

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya media sosial dan teknologi yang memudahkan komunikasi dan penyebaran informasi, berbagai industri ikut terkena dampaknya. Industri musik merupakan salah satu industri yang telah mengalami perubahan yang signifikan selama beberapa dekade terakhir dan merupakan industri yang identik dengan media promosi dan identitas. Pada era digital ini, visualisasi dan estetika memainkan peran yang semakin penting dalam mempromosikan musik dan menarik perhatian penikmatnya. Dalam konteks industri musik, identitas merek artis atau band merupakan elemen yang sangat penting. Menurut Rhenald Kasali (1992), komunikasi selalu merupakan bagian dari tujuan sebuah kegiatan periklanan, dan pada komunikasi dapat ditemukan respon oleh konsumen yang bersifat lebih permanen dan menjadi indikasi jalan pikiran konsumen mengenai seleksi suatu *brand* atau nama. Desain visual yang efektif dapat membantu artis atau band membedakan diri mereka dari kompetisi, menyampaikan pesan mereka dengan jelas, dan menciptakan hubungan yang lebih dalam dengan penggemar. Oleh karena itu, saya memilih untuk melakukan magang sebagai desainer visual di perusahaan dalam industri musik.

Dengan ketatnya persaingan dalam industri musik, berbagai musisi memilih untuk melebarkan sayapnya dan membangun label musiknya sendiri. Hal ini dilakukan bukan hanya untuk meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam berkarya, namun juga untuk lebih menunjukkan karakteristik individualnya. RFAS Music merupakan karya serupa yang dibangun oleh Rizky Febian bersama managernya, Rahul Tamara Putra, pada tahun 2020. Beberapa label music serupa mencakup Ayura milik Yura Yunita, Tulus Company milik Tulus, Redrose Records milik Isyana Sarasvati, dan VA Records milik Vidi Aldiano. Alasan saya memilih RFAS Music dibandingkan dengan label musik lainnya adalah karena

deskripsi pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan minat yang saya miliki dan tekuni, serta ketertarikan saya terhadap desain dan rutinitas promosi pada media sosialnya.

Menjadi desainer magang di RFAS Music, saya berharap dapat lebih mengembangkan pengetahuan dan pengalaman mengenai desain dan mendapat pandangan yang lebih jelas terkait dunia kerja. Saya juga berharap dalam memahami lebih dalam mengenai publikasi dan tahapan promosi untuk sebuah proyek pada industri musik, serta memperluas koneksi. Selain mendapat pelajaran, saya berharap dapat berkontribusi baik untuk perusahaan dan menghasilkan produk yang sesuai dengan target pasarnya.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

### 1. Maksud:

Program magang dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan kuliah.

### 2. Tujuan:

- a) Menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada masa perkuliahan di kelas dalam dunia kerja.
- b) Memperoleh ilmu sepanjang berjalannya program dan lebih meningkatkan kemampuan menggunakan perangkat lunak *editing* dan manajemen aset visual.
- c) Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan pada bidang yang diminati, yaitu ilustrasi dan desain, serta memperkaya portofolio.
- d) Belajar dan meningkatkan kemampuan koordinasi antar sesama rekan kerja dan atasan dan beradaptasi dengan budaya kerja pada perusahaan.
- e) Meningkatkan rasa dan kemampuan bertanggungjawab, serta belajar mengatur waktu secara lebih efektif dan efisien.
- f) Melatih kerjasama antar anggota tim dan antar divisi.

### **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berikut merupakan detail mengenai waktu kerja magang serta prosedur pelaksanaan magang mulai dari saat melamar hingga selesai dari tempat magang.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Berisi periode kerja magang, jam kerja, hari kerja, ketentuan WFH/WFO dan sebagainya. Pelaksanaan magang di RFAS Music dimulai sejak saya menandatangani kontrak pada tanggal 26 Juni 2023 dan akan selesai pada 26 Desember 2023. Dengan jam kerja normal yang dimulai dari pukul 10 pagi hingga 6 sore atau 8 jam setiap hari Senin sampai Jumat secara WFO atau *work from office*, jam dan hari kerja pada RFAS Music seringkali fleksibel selayaknya perusahaan pada bidang *entertainment* pada umumnya sesuai dengan kebutuhan program yang sedang dipersiapkan. Total waktu kerja normal mencakup minimum 127 hari, dengan minimal waktu yang ditempuh sejumlah 1.016 jam jika tidak menghitung jeda 1 jam istirahat yang ditetapkan oleh situs Merdeka, dan 889 jam dihitung bersama jeda 1 jam istirahat. Durasi magang disesuaikan dengan ketentuan kampus yang mewajibkan minimal 800 jam kerja.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada tahap pertama, penulis mengajukan nama tempat magang lewat situs Kampus Merdeka dengan tenggat waktu pengajuan pada 7 Juli 2023. Pada tahap tersebut penulis mengajukan 9 tempat magang dan seluruhnya telah disetujui oleh HoD (*Head of Department*) dan PIC (*Person in Charge*), RFAS Music merupakan salah satu dari seluruh tempat magang yang telah disetujui. Penulis kemudian mengunduh *cover letter* yang telah diberikan dari situs Merdeka dan mengirimkannya bersamaan dengan CV dan portofolio kepada RFAS Music melalui email pada tanggal 8 Juni 2023.

Pada tanggal 12 Juni, penulis dihubungi oleh pihak RFAS Music untuk melangsungkan wawancara secara *offline*, kemudian pada tanggal 13 Juni 2023, penulis datang ke kantor RFAS Music untuk melaksanakann

wawancara. Penulis kemudian dihubungi kembali untuk diberikan tugas sebagai pertimbangan penerimaan karyawan magang, yaitu membuat poster konser, desain media social, dan *artwork* untuk lagu. Seluruh tugas diberikan tenggat waktu hingga 15 Juni pukul 12 malam. Pada tanggal 19 Juni 2023, penulis dihubungi Kembali oleh pihak RFAS Music untuk melakukan pertemuan secara *online* lewat aplikasi Zoom pada pukul 2 siang. Pada pertemuan tersebut pihak RFAS Music menanyakan beberapa pertanyaan terkait data diri dan domisili, kemudian menyatakan bahwa penulsi telah diterima. Magang dimulai pada tanggal 26 Juli 2023, sekaligus melakukan tanda tangan kontrak magang dan mendapat perkenalan terkait cara kerja di RFAS Music serta aset - aset yang akan diolah.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA