuti dekan sebagai pimpinan dari setiap fakultas dan selanjutnya diikuti dengan ketua program studi masing-masing. Adapun bidang hubungan dan kerjasama hingga dengan Direktur Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LPPM).



Gambar 2. 7 Struktur Rektorat Universitas Multimedia Nusantara

Sumber: Lecturer

U M M N
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



CENDERA RIZKY ANUGRAH BANGUN, M.Si.

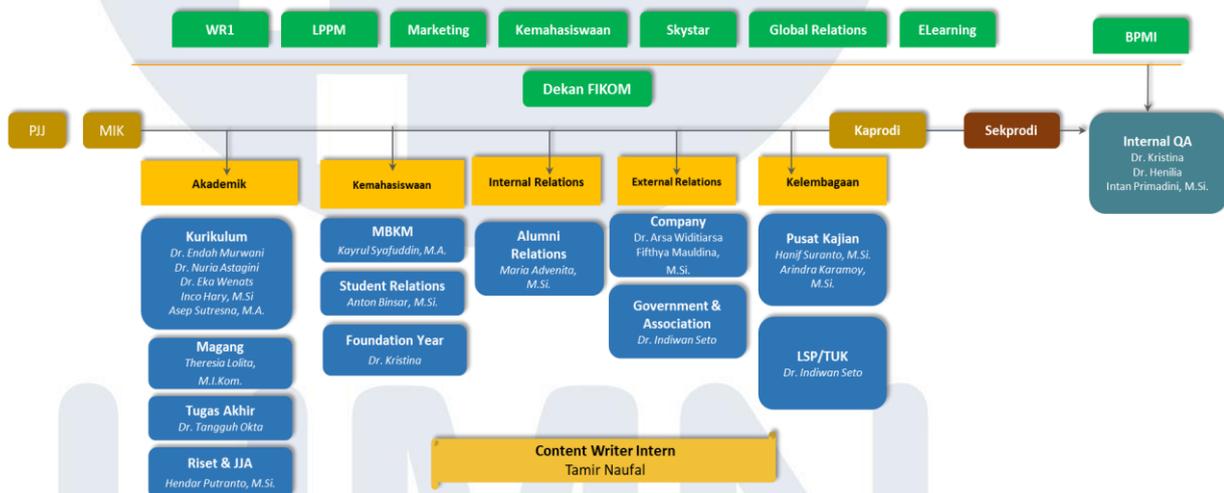
Kepala Program Studi



IRWAN FAKHRUDDIN, S.Sn., M.I.Kom.

Sekretaris Program

STRUKTUR PRODI ILMU KOMUNIKASI



Gambar 2. 8 Struktur Organisasi Program Studi Ilmu Komunikasi

Sumber: *Lecturer*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA