

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Lembaga mahasiswa adalah lembaga yang memiliki kedudukan resmi di lingkungan perguruan tinggi dan mendapat pendanaan kegiatan kemahasiswaan dari pengelola perguruan tinggi. Untuk menyalurkan aspirasi dan pendapat.

Organisasi dapat diartikan sebagai suatu system yang terdiri dari sebuah kelompok individu dalam pembagian kerja untuk mencapai suatu tujuan yang telah di sepakati bersama, organisasi mempunyai syarat-syarat tertentu, yaitu :

1. Adanya struktur atau tingkat jabatan.
2. Adanya pembagian kerja.

Pengertian organisasi atau lembaga menurut para ahli :

1. Stoner mengatakan bahwa organisasi adalah suatu pola hubungan-hubungan yang melalui mana orang-orang di bawah pengarahan atasan mengejar tujuan bersama.
2. James D. Mooney mengemukakan bahwa organisasi adalah bentuk setiap perserikatan manusia untuk mencapai tujuan bersama.
3. Chester I. Bernard berpendapat bahwa organisasi adalah merupakan suatu sistem aktivitas kerja sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.
4. Stephen P. Robbins menyatakan bahwa Organisasi adalah kesatuan (*entity*) sosial yang dikoordinasikan secara sadar, dengan sebuah batasan yang relatif dapat diidentifikasi, yang bekerja atas dasar yang relatif terus menerus untuk mencapai suatu tujuan bersama atau sekelompok tujuan.
5. Prof Dr. Sondang P. Siagian, mendefinisikan organisasi ialah setiap bentuk persekutuan antara dua orang atau lebih yang bekerja bersama serta secara formal terikat dalam rangka pencapaian suatu tujuan yang telah ditentukan dalam ikatan yang mana terdapat seseorang / beberapa

orang yang disebut atasan dan seorang / sekelompok orang yang disebut dengan bawahan.

6. Drs. Malayu S.P Hasibuan mengatakan organisasi ialah suatu sistem perserikatan formal, berstruktur dan terkoordinasi dari sekelompok yang bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Organisasi hanya merupakan alat dan wadah saja.
7. Prof. Dr. Mr Pradjudi Armosudiro mengatakan organisasi adalah struktur pembagian kerja dan struktur tata hubungan kerja antara sekelompok orang pemegang posisi yang bekerjasama secara tertentu untuk bersama-sama mencapai tujuan tertentu.
8. James D Mooney berpendapat bahwa Organization is the form of every human, association for the assignment of common purpose atau organisasi adalah setiap bentuk kerjasama untuk pencapaian suatu tujuan bersama.
9. Chester L Bernard (1938) mengatakan bahwa Organisasi adalah system kerjasama antara dua orang atau lebih (Define organization as a system of cooperative of two or more persons) yang sama-sama memiliki visi dan misi yang sama.
10. Paul Preston dan Thomas Zimmerer mengatakan bahwa Organisasi adalah sekumpulan orang-orang yang disusun dalam kelompok-kelompok, yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama (Slurppsss.wordpress.com. 2010).

Berdasarkan hasil dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kelembagaan adalah satu atau dua orang lebih yang mempunyai suatu visi dan misi yang sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama.

2.2 Teori Dasar

2.2.1 Lingkup Lembaga Mahasiswa Di FTI UII

Lembaga mahasiswa di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) memiliki beberapa tatanan yang telah di atur dalam ketetapan Sidang Umum XXXVI Keluarga Mahasiswa Universitas Islam Indonesia (SU

XXXVI KM UII). Di dalam lingkup kelembagaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) terdiri dari empat badan lembaga yaitu, Dewan Perwakilan Mahasiswa tingkat Fakultas (DPM-F), Lembaga Eksekutif Mahasiswa tingkat Fakultas (LEM-F), Himpunan Mahasiswa (HM) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Menurut hasil Sidang Umum (SU) di Fakultas Teknologi Industri, kelembagaan kemahasiswaan Fakultas Teknologi Industri mempunyai visi dan misi dalam mendukung peningkatan kualitas akademik maupun non akademik yang berbasis keilmuan dan keislaman, yaitu :

VISI

Optimalisasi peranan dan fungsi lembaga kemahasiswaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia sebagai upaya mengembangkan pola pikir kritis dan bertinak strategis guna terwujudnya mahasiswa yang berkarakter ulil albab.

