

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Yayasan Nafiri Kemenangan

Yayasan Nafiri Kemenangan atau *NDC Ministry* adalah sebuah gereja yang dibentuk oleh Ps. Josia Abdisaputera, M.Th. pada tahun 1991 yang dulu dikenal sebagai *Nafiri Allah*. Dengan visi menjadikan setiap jemaat murid Kristus dengan cara yang relevan, Yayasan Nafiri Kemenangan terbuka dengan perkembangan zaman terutama pada bidang teknologi, seperti penggunaan alat kamera, proyektor dan teknologi-teknologi yang membantu keberlangsungan ibadah. Pada tahun 2000, Yayasan Nafiri Kemenangan mulai mengimplementasikan kamera untuk mendokumentasikan berjalannya ibadah serta menampilkannya pada layar proyektor yang di *set-up* di samping panggung untuk memudahkan orang-orang yang melihat dari jauh.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi mulai meningkat sehingga banyak sekali teknologi-teknologi baru yang memungkinkan Yayasan Nafiri Kemenangan membuat ibadah yang tetap berfokus pada tujuan utama, tetapi tetap menarik perhatian dengan cara yang relevan. Dengan meningkatkan kualitas *lighting*, kamera, teknologi *Light Emitting Diode (LED)*, dan berbagai hal lainnya, Yayasan Nafiri Kemenangan berharap untuk mencakup lebih banyak lagi orang-orang dengan mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, Yayasan Nafiri Kemenangan juga berfokus pada tayangan-tayangan program baru yang dapat dinikmati oleh orang-orang.

Hal ini merupakan fokus utama Yayasan Nafiri Kemenangan yang membedakannya dari perusahaan atau yayasan lainnya. Secara keseluruhan Yayasan Nafiri Kemenangan *menghasilkan segala jenis media* seperti hasil tayangan, program-program, kamera *operator*, *editing* dan lainnya secara *in-house*, yang berarti segala jenis tayangan dan *media* dilakukan secara internal dengan tim yang telah disediakan yang bernama "*Media Support*". Dengan mementingkan kualitas dan juga kuantitas, Yayasan Nafiri Kemenangan melakukan berbagai

brainstorming, pembuatan *moodboard*, dan hal-hal lainnya untuk mempermudah proses produksi dan pascaproduksi agar tetap menjaga kualitas yang telah dihasilkan sampai sekarang.

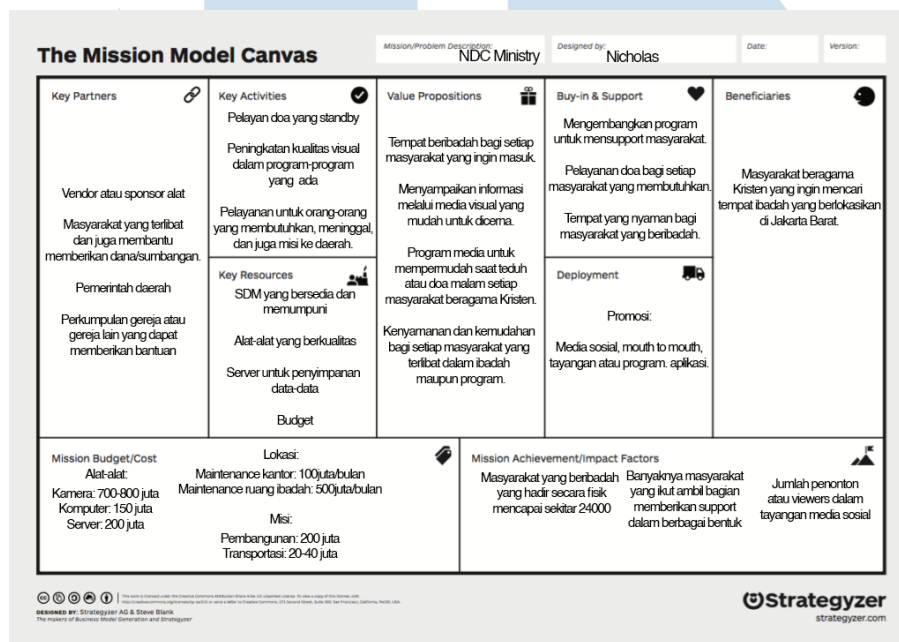
Sebuah perusahaan maupun yayasan pasti memiliki Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats (SWOT) yang dapat dilihat. Menurut Raeburn (2024) SWOT merupakan teknik untuk menganalisa dan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sebuah bisnis dalam berkembang. SWOT membantu menganalisa posisi dan juga apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas dari produk atau program yang dihasilkan tersebut.

