

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan kurikulum yang diterapkan, magang Merdeka merupakan sebuah program wajib yang mesti dijalankan oleh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara, dimana program ini dirancang oleh Kemendikbudristek dan memiliki fungsi sebagai wadah pembelajaran dan berkembangnya mahasiswa dengan merasakan pengalaman bekerja secara nyata di dunia kerja. Selain sebagai kewajiban untuk syarat kelulusan dan untuk meraih gelar Sarjana (S. Ds), program ini membantu mahasiswa untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan *softskill* serta *hardskill* sehingga mahasiswa dapat menambah portofolio dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja. Program Magang Merdeka berlangsung selama 640 jam dan mahasiswa diberi waktu selama 207 jam untuk menyusun laporan serta melakukan bimbingan mengenai program magang yang dilakukan kepada dosen pembimbingan yang sudah ditentukan.

Saat ini musik sudah menjadi media yang sangat sering kita temui dan tanpa kita sadari musik sudah menjadi bagian dari kehidupan kita. Tidak hanya memikat telinga, namun musik dapat mempengaruhi gaya hidup, budaya, serta emosi manusia. Menurut Reed dan Sidnell, seni musik merupakan cabang seni dalam bentuk suara dimana terkandung unsur ritme, melodi, harmoni, serta timbre didalamnya. Seiring dengan berkembangnya teknologi, industri musik mulai menemukan cara-cara inovatif dengan memanfaatkan internet serta media sosial untuk memasarkan musik dan menyampaikan pesan-pesan yang mendalam melalui kekuatan musik kepada masyarakat. Untuk meraih kesuksesan sendiri, industri musik membutuhkan strategi pemasaran serta visual yang menarik untuk menggaet pasar. Oleh karena itu, desainer grafis andil untuk memainkan peran penting, mulai dari membuat identitas visual musisi serta band, membuat materi promosi,

menciptakan sampul album, hingga membuat merchandise yang memiliki esensi dari musik tersebut.

Melalui desain tersebut, tidak hanya meningkatkan daya tarik estetika dari seorang artis, namun juga berkontribusi dalam menciptakan narasi visual yang dapat beresonansi dengan para penggemarnya. Dan tanpa kita sadari, desainer memiliki hubungan simbiosis dengan industri musik, dimana desainer memperoleh kesempatan serta ruang untuk menuangkan kreativitasnya serta berkolaborasi dengan beragam artis dan mengeksplor berbagai macam tema dan gaya. Dengan adanya simbiosis tersebut, mendorong penulis untuk melakukan program magang di sebuah industri musik.

YWMF (Yovie Widiyanto Music Factory) merupakan Perusahaan yang bergerak dibidang kreatif dan berdiri sejak tahun 1986. Selain menyediakan layanan manajemen artis, YWMF juga menyediakan layanan label, pengembangan kreatif, serta penerbitan. Sesuai dengan visi mereka yaitu menjadi solusi bagi artis, brand, hingga perusahaan untuk mencapai tujuan pemasaran serta bisnis melalui strategi komunikasi pemasaran yang kreatif serta inovatif.

Dengan mengikuti program magang ini, penulis berharap dapat mendapatkan pengalaman di industri kreatif, meningkatkan profesionalisme, memperluas jaringan, lebih bertanggung jawab dalam menangani tugas yang diberikan, serta meningkatkan kemampuan dibidang desain grafis.

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

Adapun maksud serta tujuan dari pelaksanaan magang yang dilakukan di YWMF, antara lain:

- 1) Memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Ds.), dimana semua mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk menjalani magang selama satu semester,
- 2) Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama tujuh semester menempuh pendidikan desain komunikasi visual di Universitas Multimedia Nusantara dan memperbanyak portfolio dibidang desain grafis,
- 3) Mempelajari alur kerja di industri kreatif dan mendapatkan pengalaman bekerja di bawah tekanan *deadline* dan klien,
- 4) Belajar untuk menambah relasi dan berkomunikasi dengan rekan kerja ataupun para pegawai yang ada.

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

Sesuai dengan prosedur yang diberikan, waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan selama minimal 800 jam, dimana 640 jam dialokasikan untuk bekerja di perusahaan magang dan 207 jamnya lagi diberikan untuk mengerjakan laporan magang serta sesi bimbingan dengan dosen pembimbing.

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

Periode kerja magang berlangsung mulai 12 Februari 2024 hingga 16 Agustus 2024 dengan total jam kerja 640 jam. Peserta magang diwajibkan untuk bekerja secara WFO di studio langsung yang beralamatkan di Jl. Galur Sari III No. 175 A RT 11/01, Matraman, Jakarta Timur. Hari kerja aktif dimulai dari hari senin hingga jumat dan jam kerja dimulai pada jam 10.00 pagi hingga 18.00 sore. Perusahaan memberikan keringanan berupa libur pada tanggal merah dan memperbolehkan peserta magang untuk mengajukan izin jika memiliki urusan yang berhubungan dengan kuliah ataupun mewajibkan peserta magang untuk datang ke kampus.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan pembekalan magang wajib yang diberikan oleh pihak kampus dan dilaksanakan pada tanggal 10 November 2023 di Function Hall Gedung A lantai 1. Pembekalan magang diberikan guna untuk memberikan informasi penting seputar magang sehingga mahasiswa lebih siap dan dapat meminimalisir kesalahan ketika melakukan pendaftaran magang ataupun ketika sudah melakukan program kerja magang.

Setelah pembekalan magang dilaksanakan, mahasiswa sudah dapat melamar ke perusahaan-perusahaan yang diinginkan serta sudah dapat melakukan registrasi data perusahaan di *website* Merdeka UMN agar pihak kampus dapat segera memproses surat rekomendasi untuk perusahaan. Kampus juga memberikan fasilitas untuk mencari magang berupa *job fair* UMN Career Day, dimana akan ada banyak perusahaan yang datang dan menawarkan lowongan magang ataupun pekerjaan langsung secara tatap muka. Peserta magang juga diperbolehkan untuk mencari pekerjaan melalui LinkedIn, sosial media, ataupun perangkat pencarian lowongan lainnya. Pihak kampus memberikan waktu hingga tanggal 26 Januari untuk mendapatkan tempat dan memulai magang.

Pada tanggal 24 Januari 2024, penulis mengunggah portofolio serta *curriculum vitae* (CV) melalui *google drive* yang disediakan oleh bapak Ardiless Akyuwen untuk direkomendasikan ke perusahaan-perusahaan luar. Pada tanggal 31 Januari 2024 YWMF menghubungi penulis melalui *whatsapp* dan menayakan mengenai ketersediaan penulis untuk melakukan wawancara pada tanggal 2 Februari 2024 secara tatap muka di kantor YWMF yang beralamatkan di Jl. Galur Sari III No. 175 A RT 11/01, Matraman, Jakarta Timur. Pada tanggal 2 Februari 2024, penulis langsung mendapatkan hasil wawancara dan sudah bisa memulai magang pada tanggal 12 Januari 2024. Dimana jam kerja magang tidak berbeda dengan pegawai lain, yaitu mulai dari jam 10:00 hingga jam 18:00 yang sudah termasuk jam istirahat.

Untuk kontrak magang sendiri berlangsung selama enam bulan mulai dari 12 Januari 2024 hingga 11 Agustus 2024.

Setelah mendapatkan hasil wawancaranya, penulis mengirim surat perizinan magang dari Universitas Multimedia Nusantara kepada ibu Stevani Sabtri Arini selaku pegawai administrasi agar surat penerimaan magang dapat diurus sehingga penulis dapat melakukan *complete registration* pada *website* Magang Merdeka. Penulis juga mendapatkan keringanan berupa izin jika penulis memiliki kepentingan seputar kuliah di kampus, selain itu YWMF juga mewajibkan untuk menyediakan perlengkapan kerja sendiri seperti laptop dan pen tablet sebagai penunjang pekerjaan penulis sebagai desainer grafis di YWMF.

