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

Perkembangan teknologi masa kini kian pesat dan melahirkan sebuah dunia baru yang disebut dengan dunia digital. Dunia digital memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan di masa kini terutama dalam bidang industri. Pengaruh yang besar tersebut akan menjadi sebuah tantangan yang signifikan bagi pasar-pasar industri dalam bersaing. Pasar yang terus-menerus berubah sejalan dengan perkembangan teknologi membuat metode lama yang kerap digunakan para pemain industri kini tidak menghasilkan pendapatan. Sehingga industri mulai untuk melihat peluang bisnis baru yang dihasilkan melalui dunia digital.

Digital application atau aplikasi digital merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dihasilkan melalui dunia digital. Pelayanan yang diberikan dapat berupa *mobile advertising, mobile commerce, mobile banking, mobile money* dll. Tujuan dari apliaksi digital ini adalah untuk dapat meningkatkan layanan kualitas hidup dan membantu perkembangan industri digital di Indonesia. Berkat adanya dunia digital, semakin memudahkan manusia dalam mengakses segala sesuatu kapan saja dan dimana saja.

Kini hampir seluruh industri mengembangkan bisnis yang berkaitan dengan dunia digital, salah satunya dalam industri telekomunikasi yaitu PT. Indosat, Tbk. Indosat yang dulunya hanya sebatas telekomunikasi kini berkembang merambat dunia digital dengan memperluas jaringan 4G dan mengembangkan bisnis *mobile application*. Dengan *tagline* nya yang ingin menjadi perusahaan telekomunikasi digital terdepan di Indonesia membuat Indosat terus melakukan inovatif terhadap produk dan bisnis digitalnya.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengaplikasikan kemampuan penulis untuk mencoba ranah pekerjaan di dunia digital. Penulis melihat bahwa peluang magang di Indosat Ooredoo merupakan tempat dan posisi yang baik

Peran desainer grafis..., Dhenty Febrina Sahara, FSD UMN, 2017

untuk berlatih dan mendapatkan ilmu baru. Penulis juga tertarik untuk lebih mendalami tentang perkembangan dunia digital.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 Fakultas Seni dan Desain.
2. Memperoleh wawasan dan pengalaman dalam menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Menerapkan kemampuan dan ilmu yang penulis dapat selama perkuliahan.
4. Melatih tanggung jawab serta professional dalam bekerja.
5. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama tim baik pekerja maupun atasan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan dalam jangka waktu tiga bulan lamanya, dimulai dari 22 Agustus 2016 hingga 22 November 2016. Adapun kantor tempat penulis melaksanakan kerja magang yaitu PT. Indosat, Tbk (Indosat Ooredoo) beralamat di Gedung KPPTI, CEO Office lantai 9, Jl. Medan Merdeka Barat No.21 Jakarta. Kerja magang dilaksanakan 5 hari dalam seminggu. Waktu kerja dimulai dari jam 09.00 WIB sampai selesainya.

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk mengikuti salah satu *briefing* magang yang diadakan dua kali. *Briefing* tersebut dilakukan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam praktek kerja magang sebagai persyaratan kelulusan. Setelah mengikuti *briefing* tersebut, penulis berencana untuk mengambil kerja magang pada saat penulis menempuh semester 7.

Setelah merapikan *Curriculum Vitae* dan mempersiapkan portofolio pada bulan Juni 2016, Penulis mulai untuk mempersiapkan kerja magang. Tahap pertama merupakan asistensi tempat kerja magang oleh dosen pembimbing

Peran desainer grafis..., Dhenty Febrina Sahara, FSD UMN, 2017

akademik, setelah melakukan proses tersebut barulah penulis mendapatkan surat izin kerja magang dari kampus untuk diberikan ke tempat kerja magang yang penulis tuju. Saat itu penulis mencoba melamar ke beberapa studio desain dan perusahaan. Pada bulan Agustus 2016, penulis mendapatkan beberapa *e-mail* balasan dari dua perusahaan dan dua studio desain yang meminta penulis untuk melakukan wawancara. Dengan kemantapan hati, penulis akhirnya memutuskan untuk menyanggupi panggilan wawancara dari salah satu perusahaan yaitu PT. Indosat, Tbk. (Indosat Ooredoo).

Setelah tahap wawancara selesai, pada tanggal 15 Agustus 2016, penulis mendapatkan telepon dan *e-mail* dari Indosat Ooredoo yang menyatakan bahwa penulis diterima untuk kerja magang di perusahaan tersebut. Setelah mendapat kabar tersebut penulis diundang untuk datang ke gedung Indosat Ooredoo membawa berkas dan mengambil surat pernyataan magang dari perusahaan. Kemudian penulis segera untuk memproses kerja magang ke pihak kampus. Penulis pun mulai melakukan kerja magang, Senin 22 Agustus 2016.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA