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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia digital di masa kini memiliki perkembangan yang sangat pesat. Hal tersebut membuat kehidupan manusia semakin nyaman dan mudah, juga praktis. Salah satu perkembangan teknologi yang paling memberi dampak kepada masyarakat luas ialah *smartphone. Smartphone* merupakan salah satu *device* berbasis *artificial intelligence* yang dibuat dengan konsep memudahkan kehidupan manusia. Pengguna *smartphone* jaman ini tidak melihat usia, mulai dari anak kecil sampai orang dewasa bahkan lansia pun menggunakan *smartphone*.

Fakta mengatakan bahwa meski tidak semua orang memiliki komputer/laptop tetapi hampir setiap orang di dunia memiliki *smartphone*. Negara Cina menyandang nama sebagai negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di seluruh dunia dengan jumlah pengguna ± 574 juta jiwa. Di sisi lain, Indonesia dikatakan sebagai raksasa dunia digital yang sedang tertidur. Hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara dengan pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia. Berdasarkan data riset lembaga riset digital *marketing* Emarketer, Indonesia diperkirakan akan memiliki lebih dari 100 juta orang pengguna *smartphone* di tahun 2018. Hal ini membangkitkan kesadaran pemerintah akan pentingnya industri dunia digital di tanah air. Menurut artikel majalah Tempo tahun 2015, menteri komunikasi dan informatika Rudiantara pernah mengatakan bahwa pemerintah akan menghimpun dana sebesar US$ 1 miliar dari para pengusaha swasta. Dana tersebut direncanakan untuk dilarikan ke *startup* digital. Selain itu, pemerintah juga akan memperluas jaringan akses internet sampai ke desa-desa. Hal ini menjadi kesempatan bagi pengembang siapapun untuk dapat menyediakan aplikasi digital yang bisa membantu perkembangan desa-desa.

Pesatnya penggunaan *smartphone* tidak terlepas dari peranan desainer grafis *UIUX* yang bekerja dengan giat. Besarnya kontribusi yang diberikan oleh para desainer grafis *UIUX* pada dunia digital membuat penggunaan aplikasi pada

Peranan desainer grafis..., Suhardi, FSD UMN, 2017

smartphone menjadi lebih nyaman dan secara tidak langsung mendorong aktivitas yang dulunya menggunakan media cetak beralih ke media digital. Maka dari itu, tuntutan bagi seorang desainer grafis tidak berhenti pada media cetak melainkan pada media digital juga. Pemahaman yang lebih mendalam tentang *UIUX* pada *smartphone* maupun pada *mobile apps* merupakan hal yang mutlak diketahui oleh para desainer grafis. Inilah alasan mengapa penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan PT Meteor Inovasi Digital.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Masyarakat masa kini menggunakan aplikasi sebagai sarana yang memudahkan hidup. Namun kenyataannya tidak semua aplikasi berguna, terdapat beberapa aplikasi yang cenderung mempersulit penggunanya. Selain dikarenakan oleh sistem kerja aplikasi yang kurang matang, desain tampilan yang tidak mendukung merupakan salah satu faktor terbesar kegagalan suatu aplikasi. Maka dari itu, praktik kerja magang ini bertujuan untuk mempelajari tentang desain *UIUX* dan cara membuatnya sehingga dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat luas. Dengan maksud dan tujuan tersebut penulis memutuskan untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan PT Meteor Inovasi Digital.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil mata kuliah *internship* pada semester ganjil 2016/2017. Mahasiswa dituntut untuk melakukan kerja magang di perusahaan yang bergerak di bidang desain, seperti *design agency*, *production house*, maupun *branding house* sebagaimana yang telah diberitahukan dalam pembekalan magang sebelumnya. Sebagai syarat kelulusan mata kuliah *internship*, mahasiswa diberikan waktu selama satu semester untuk melakukan praktik kerja magang, membuat laporan magang, dan mempresentasikan hasil praktik kerja magangnya selama hal tersebut berlangsung dalam ujian sidang magang.

Untuk menyelesaikan program magang ini, pertama-tama penulis menuliskan beberapa calon perusahaan tempat dimana penulis akan melamar sebagai *intern* pada KM 01. Calon-calon perusahaan tersebut lalu dibawa oleh

Peranan desainer grafis..., Suhardi, FSD UMN, 2017

penulis kepada pebimbing akademik untuk dilihat dan diberikan paraf apabila sesuai dengan standar kampus. Setelah mendapat paraf dari dosen pembimbing akademik sebagai tanda setuju, penulis lalu menyerahkan KM 01 kepada admin DKV untuk diproses selanjutnya ke KM 02.

KM 02 merupakan surat pengantar magang yang berfungsi sebagai surat keterangan resmi kampus kepada calon perusahaan tempat kerja magang. KM 02 diproses selama tiga hari waktu kerja setelah penyerahan KM 01. KM 02 yang diterima penulis keluar sebagai yang tertanggal 5 September 2016. Setelah KM 02 keluar, penulis membawa surat keterangan tersebut disertai dengan *curriculum vitae* dan portfolio penulis kepada calon-calon perusahaan yang telah disetujui oleh pembimbing akademik sebelumnya pada KM 01. Penulis melamar ke calon perusahaan melalui surat elektrik dengan melampirkan CV dan portfolio.

Pada tanggal 15 September 2016 penulis melamar sebagai *intern* ke perusahaan PT Meteor Inovasi Digital melalui surel yang ditujukan kepada perusahaan tersebut. PT Meteor Inovasi Digital memberikan balasan pada tanggal 16 September 2016 dengan mengundang penulis untuk melakukan wawancara bersama CXO perusahaan, yaitu Bapak Yanuar Triwibowo pada hari Senin, 19 September 2016 pukul 11.00 WIB. Penulis diterima untuk memulai praktik kerja magang di perusahaan tersebut mulai tertanggal 3 Oktober 2016. Hal ini diketahui melalui surel yang diterima pada tanggal 20 September 2016. Surat tersebut berisikan surat persetujuan penerimaan praktik kerja magang.

Pada tanggal 21 September 2016, penulis menyerahkan surat persetujuan penerimaan praktik kerja magang oleh PT Meteor Inovasi Digital kepada admin DKV (berkas asli) dan BAAK (fotokopi). Penulis lalu menerima KM 03 sampai KM 07 dari BAAK untuk digunakan selama kerja magang maupun saat ujian sidang magang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Peranan desainer grafis..., Suhardi, FSD UMN, 2017