

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Magang atau biasa disebut dengan *internship*, adalah sebuah kegiatan penempatan kerja di perusahaan atau organisasi guna memberikan pengalaman kerja maupun keahlian baru yang diharapkan dapat berguna untuk karir kedepannya.

Magang sendiri menjadi salah satu syarat kelulusan yang umum bagi Universitas di Indonesia, tidak terkecuali Universitas Multimedia Nusantara yang memberikan syarat untuk magang selama 320 jam atau setara dengan 40 hari kerja.

Dalam bidang industri *game* tidak hanya *Artist* atau *Programmer* saja yang penting, namun dalam pembuatan *game* tidak luput dari seorang *Sound Designer* yang diharapkan dapat memberikan pengalaman lebih dalam bermain *game* terutama *game* yang menjual pemandangan indah atau cerita yang emosional, rasanya tidak lengkap tanpa kehadiran desain suara yang mendukung.

Perancang suara atau biasa disebut *Sound Designer* adalah pekerja seni yang membuat rekaman suara untuk berbagai kebutuhan misalnya dalam *game*, *film* atau *jingle* perusahaan.

Penulis juga berkesempatan untuk melakukan kerja magang di RedRain Studio sebagai *intern Sound Designer*. Penulis memilih RedRain Studio karena penulis memiliki ketertarikan untuk menambah pengalaman sebagai *sound designer* terutama di dunia *game*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalankan kerja magang sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, selain itu tujuan dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Melatih serta menambah ilmu maupun pengalaman sebagai *sound designer* terutama dalam bidang *game*.
2. Memberikan gambaran bagaimana lingkungan kerja setelah lulus dari universitas.
3. Mendapatkan pengalaman yang diharapkan bisa berguna bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang berminat untuk menjalankan program magang sebagai *sound designer* terutama di studio *game*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dijalankan penulis harus sesuai prosedur yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan RedRain Studio.

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Keadaan Covid-19 membuat penulis terpaksa menjalankan *WFH* atau bisa dibilang kerja dari rumah guna menghindari penularan virus dijalankan sejak 1 Maret 2021 sampai 15 Mei 2021. Karena bekerja dari rumah, penulis biasanya bekerja dari jam 10.00 sampai 17.00 dari hari Senin-Sabtu. Studio tidak pernah mewajibkan lembur namun mengizinkan untuk lembur untuk mengejar *deadline*. Absensi biasanya diberikan lewat *discord* dan semua pelaksanaan magang dilakukan melalui *discord* maupun *Google Drive*.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur kerja magang harus sesuai dengan ketentuan Universitas Multimedia Nusantara, diawali dengan penulis mengajukan perusahaan yang diinginkan dalam KM01 dan kemudian diverifikasi oleh Koordinator Magang. Setelah KM01 dan Universitas memberikan persetujuan untuk mendaftar magang di perusahaan yang

diinginkan, penulis mendapatkan surat pengantar magang atau KM02 yang kemudian bisa diberikan beserta lamaran untuk perusahaan.

Penulis mengajukan lamaran untuk posisi *2D Artist* dan *Sound Designer* ke RedRain Studio yang berisikan permohonan lamaran, CV dan Portofolio, yang kemudian RedRain Studio memberikan balasan bahwa mereka sedang membutuhkan *Sound Designer*. Mereka memberikan tes masuk untuk *sound designer* yaitu membuat *BGM* untuk *game* yang sedang mereka kerjakan.

Pada akhirnya, penulis diterima dan diberikan surat penerimaan magang yang kemudian dikirimkan ke Universitas Multimedia Nusantara, kemudian penulis mengunduh semua KM (KM03-07) dan menjalankan magang pada 1 Maret 2021 sampai 15 Mei 2021.