

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sesuai dengan kurikulum yang ditempu praktik kerja magang adalah kewajiban yang harus ditempu oleh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat yang harus dilakukan agar memperoleh kelulusan dalam mendapatkan gelar Sarjana (S.Ds). Tidak hanya untuk mendapatkan gelar penulis ingin mengetahui tentang dunia kerja yang sebenarnya. Industri kreatif music saat ini merupakan industri yang sedang berkembang dan dapat menjadi satu peluang untuk penulis untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dalam industri kreatif ini. Karena hal itu penulis mencari perusahaan yang bisa membantu penulis dalam mengembangkan diri dan mengasah kemampuan penulis dalam hal ini penulis menemukan studio yang cocok dengan penulis yaitu YWMF (*Yovie Widiyanto Music Factory*).

Penulis memutuskan untuk memilih melakukan kegiatan kerja magang di YWMF (*Yovie Widiyanto Music Factory*). YWMF merupakan suatu perusahaan yang bergerak di industry kreatif dan terkenal di bidang musiknya dan juga merupakan penyedia jasa di bidang creative development untuk beberapa brand, artis dan korporasi. Dan juga penulis ingin merasakan pengalaman di dunia produksi musik bukan hanya bekerja di bagian periklanan, branding dan lain hal. YWMF mampu bertahan sampai sekarang ini juga dikarenakan artis yang di kelola oleh YWMF mampu bertahan dengan kondisi sekarang yang bersaing beberapa diantaranya adalah kahitna, Yovie & Nuno. Penulis merasa ini merupakan suatu kesempatan yang jarang untuk lebih memahami dunia musik dan dunia kerja secara bersamaan, tentunya ilmu yang didapatkan di perusahaan ini bisa berguna bagi penulis

1.2. Maksud Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang yang dilakukan oleh penulis, antara lain:

- a. Penulis dapat mengetahui dan mengikuti alur kerja yang ada dan mampu melewati tekanan di bawah *deadline*, dan belajar bekerja sama dengan sesama anggota divisi maupun diluar divisi kreatif.
- b. Penulis belajar dalam berkomunikasi dan mendapatkan relasi.
- c. Penulis dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah di dapatkan melalui pendidikan Universitas Multimedia Nusantara (UMN)
- d. Penulis mampu mempelajari cara menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dalam industri musik dan entertainment.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan tahap pertama dalam pelaksanaan kerja magang adalah dengan mendapatkan surat keterangan penerimaan magang dari perusahaan YWMF, setelah melakukan hal tersebut dilanjutkan dengan KM1 & KM 2 untuk diberikan kepada perusahaan tempat penulis melakukan kegiatan magang bersamaan dengan mengirimkan portofolio dalam bentuk *showreel* pada email tanggal 26 februari, penulis melamar sebagai motion designer di YWMF melalui email. Keesokan harinya, pada tanggal 27 februari saya diminta melakukan interview pada pukul 12.00 siang hari dengan cara *online zoom meeting* dikarenakan kondisi saat ini yang sedang pandemi.

Penulis mendapatkan informasi penerimaan dan bisa memulai magang pada tanggal 1 maret 2021. Penulis meminta kepada Ario Wibowo yang berjabatan sebagai *Creative Director* YWMF untuk mendapatkan surat penerimaan magang resmi agar dapat dilanjutkan untuk form KM 3-7. Untuk bekerja saya diberikan keringanan berupa 4 x dalam sebulan jika ingin bekerja dari rumah dikarenakan kondisi pandemi. Untuk jam kerja magang diberikan minimal waktu yaitu 320 jam kerja, dalam hal ini penulis mendapatkan kesempatan yang diberikan berupa melakukan kegiatan magang selama 4 bulan,. Penulis mendapatkan kesempatan juga berupa menjadi motion designer sekaligus editor di YWMF. Untuk pengawasan disupervisi oleh Bayu Kristiamoko selaku *Senior Creative Development* di YWMF.