

PERAN *CREATIVE DEVELOPMENT* PT. SWARA INFINIA

MEDIACOM (YWMF)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

YOSEF HOSEA

0000046919

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : YOSEF HOSEA

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046919

Program studi : ILMU KOMUNKASI

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN *CREATIVE DEVELOPMENT* PT. SWARA INFINIA
MEDIACOM (YWMF)**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Januari 2024



YOSEF HOSEA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERAN *CREATIVE DEVELOPMENT*
PT. SWARA INFINIA MEDIACOM (YWMF)**

Oleh

Nama : Yosef Hosea
NIM : 00000046919
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Januari 2024

Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Indiwanto Wahjuwibowo, M.Si.
NIDN 0308036601

Penguji



Anton Binsar, S.Sos., M.Si.
NIDN 0309027705

Pembimbing



Dr. Indiwanto Wahjuwibowo, M.Si.
NIDN 0308036601

**Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi**

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk selesainya penulisan laporan magang yang berjudul PERAN *CREATIVE DEVELOPMENT* PT. SWARA INFINIA MEDIACOM (YWMF). Laporan Magang ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya sadar tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, banyak kesulitan bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Magang ini. Oleh karena itu, sebelumnya akan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugerah Bangun, M. Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Indiwani Seto Wahjuwibowo, M.Si. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Mas Ario “Anyo” selaku Pembimbing Lapangan Magang yang sudah memberikan tugas, pengalaman, serta motivasi atas terselesainya laporan Magang ini.
6. Kepada PT. SWARA INFINIA MEDIACOM atau Yovie Widiyanto Music Factory
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga dapat menyelesaikan laporan MBKM ini..

Semoga laporan magang ini dapat menjadi pembelajaran serta informasi untuk pembaca dan mahasiswa lainnya yang ingin melakukan aktivitas kerja magang agar

mereka mendapatkan fondasi atau bekal untuk menjalankan aktivitas kerja magang dengan baik.

Tangerang, 4 Januari 2023



(Yosef Hosea)



PERAN *CREATIVE DEVELOPMENT* PT. SWARA INFINIA

MEDIACOM (YWMF)

YOSEF HOSEA

ABSTRAK

Latar belakang pemilihan tempat magang adalah perkembangan industri musik terutama di Indonesia telah naik pesat dikarenakan industri 4.0 dimana hidup kita dipengaruhi internet dan *handphone*. Salah satu contohnya adalah musisi legendaris yaitu Yovie Widianto. Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk mengimplementasikan konsep *art & copywriting* dan *media relation* pada perusahaan tempat kerja magang. Perusahaan yang menjadi tempat magang adalah perusahaan *artist management, label, dan creative production* milik Yovie Widianto yang bernama Yovie Widianto Music Factory. Posisi yang dipilih dalam aktivitas kerja magang adalah *creative development*. Deskripsi pekerjaan *creative development* adalah memikirkan *content ideas*, membuat *copywriting-nya*, setelah itu melakukan *engagementanalysis*, dan membuat *press release*. Setelah melakukan aktivitas kerjamagang selama seratus hari, kesimpulan yang dapat diambil adalah seorang *creative development* merupakan seorang konseptor yang tidak bisa berdiri sendiri. Namun, harus bekerja dengan tim atau *department* lainnya.

Kata kunci: *creative development*, konseptor, *content*, musik

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *CREATIVE DEVELOPMENT* PT. SWARA INFINIA

MEDIACOM (YWMF)

YOSEF HOSEA

ABSTRACT (English)

The reason for choosing this internship location lies in the rapid growth of the music industry, especially in Indonesia, particularly driven by industry 4.0, where half of our lives are influenced by internet and smartphones. An example of this growth is the legendary Indonesian musician Yovie Widianto. The objective of this internship is to implement the concept of art & copywriting and media relation within the chosen workplace, Yovie Widianto Music Factory, which an artist management, a label, and creative production, all owned by Yovie Widianto. The writer chose a creative development role for the internship activities. The responsibilities of a creative development include generating content ideas, crafting compelling copywriting, analyzing the engagement, and write a press release. After hundred days of internship activities, the conclusion drawn is that a creative development professional is a concept creator who cannot operate independently but must collaborate with other teams or departments.

