

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Musik sudah menemani dan berdampingan dengan manusia dari zaman dahulu. Dari masa klasik hingga abad pertengahan, musik klasik Eropa dan beragam jenis tradisi musik etnik dunia berkembang yang membuat banyaknya aliran musik yang bervariasi. Pada abad ke-20, lahirlah genre musik populer seperti *jazz, blues, rock and roll, hip-hop* yang menandai era modern dari industri musik. Dengan revolusi teknologi digital di era saat ini, musik mengalami transformasi besar yang memperluas jangkauan dan menciptakan dan menggabungkan elemen-elemen dari berbagai budaya, menjadikan musik sebagai bahasa universal yang menyatukan dunia (Adlani, 2023).

Era digital 4.0 telah memberikan banyak dampak signifikan terhadap kehidupan sehari-hari kita. Mulai dari kemudahan akses informasi melalui jaringan internet, perangkat *smartphone (ponsel)* dan *wearable device (perangkat yang bisa dikenakan / dipakai)* yang memudahkan kegiatan dan aktivitas sehari-hari seperti bekerja, mendengarkan lagu, transaksi, dan lain-lain. Di sektor musik Indonesia, perkembangan ini juga berdampak besar. Platform streaming musik seperti Spotify, Apple Music, Joox, dan Youtube Music memberikan para pendengar musik di Indonesia akses yang lebih mudah dan luas terhadap berbagai genre musik dari dalam dan luar negeri. Para musisi juga dapat lebih mudah mempromosikan karya-karya mereka melalui media sosial untuk mencapai audiens. Teknologi telah mempermudah dan meringankan beban promosi para musisi dengan melakukan promosi. Jangkauan dunia maya yang lebih luas dan tak terbatas telah membawa keuntungan tersendiri. Dengan semakin mudahnya akses terhadap musik, secara alami industri musik di Indonesia akan mengalami peningkatan. (UNAIR, 2023)

Berdasarkan paparan di atas Penulis memiliki beberapa alasan mengapa memilih Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF) sebagai tempat magang. Penulis

memiliki keinginan untuk memperluas wawasan dan referensi pekerjaan serta membangun portofolio di bidang *motion graphic*, khususnya bidang keahlian pengembangan ide kreatif (*creative development*), produksi video (*video production*) dan pascaproduksi (*post-production*). Selain itu, dengan melibatkan diri secara langsung dalam program magang di rumah produksi YWMF, penulis juga akan memiliki kesempatan untuk belajar dan bekerja dengan para profesional yang sudah berpengalaman dalam industri kreatif.

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

Aktivitas praktik kerja magang bermaksud untuk mempelajari bagaimana pekerjaan seorang *creative development post-production* (pengembangan kreatif pascaproduksi) di sebuah perusahaan industri kreatif. Maksud dan tujuan dari praktik kerja magang adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang tugas dan tanggung jawab seorang pengembang kreatif pascaproduksi atau *creative development post-production* dalam konteks industri kreatif. Selama aktifitas praktik kerja magang, penulis diharapkan dapat mempelajari proses-proses kreatif, teknis, dan administratif yang terlibat dalam pengembangan konten setelah proses produksi selesai. Tujuan utamanya adalah agar dapat mengembangkan keterampilan praktis, memperluas referensi, pemahaman konseptual, dan wawasan industri yang diperlukan untuk berkembang dalam karir di bidang tersebut.

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

Program magang ini dilaksanakan sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Pada program ini penulis diharuskan untuk menjalani praktik kerja magang dengan durasi minimal 800 jam kerja. Berdasarkan hal tersebut maka Penulis mulai menulis CV (*curriculum vitae*), cover letter (surat lamaran kerja) dan portofolio pada awal Desember tahun 2023 untuk dilanjutkan dengan proses *job hunting* (melamar pekerjaan). Penulis melamar praktik kerja magang di beberapa perusahaan, yaitu: PT. Sumarecon Agung TBK, PT. Astra International, PT Dibimbing Digital Indonesia, dan PT. Swara Infinia Mediacom.

Kemudian, pada tanggal 28 Desember 2023, penulis dihubungi oleh pihak HRD YWMF. Penulis melakukan wawancara dan tes pada tanggal 2 Januari 2024. Selang 2 hari setelah melakukan wawancara dan tes, penulis dihubungi oleh Saudari Anggi dari pihak YWMF. Proses berikutnya adalah penandatanganan surat perjanjian kerja magang dengan durasi dan ketentuan yang akan dijelaskan pada paragraf selanjutnya.

Aktivitas praktik kerja magang dimulai dari tanggal 26 Januari 2024 sampai dengan 26 Juli 2024 dengan total durasi jam kerja yang harus dicapai 800 jam kerja. Penulis memulai praktik kerja magang pada tanggal 26 Januari 2024 hingga 26 Juli 2024 dengan target mencapai 800 jam kerja. Sebelumnya, penulis melakukan pencarian perusahaan magang dan mengirimkan surat lamaran ke beberapa perusahaan seperti PT. Sumarecon Agung TBK, PT. Astra International, PT Dibimbing Digital Indonesia, dan PT. Swara Infinia Mediacom. Dari empat perusahaan tersebut, penulis hanya menerima balasan dari PT. Sumarecon Agung TBK dan PT. Swara Infinia Mediacom. Meskipun demikian, penulis tidak berhasil melanjutkan proses seleksi di PT. Sumarecon Agung TBK. Setelah melewati beberapa tahap seleksi CV, penulis dijadwalkan untuk wawancara pada tanggal 2 Januari 2024. Dua hari setelah wawancara, penulis diterima di PT. Swara Infinia Mediacom sebagai video editor dan mulai bekerja pada tanggal 26 Januari 2024.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA