

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu profesi yang sedang meningkat dalam industri kreatif adalah desainer grafis. Kehadiran profesi desainer grafis secara kuantitas menghasilkan data dengan pertumbuhan yang tinggi di Indonesia. Jumlah peminatan desainer grafis meningkat setiap tahunnya, karena pekerjaan ini memiliki banyak pengaruh dan *scope* pekerjaan (Gennardy & Ratri, 2024, h.53). Perkembangan teknologi memiliki dampak yang signifikan bagi profesi di bidang DKV, sehingga semakin banyak cabang dan spesifikasi pada keahlian khusus di bidang desain. Penggiat DKV tentunya akan berhubungan dengan dunia industri kreatif di Indonesia (Az Zahra & Priyadi, 2022, h.88), salah satunya industri musik. Kehadiran musik memiliki kedudukan penting dalam aktivitas sehari-hari, keberadaan musik juga menjadi sumber inspirasi dan ekspresi dari pendengar musik itu sendiri. Fakta lain menyebutkan bahwa keberadaan musik memiliki kaitan yang erat dengan desain grafis. Keberadaan desain grafis sangat diandalkan dan menjadi faktor penting untuk mendukung visual dari karya musik dan memenuhi kebutuhan musisi atau band. Sebagai contoh, dalam produksi lagu yang meliputi *cover album*, label CD, lirik video, promosi lagu/konser, dan lainnya. Dengan kata lain, desain grafis memiliki peran untuk membantu industri musik dalam mempromosikan karya musik mereka agar layak untuk diperdagangkan dan didengarkan oleh penikmat musik (Pangestu & Islam, 2020, h.227), sehingga dibutuhkan tenaga dalam ranah desainer grafis.

Sebagai institusi pendidikan, Universitas Multimedia Nusantara mendukung seluruh mahasiswa untuk ikut serta dalam praktik kerja lapangan, yaitu program magang. UMN berkontribusi dalam menyediakan program wajib berupa magang bagi mahasiswa sebagai syarat kelulusan. Diadakannya program wajib magang agar para mahasiswa dapat siap bekerja di industri, memberikan

kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pembelajaran dan teori yang telah dipelajari semasa perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata, dan memberi mahasiswa pengalaman kerja di bidang yang ditekuni. Dalam program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, program magang dijadikan sebagai mata kuliah wajib yang harus dijalankan oleh seluruh mahasiswa DKV pada semester 7 atau 8. Sehubungan dengan *interest* penulis di bidang musik, penulis tertarik untuk mengerjakan *projects* yang berkaitan dengan produksi lagu seperti, *cover artwork*, *lyric video*, *music video*, dan lainnya.

Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF), merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di industri musik. Dikutip dari laman resmi YWMF, bahwa YWMF didirikan pada 1994 yang mengelola band dan penulis lagu terkemuka di Indonesia. YWMF menyediakan layanan dalam manajemen artis, layanan label, penerbitan, dan *creative development*. Selain itu, YWMF juga mengelola dan mengembangkan artis, produksi musik dan konten, merancang strategi komunikasi melalui musik, acara, media digital, serta membantu dalam mengembangkan bisnis musik. Dari hal-hal tersebut, mendorong penulis dalam memiliki *interest* untuk ikut serta berkontribusi dalam mencari pengalaman baru di dunia musik.

Penulis memilih perusahaan YWMF sebagai tempat magang yang dilatarbelakangi oleh ketertarikan dan minat penulis terhadap industri musik. Diteliti dari hasil *track record projects* yang telah ditangani oleh YWMF, memikat penulis dalam memilih perusahaan tempat penulis bekerja. Penulis ingin menambah pengalaman dengan mempelajari kaitan pekerjaan desain dalam industri musik, dan ikut serta berkontribusi dengan mengambil peran dalam pembuatan produksi musik yang dirancang oleh musisi terkemuka. Bekerja magang di YWMF memberikan peluang untuk pengembangan karir di bidang musik, seperti dalam proses produksi, manajemen, pemasaran, dan aspek kreatif lainnya. Penulis juga ingin bergabung dengan industri musik yang cukup terkenal di tanah air dengan jajaran musisi dan profesional yang memiliki reputasi tinggi.

1.2 Tujuan Magang

Pelaksanaan program kerja magang di YWMF memiliki tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk menjadi sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan pelaksanaan program magang sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sarana dalam menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer* di industri musik.
3. Mengasah serta meningkatkan *softskill* dan *hardskill*.
4. Memberikan pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*).
5. Pengembangan keterampilan profesionalitas di perusahaan, serta memperluas *networking*.
6. Menerapkan teori pembelajaran perkuliahan ke situasi nyata di dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut merupakan *detail* waktu kerja magang beserta prosedur pelaksanaan magang dari saat melamar, sampai dengan selesai dari tempat magang yang telah dijalankan oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis memulai kerja magang di YWMF dimulai dari hari Rabu, 26 Februari 2025 dan akan berakhir pada Senin, 25 Agustus 2025. Dengan total jam kerja sesuai peraturan kampus yaitu 640 jam, disertai kewajiban akademis dengan melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing internal sebanyak 207 jam.

Kerja magang dilaksanakan secara full WFO (*Work from Office*) dengan jam kerja yang dimulai dari pukul 10.00 WIB hingga 18.00 WIB setiap hari Senin hingga Jumat berlokasi di Jl. Al Barkah I No. 28B Cilandak, Jakarta Selatan. Penulis menjabat sebagai *Graphic Design Intern*, khususnya

pada *Creative Development Officer* yang berada pada divisi *Creative Development*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis memulai seluruh tahapan magang sesuai dengan aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak kampus. Tahap pertama yang penulis lakukan adalah mencari beragam lowongan pekerjaan magang di perusahaan melalui aplikasi Instagram dan LinkedIn, khususnya di wilayah Jakarta (Jakarta Selatan dan Jakarta Pusat) yang telah penulis mulai dari akhir bulan November 2024. Setelah melalui tahap *searching* pemilihan perusahaan, penulis melakukan riset dan menyortir perusahaan, serta mendaftarkan nama perusahaan di laman Kampus Merdeka guna mendapatkan *approval* dari pihak kampus.

Tahap kedua, setelah menerima *approval* dan *cover letter* yang telah ditandatangani, penulis melamar ke beragam perusahaan dengan mengirimkan seluruh berkas, meliputi *cover letter*, CV, *application letter*, dan Portfolio. Pada perusahaan YWMF, penulis mengirimkan seluruh berkas tersebut ke email resmi HRD YWMF pada 28 November 2024.

Tahap ketiga, penulis melakukan beberapa wawancara *offline* dan *online* dengan beragam perusahaan yang telah di-*approve* oleh pihak kampus. Pada tanggal 16 Desember 2024, penulis mendapatkan informasi dari pihak YWMF bahwa penulis telah menerima panggilan untuk melanjutkan proses selanjutnya, yaitu wawancara secara *offline* di kantor YWMF yang berada di Cilandak, pada 18 Desember 2024 pukul 13.30 WIB. Setelah wawancara telah selesai dilaksanakan, pada tanggal 3 Januari 2025 penulis dikabarkan oleh pihak HR YWMF, bahwa penulis telah diterima untuk bekerja program magang di YWMF yang dimulai pada hari Rabu, 26 Februari 2025 sebagai *Graphic Design Intern*.