Keywords: *creative development, concept creator, content, music*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

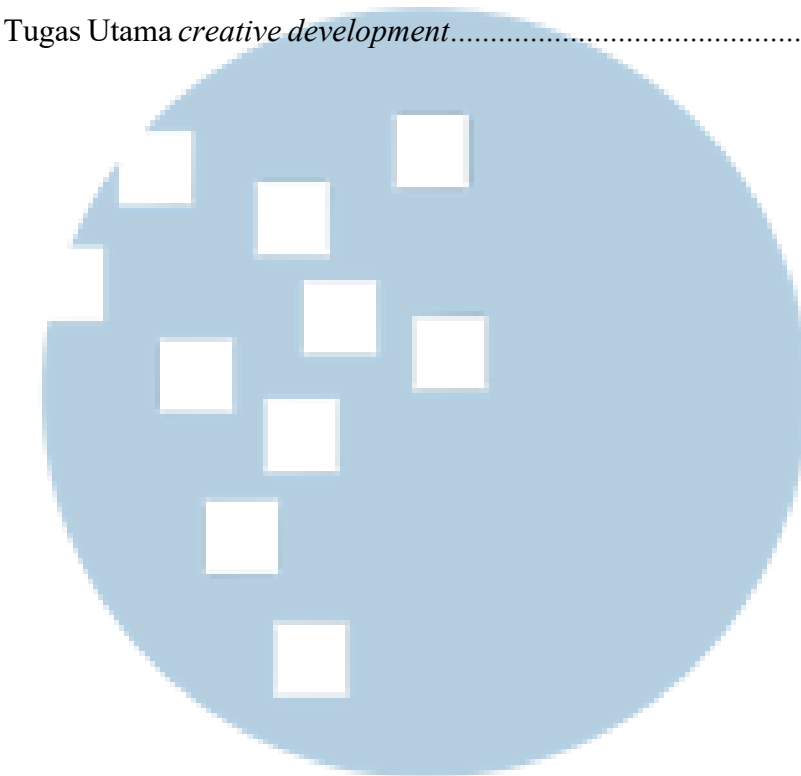
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAK	V
ABSTRACT (English).....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud Tujuan Kerja Magang	3
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Visi Misi	6
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan di Perusahaan.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1 Tugas Kerja Magang.....	9
3.2.2 Uraian Tugas Kerja Magang.....	10
3.2.3 Kendala Utama.....	23
3.2.4 Solusi Kendala Utama.....	24
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	25
4.1 Simpulan	25
4.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Waktu Pelaksanaan Magang Perusahaan..... 16

Tabel 3. 1 Tugas Utama *creative development*..... 21



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jenis Musik paling Disukai Masyarakat Indonesia	13
Gambar 2.1 Yovie Widiyanto Music Factory	16
Gambar 2.2 struktur organisasi PT. SWARA INFINIA MEDIACOM (YWMF)...	6
Gambar 3.1 alur kerja PT. SWARA INFINIA MEDIACOM	23
Gambar 3.2 <i>key visual</i> media sosial @ywmf_id.....	23
Gambar 3.3 contoh konten yang dibuat di akun @ywmf_id.....	24
Gambar 3.4 contoh konten <i>weekly recommendation</i> di media sosial @ywmf_id	25
Gambar 3.5 konten interaksi <i>come & play</i>	26
Gambar 3.6 konten memes <i>a change of perspective</i>	27
Gambar 3.7 insight konten <i>question box</i>	29
Gambar 3.8 insight konten <i>polling</i>	30
Gambar 3.9 insight konten <i>memes</i>	31
Gambar 3.10 insight <i>zodiac</i>	32
Gambar 3.11 contoh <i>press release</i> perilisian lagu.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM - MBKM 01	39
Lampiran B Kartu MBKM - MBKM 02	41
Lampiran C Daily Task MBKM - MBKM 03	42
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM - MBKM 04	57
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM (LoA)	58
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	59
Lampiran G Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM	61

