



### **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.

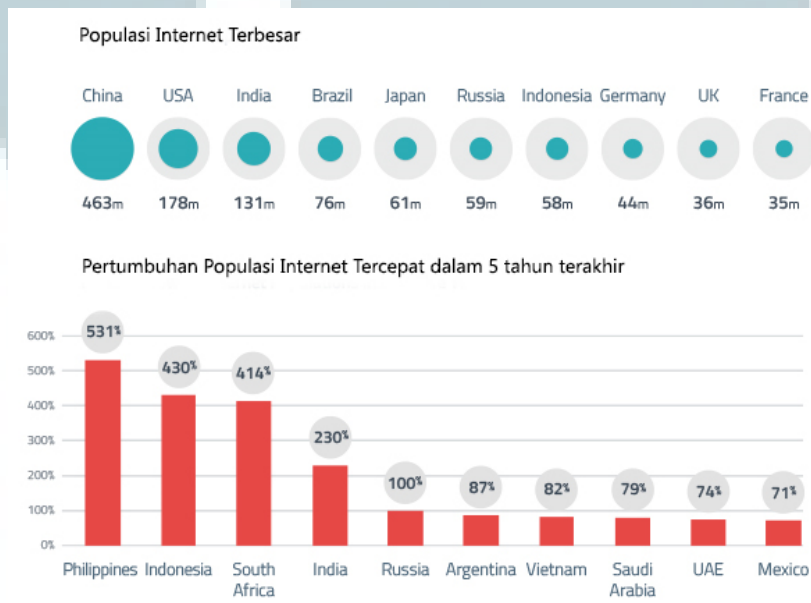
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia saat ini terus meningkat setiap tahunnya, masyarakat menggunakan berbagai macam hasil teknologi yang ada untuk mempermudah pekerjaan mereka. Salah satu hasil teknologi tersebut adalah internet, dengan meluasnya jaringan internet hampir di seluruh dunia maka jaringan internet merupakan hal yang sudah umum dan dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan penting dalam menjalankan berbagai macam kegiatan dari perdagangan saham hingga membantu mencari informasi yang dibutuhkan.

**Data Populasi Internet di Dunia**



Gambar 1.1

Sumber : [www.globalwebindex.net](http://www.globalwebindex.net)

Di Indonesia, pertumbuhan internet dalam beberapa tahun terakhir berkembang sangat pesat, dari gambar 1.1 menjelaskan bahwa Indonesia berada pada posisi ke-7 untuk populasi internet di dunia dan posisi ke-2 untuk negara dengan pertumbuhan internet tercepat selama 5 tahun terakhir

Salah satu industri yang berkembang di Indonesia dengan meningkatnya akses internet adalah industri *game*. Di Indonesia pertumbuhan industri *game* terus

meningkat dari tahun ke tahun. Pada tabel 1.2 dapat dilihat bahwa mulai tahun 2010 , industri *game* memiliki pasar sebesar 35 juta dollar dan akan terus meningkat setiap tahunnya, diprediksi bahwa pada tahun 2015 pasar konten *mobile game* di indonesia akan menjadi 86 juta dollar.

**Pasar Konten Mobile Indonesia 2004-2015**

	Ringtone	Lagu	Video	Games	Lainnya	Total
2004	5					5
2005	28					28
2006	50					50
2007	125					125
2008	200					200
2009	230					230
2010	140	50	15	35	30	270
2011	145	70	25	45	35	320
2012	145	90	35	50	40	360
2013	140	115	45	55	45	400
2014	130	135	55	70	50	440
2015	105	155	65	86	55	466

\*dalam juta dollar

Tabel 1.1

Sumber : [www.frost.com](http://www.frost.com)

Dengan berkembangnya industri *game* di Indonesia menunjukkan bahwa ada pasar yang menarik bagi *developer* dan *publisher game* untuk memasarkan *game* mereka di Indonesia. Bagi para *gamers* selain mereka bermain *game* yang disediakan oleh para *developer* dan *publisher game* , forum atau portal berita mengenai informasi tentang *game* tersebut adalah hal yang penting. Selain untuk saling bertukar pengetahuan tentang bagaimana *game* tersebut dimainkan, diharapkan dengan forum tersebut para *developer* atau *publisher game* dapat langsung mengetahui apa saran dan kritik ataupun pendapat para *gamers* mengenai *game* yang mereka keluarkan. Namun forum atau portal berita yang ada

di Indonesia merupakan forum yang dibuat oleh para *developer* dan *publisher game* sendiri sehingga informasi yang didapat terbatas dan juga adanya kesenjangan antara *developer game* dengan para *gamers*. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah portal media online yang bersifat netral dan membantu para *gamers* dalam mengetahui info terbaru mengenai dunia *gamers* baik di dalam maupun luar negeri. Peranan media online memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat bagi para *gamers* merupakan salah satu visi dari Inigame untuk memberikan pengalaman terbaik bagi *gamers* dalam mendapatkan informasi mengenai industri *game* di Indonesia dan mancanegara.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Praktek kerja magang memberikan penulis kesempatan secara langsung bagaimana lingkungan kerja, berbeda dengan suasana perkuliahan. Rekan-rekan kerja yang telah memiliki pola pikir sebagai karyawan, penulis diharuskan dapat memberikan kontribusi dan kerjasama yang baik demi mencapai tujuan perusahaan.