SWOT	
<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki alat-alat yang memadai untuk membantu dan meningkatkan kualitas produksi. - Memiliki SDM yang berpengalaman di bidang-bidang kreatif, seperti <i>filmmaker</i>, <i>art director</i>, dan <i>3D artist</i>. - Memiliki <i>creative thinking</i> dan alur pekerjaan yang baik dan benar.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Yayasan hanya melakukan pekerjaan <i>internal</i>.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sedikitnya tempat ibadah yang memiliki kualitas <i>graphic</i> dan atau alat-alat yang memadai. - Yayasan Nafiri Kemenangan memiliki daya pikat yang tinggi sehingga banyak orang yang tertarik. - Memiliki banyak hasil produksi yang menarik perhatian orang-orang.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat beberapa tempat ibadah seperti JPCC di bawah sinode Jemaat Kristen Indonesia, Christ Cathedral Yayasan Eklesia Basilea, perusahaan, dan juga yayasan lain yang ikut serta berfokus pada perkembangan penyiaran dan juga kualitas grafis yang digunakan untuk memikat orang-orang agar lebih memilih tempat tersebut dibandingkan dengan NDC Ministry Yayasan Nafiri Allah.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Yayasan Nafiri Kemenangan

SWOT dari Yayasan Nafiri Kemenangan ini menunjukkan bahwa masih sedikitnya perusahaan atau tempat ibadah yang fokus dalam meningkatkan kualitas

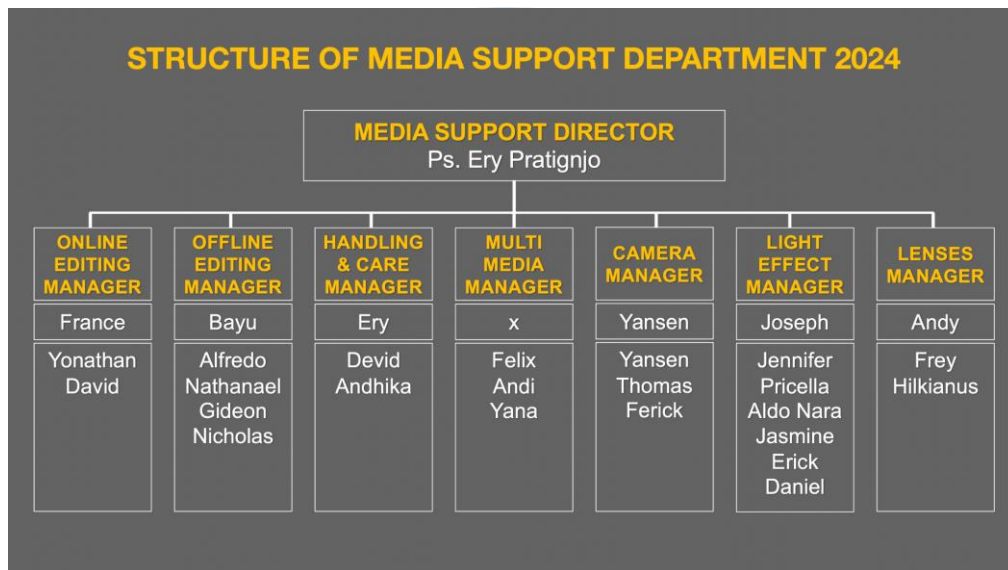
grafis dan juga hasil yang menyebabkan adanya perbedaan antara Yayasan Nafiri Kemenangan dengan perusahaan maupun yayasan lain. Selain SWOT, penulis juga melampirkan *Business Model Canvas Non Profit* dari Yayasan Nafiri Kemenangan sesuai dengan apa yang telah penulis alami.