MISI

1. Meningkatkan keaktifan lembaga dalam penerapan peran mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) yang berguna bagi masyarakat dan kampus.
2. Mempererat tali silaturahmi dan koordinasi antar lembaga kemahasiswaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII).
3. Menyerap, mempertimbangkan, dan merealisasikan aspirasi mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) kepada pihak terkait di lingkungan kampus.
4. Internalisasi nilai keislaman pada setiap kegiatan mahasiswa.
5. Menjaga stabilitas perkaderan lembaga kemahasiswaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII).
6. Memperluas jaringan dan hubungan kerjasama dengan lembaga kemahasiswaan maupun pihak lain di luar lingkungan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) yang memiliki tujuan sesuai dengan visi Keluarga Mahasiswa Universitas Islam Indonesia (KM UII).

2.2.2 Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) Fakultas

Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas adalah lembaga Perwakilan Mahasiswa tingkat Fakultas yang menjalankan fungsi legislasi, fungsi anggaran dan fungsi pengawasan berdasarkan Peraturan Dasar Keluarga Mahasiswa Universitas (PDKM-U). Ketetapan Sidang Umum Universitas (SU U) peraturan Dewan Permusyawaratan Mahasiswa Universitas (DPM-U) ketetapan Sidang Umum Universitas (SU-U) dan Peraturan Dewan Permusyawaratan Mahasiswa Universitas (Sumber : PDKM-U, 2015).

2.2.3 Lembaga Eksekutif Mahasiswa (LEM) Fakultas

Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas (LEM-F) merupakan lembaga pelaksanaan aspirasi mahasiswa di tingkat fakultas yang menjalankan kebijakannya berdasarkan Peraturan Dasar Keluarga Mahasiswa Universitas (PDKM-U), Ketetapan Sidang Umum Universitas (SU U), peraturan Dewan Permusyawaratan Mahasiswa Universitas (DPM-U), ketetapan Sidang Umum Fakultas (SU-F), dan Peraturan Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas (PDKM-F).

Ketua Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas (LEM-F) merupakan delegasi dari Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas (DPM-F). Lembaga Eksekutif Mahasiswa menyusun nota pengantar pengajuan yang berisikan visi dan misi kepengurusan, struktur kepengurusan dan gambaran besar pelaksanaan kerja kepengurusan untuk diajukan dan disetujui oleh Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas. Ketua Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas definitif memiliki hak prerogatif untuk melengkapi fungsionaris. Ketua dan Fungsionaris Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas dilantik dan diambil sumpah oleh Ketua Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas. Ketua Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas memiliki hak prerogatif untuk memberhentikan fungsionaris.

Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas menyusun dan mengajukan Rencana Kerja Strategis dan Program kerja kepada Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas untuk dibahas dan disahkan. Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas wajib melaporkan kondisi kepengurusan dan perkembangan realisasi program

kerja setiap tiga bulan kepada Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas. Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas wajib memberikan laporan pertanggungjawaban keuangan secara periodik per triwulan kepada Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas untuk dibahas dan disahkan. Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas wajib menyampaikan Laporan Akhir Jabatan kepada Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas. (PDKM F, 2015)

2.2.4 Himpunan Mahasiswa (HM) Jurusan

Himpunan Mahasiswa Jurusan adalah organisasi divisional yang bertujuan menampung aspirasi dan meningkatkan kualitas mahasiswa dari segi profesionalisme keilmuan dan kreatifitas mahasiswa dilingkungan jurusan masing-masing. Himpunan mahasiswa jurusan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) kedudukannya sejajar dengan bidang-bidang yang berada di dalam struktur Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (LEM FTI UII) yang secara fungsi berbeda dengan bidang-bidang Lembaga Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (LEM FTI UII).

Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) menyusun dan mengkonsultasikan program kerja selama satu periode, diperiksa dan disetujui dalam rapat kerja LEM FTI UII. Program kerja yang telah disetujui dalam rapat kerja LEM FTI UII kemudian diajukan kepada DPM FTI UII untuk diverifikasi dan disahkan.

Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) terdiri dari lima Himpunan Mahasiswa (HM), yaitu :

1. Himpunan Mahasiswa Teknik Kimia dan Teknik Tekstil (HMTKTT)
2. Himpunan Mahasiswa Teknik Industri (HMTI)
3. Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika (HMTF)
4. Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro (HMTE)
5. Himpunan Mahasiswa Teknik Mesin (HMTM)

2.2.5 Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah kelompok mahasiswa yang terorganisir dan melakukan aktivitas yang terkonsentrasi dibidangnya. Berikut nama-nama Unit Kegiatan Mahasiswa yang berada di Fakultas Teknologi Industri adalah sebagai berikut :

1. UKM SPARTA'06 (UKM Futsal)
2. UKM GLADIATOR (UKM Bola Basket)
3. UKM APTA (UKM Bulu Tangkis)
4. UKM CENTRIS (Centre of Islamic Scientist) (UKM Keagamaan)
5. UKM TEATER DJEMURAN (UKM Teather)
6. UKM SRC (Student Research Center) (UKM dalam bidang penelitian)
7. UKM JUMPALITAN (UKM Parkur)

Unit Kegiatan Mahasiswa berkedudukan dibawah naungan bidang-bidang di LEM FTI UII sesuai dengan konsentrasi kegiatannya. Kepengurusan Unit Kegiatan Mahasiswa Diserahkan kepada Unit Kegiatan Mahasiswa masing-masing yang telah disetujui oleh Ketua Umum LEM FTI UII dengan sepengetahuan DPM FTI UII. (PDKM F, 2012)

2.3 Multimedia

Multimedia adalah perpaduan antara multi dan media. Multi bearti banyak atau lebih dari satu dan media bearti sarana atau perantara untuk mengadakan komunikasi. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi, teks dan video yang disatukan dalam komputer dan disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interatif yang sangat inovatif antara komputer dengan *user*. (Suyanto, 2003)

2.3.1 Pengertian Multimedia Menurut Para Ahli Informatika

1. Pengertian Multimedia Menurut Hofstetter (2001)

Definisi Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan sebuah informasi yang berupa gabungan antara teks, audio, video dan grafik sehingga pengguna bisa berinteraksi, bernavigasi, berkomunikasi, dan berkreasi dengan komputer.

2. Pengertian Multimedia Menurut Steinmetz (1995)

Definisi Multimedia adalah hasil dari gabungan yang minimalnya terdiri dari sebuah media kontinu dan sebuah media diskrit. Media kontinu adalah media yang validitas datanya tergantung pada kondisi waktu, yaitu berupa suara dan video. Media Diskrit adalah media yang validitas datanya tidak tergantung kepada kondisi waktu, yaitu berupa teks dan grafik.

3. Pengertian Multimedia Menurut Vaughan (2004)

Definisi Multimedia adalah kombinasi antara teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dikirim kepada pengguna melalui sebuah komputer ataupun sebuah alat elektronik lain dengan teknik manipulasi digital.

4. Manfaat Multimedia

Dengan adanya multimedia maka sebuah informasi bisa disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan sekaligus dapat mempermudah pengguna dalam memahami informasi tersebut. Terdapat sebuah penelitian tentang multimedia yang telah dilakukan oleh *Computer Technology Research*, hasilnya adalah seseorang hanya dapat menangkap 20% informasi dari apa yang dia lihat, dan 30% dari apa yang mereka dengar. Lalu jika informasi tersebut ditampilkan dalam bentuk multimedia maka seseorang akan menangkap informasi tersebut sebanyak 50% hingga 80% setelah pada waktu yang sama dia melihat, mendengar, sekaligus berinteraksi. Berikut ini peneliti menjabarkan manfaat lain dari multimedia, antara lain :

1. Dapat meningkatkan aliran gagasan sebuah informasi.
2. Merupakan salah satu cara yang kaya untuk menyampaikan sesuatu.
3. Mendorong pengguna untuk terlibat dan mengeksplorasi informasi tersebut.

4. Menstimulasi seluruh alat indera.
5. Memudahkan pengguna awam dalam penggunaan.
6. Dapat menarik pengguna untuk mempelajari lebih jauh tentang informasi yang disampaikan. (Mandalamaya, 2015)

5. Elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa objek yaitu teks, *image*, animasi, audio, dan video :

1. Teks
Teks adalah elemen dasar dalam penyampain sebuah informasi, dan tentu saja elemen ini harus ada di dalam multimedia. Secara umum ada empat macam teks : teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan *hypertext*.
2. *Image*
Informasi akan lebih menarik jika diilustrasikan dalam bentuk gambar atau grafik, teks akan semakin kuat posisinya dengan keberadaan grafik ini. Gambar yang disajikan dalam bentuk dalam bentuk grafik yang terlebih dahulu dilakukannya *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.
3. Audio
Keutuhan sebuah multimedia tergantung oleh ada atau tidanya audio di dalamnya. Audio tersebut bisa berbentuk musik, percakapan atau efek suara. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar misalnya musik dan efek suara.
4. Video
Dengan adanya video informasi menjadi lebih hidup dan jauh lebih menarik. Video dapat mewakili informasi yang tidak dapat ditampilkan dalam bentuk teks maupun gambar.
5. Animasi
Animasi merupakan elemen terakhir yang harus ada di dalam sebuah multimedia. Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layar.(Sutopo, 2003)

2.4 Adobe Flash

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia*. *Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form*, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Pada *flash* terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *custom easing* dan dapat memasukkan *video* lengkap dengan fasilitas *playback FLV*. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *Database* dengan pendekatan *XML*, dapat dikolaborasikan dengan *web*, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran *file* output

Macromedia Flash 8 adalah salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya animasi, tidak sedikit para animator membuat beragam animasi, seperti Animasi Interaktif maupun non interaktif. Dengan *flash 8* kita dapat membuat animasi kartun, *web design*, presentasi, portfolio instansi, *game*, dan beberapa media animasi lainnya. Untuk saat ini banyak berbagai macam versi animasi *flash* yaitu *Adobe Flash cs4 & cs5*, semakin bertambahnya versi dalam

suatu program aplikasi, akan terdapat suatu perubahan dalam program tersebut baik dari segi tataletak *tools*, penambahan fitur yang lebih lengkap. (itusih.com, 2014)

2.5 *ActionScript*

ActionScript merupakan bahasa pemrograman yang bekerja di dalam aplikasi Adobe Flash. *Action Script* ini digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. Adanya *Action Script* inilah yang menjadi kelebihan dari Adobe Flash dibandingkan dengan perangkat lunak animasi yang lain. *Action Script* ini bersifat *case sensitive*, artinya penulisan huruf kapital (huruf besar) dan huruf kecil dianggap berbeda. Kesalahan dalam penulisan huruf kapital atau huruf kecil akan berakibat *error* pada program.

Action Script dapat digunakan untuk membuat instruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan panel *Action Script* dengan cara menekan tombol F9 pada keyboard.

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *action script* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *Action Script* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapatkan akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali. Salah satu fungsi *Action Script* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *Action Script* yaitu :

1. **Event**

Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. *Event* pada *Adobe Flash* ada empat, yaitu:

- *Mouse Event*

Event yang berkaitan dengan penggunaan *mouse*.

- *Keyboard Event*

Kejadian pada saat menekan tombol *keyboard*.

- *Frame Event*
Event yang diletakkan pada keyframe.
- *Movie Clip Event*
Event yang disertakan pada movie clip.

2. Target

Target adalah objek yang akan diberikan aksi atau perintah. Sebelum diberikan aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (" ").

3. Action

Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek *Action* dibagi menjadi dua antara lain (Telemetri, 2012):

- *Action Frame* adalah *action* yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *keyframe* akan ditandai dengan huruf "a" bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*.
- *Action Objek* adalah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun *movie clip*.