Pada praktek kerja magang ini, penulis juga diberi kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari ke dalam kerja praktek yang sesungguhnya. Sehingga penulis merasakan secara langsung bagaimana teori yang telah dipelajari dapat memudahkan pekerjaan yang dilakukan. Seperti bagaimana melakukan *SWOT* pada perusahaan atau bagaimana membangun *brand image* kepada pelanggan.

Bagi penulis, praktek kerja magang yang dilakukan dapat memberikan ilmu dan pengalaman berharga, bagaimana suatu perusahaan berjalan dari awal dan mulai melalui tahap demi tahap di mana proses *marketing* diterapkan pada dunia nyata. Dengan hal tersebut penulis juga dapat mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas yang dimiliki.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang**

### **1.3.1. Waktu Kerja Magang**

Program kerja magang ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan kerja magang prodi manajemen yaitu 60 hari kerja. Penulis melakukan praktek kerja magang terhitung mulai tanggal 7 Juli 2014 sampai dengan 10 Oktober 2014.

Adapun data pelaksanaan magang yang dilakukan sebagai berikut:

Nama Perusahaan : Inigame  
Bidang Usaha : Portal Media Online  
Waktu Pelaksanaan : 7 Juli 2014 – 10 Oktober 2014  
Waktu Kerja : Senin – Jumat  
09.15 s/d 17.00 WIB  
Posisi Magang : Marketing Communication Officer

### **1.3.2. Prosedur Kerja Magang**

Prosedur kerja magang adalah ketentuan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara untuk memulai suatu praktek kerja magang, berikut adalah prosedur yang dilalui penulis untuk dapat menyelesaikan praktek kerja magang:

- a. Mengajukan *CV* kepada Inigame
- b. Melakukan interview setelah dipanggil via email oleh perusahaan terkait
- c. Menerima email dari Inigame perihal diterima untuk kerja magang
- d. Mengisi formulir pengajuan kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara
- e. Membuat surat pengantar kerja magang dari universitas
- f. Memberikan surat pengantar kerja magang kepada perusahaan tempat magang
- g. Memberikan surat balasan dari pihak perusahaan kepada universitas
- h. Melaksanakan praktik kerja magang
- i. Pengisian dokumen yang berhubungan dengan kerja magang diantaranya kartu kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, formulir realisasi kerja magang, dan formulir laporan kerja magang
- j. Penyusunan laporan kerja magang
- k. Sidang kerja magang.

## 1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan praktek kerja magang yang berjudul “PERAN *INTEGRATED MARKETING COMMUNICATION* DALAM MEMBANGUN *BRAND IMAGE INIGAME*” ini dapat diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini, penulis menguraikan hal-hal yang menjadi latar belakang dari pelaksanaan praktek kerja magang, maksud dan tujuan dari praktek kerja magang, keterangan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan praktek kerja magang, dan sistematika dari penulisan laporan praktek kerja magang.

### BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab 2 ini, penulis menguraikan gambaran umum dari perusahaan. Dimulai dari sekilas sejarah perusahaan, profil perusahaan termasuk di dalamnya visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan landasan teori yang menunjang dan berhubungan dengan penelitian ini dan praktek kerja magang.

### BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Pada bab 3 ini, penulis menguraikan tentang pelaksanaan kerja magang yang menjelaskan tentang kedudukan dan koordinasi penulis dalam struktur organisasi perusahaan, tugas-tugas apa saja yang dikerjakan oleh penulis selama praktek kerja magang, proses pelaksanaan praktek kerja magang, kendala-kendala yang ditemukan penulis selama praktek kerja magang berlangsung, solusi dari kendala-kendala yang ditemukan penulis, hal-hal positif yang dapat dipetik oleh selama proses kerja magang berlangsung dan pemahaman tentang dunia kerja khususnya dalam kaitannya dengan pelatihan dan evaluasinya yang dilakukan di dalam perusahaan.

#### BAB IV SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 4 ini, penulis menguraikan tentang simpulan yang mengaitkan dari teori-teori yang penulis dapat selama kuliah dengan kenyataan dalam pelaksanaan praktek kerja magang dan memaparkan saran yang dapat membangun untuk perusahaan tempat penulis melakukan praktek kerja magang juga untuk penelitian selanjutnya.