Gambar 2.1 *Business Model Canvas Non Profit* Yayasan Nafiri Kemenangan

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Yayasan Nafiri Kemenangan



Gambar 2.2 Struktur Media Support Yayasan Nafiri Kemenangan

Sumber: Yayasan Nafiri Kemenangan (2024)

Dalam sebuah lingkungan kerja, tentu saja terdapat struktur organisasi agar lebih tertata dan dapat menentukan siapa yang memiliki wewenang atas pekerjaan yang ada. Putri V.K.M. (2022) mengatakan bahwa sebuah struktur organisasi diperlukan untuk mengatur hubungan antar unit kerja, yang mempermudah pembagian dan juga koordinasi tugas serta wewenang yang dimiliki untuk meningkatkan efisiensi pekerjaan. Berdasarkan struktur yang telah dibuat dalam lingkup kerja Yayasan Nafiri Kemenangan, tim *Media Support* dikepalai oleh Ps. Ery Pratignjo selaku *Media Support Director*. Di dalam tim *Media Support* sendiri terdapat berbagai divisi kecil lainnya, seperti *online editor*, *offline editor*, *handling & care*, *multimedia*, kamera, *lighting*, dan fotografi. Pada Yayasan Nafiri Kemenangan, penulis berada di bawah divisi *offline editing* yang dikepalai oleh Bayu, dan dianggotai Alfredo, Nathanael, Gideon, dan penulis.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Tabel 2.2 Deskripsi Pekerjaan Divisi *Media Support*

Divisi <i>Media Support</i>	
Divisi	Deskripsi Pekerjaan
<i>Online Editing Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan aset, efek, dan grafis - Poster - Latar belakang <i>LED</i> - Animasi
<i>Offline Editing Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Produksi program mingguan - Siaran langsung - <i>Cut to cut</i>
<i>Handling & Care Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga kelancaran produksi, siaran langsung, teknis <i>LED</i>, teknis internet, dan hal-hal pendukung produksi lainnya
<i>Multi Media Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Merapihkan aset yang akan ditayangkan seperti <i>file</i> presentasi, lirik lagu, latar belakang <i>LED</i> yang telah disiapkan, dan <i>file</i> yang akan ditayangkan
<i>Camera Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga kualitas dan standar pengambilan visual - Menentukan teknis yang akan dieksekusi seperti kamera, lensa, pengaturan kamera, dan posisi operator kamera - Mengambil gambar saat proses produksi maupun siaran langsung
<i>Light Effect Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur pencahayaan yang digunakan saat produksi maupun siaran langsung - Menentukan alat-alat yang digunakan seperti jenis dan juga posisi <i>lighting</i>
<i>Lenses Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil gambar dalam proses siaran langsung, proses produksi, dan juga program Yayasan Nafiri Allah. - Mengumpulkan hasil gambar untuk keperluan konten media sosial maupun poster Youtube

Setiap divisi memiliki kepala dan juga pekerjaan masing-masing, divisi *online editing* yang dikepalai oleh France bertugas membuat aset-aset 3D, desain,

dan *motion graphic*. Divisi *offline editing* yang dikepalai oleh Bayu bertugas melakukan *cut to cut*, *recording* atau *tapping*, dan turun langsung di lapangan untuk melakukan sesi produksi. *Handling & Care* yang dikepalai oleh Ps. Ery bertujuan untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi dan menjamin kelancaran produksi, seperti *LED* yang berjalan dengan baik dan benar, tayangan langsung tetap terjaga kualitas dan koneksi, dan hal-hal lainnya. Divisi *Multimedia* berfokus pada berjalannya presentasi, *motion graphic*, *background*, dan tayangan selama produksi atau ibadah berlangsung. Ada juga divisi *Camera* yang dikepalai oleh Yansen yang bertujuan untuk memastikan divisi kamera berjalan dengan baik dan menentukan alat-alat yang digunakan. Divisi *Lighting* yang diketuai oleh Joseph bertujuan untuk memberikan pencahayaan yang baik sehingga dapat memberikan kesan yang megah. Divisi *Lenses* atau fotografi yang dikepalai oleh Andy bertujuan untuk mendokumentasi setiap hal yang terjadi agar dapat dikenang dan atau dijadikan bahan dokumentasi.

Setiap divisi memiliki peran dan kepentingannya masing-masing, ada divisi yang saling bekerja sama untuk mendapatkan hasil yang optimal, seperti divisi *offline editing* dan *online editing* yang bekerja sama untuk melakukan rekaman dan juga menghasilkan *output* yang informatif dan dapat dinikmati setiap orang. Penulis sendiri memiliki peran dalam *offline editing* yang ditugaskan untuk membantu produksi seperti *tapping*, mengoperasikan kamera, memastikan *setting* dari kamera sudah sesuai dengan *Standard of Production (SOP)*, dan juga bekerja sama dengan *online editing* untuk mencapai *output* yang maksimal dan sesuai dengan apa yang telah dibahas.

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