BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Lily Zhang (2021), magang merupakan pengalaman kerja jangka pendek yang diberikan oleh perusahaan dan organisasi untuk mendapatkan eksposur tingkat awal pada suatu industri atau bidang. Selain magang merupakan salah satu mata kuliah mahasiswa dan juga salah satu syarat lulus untuk menyelesaikan proses perkuliahan. Akan tetapi dengan adanya pandemik COVID-19, pemerintah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), pencarian tempat magang pun menjadi semakin sulit dan sengit karena berbagai industri dan perusahaan yang ingin mengurangi kontak secara langsung untuk menangkal COVID-19. Sehingga mengharuskan masyarakat dan berbagai industri untuk mengubah gaya hidup dan pengalaman kerja. Perubahan gaya hidup ini mendorong masyarakat untuk menggunakan digital media secara online untuk bekerja dan juga mengonsumsi berbagai konten online.

Salah satu studio game Indonesia yang juga terpengaruh oleh COVID-19 adalah Anoman studio yang mengakibatkan seluruh proses kerja dilakukan Work from Home (WFH). Dengan demikian seluruh proses kegiatan dan komunikasi dilakukan secara online dan digital untuk mengurangi kontak langsung. Penulis memilih Anoman studio sebagai tempat menjalankan proses magang karena ketertarikan pada game yang dibuat oleh Anoman studio yaitu “Orbiz”. Selain memiliki desain visual yang menarik, *sound design* pada game tersebut juga sangat menarik. Selain itu, penulis juga dapat mempelajari ekosistem kerja pada studio game indie dan mempunyai peluang untuk mengaplikasikan sound design pada digital media. Ditambah, penulis tertarik untuk mengetahui cara kerja pada bagian *development* animasi dan juga Anoman studio merupakan studio *indie* sehingga proses interaksi dengan klien diharapkan sangat dekat sehingga penulis dapat belajar untuk menginterpretasikan keinginan dan kebutuhan sound untuk media visual.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan proses magang di Anoman Studio adalah selain untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship* dan menambah pengalaman, penulis juga ingin mengetahui lebih dalam lagi bagaimana peran seorang *sound designer* dalam menjalani pekerjaannya. Mulai dari mendapatkan *project* dari *supervisior*, bagaimana sebuah sound design diaplikasikan dalam sebuah tim dan bagaimana teknikalitas yang mendalam dan menarik untuk mempengaruhi *sound design*.

Penulis juga berharap mendapatkan pengalaman bekerja yang belum pernah didapatkan oleh penulis sebelumnya seperti teknik dan kemampuan *sound design,* berkoordinasi dengan tim kreatif lain secara profesional, serta menjalin hubungan yang baik untuk menambah relasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi mengenai Anoman Studio melalui berbagai artikel serta website network pekerjaan yaitu *LinkedIn*. Mengetahui Anoman Studio membuka lowongan pada divisi kreatif *Game&Animation,* penulis mengajukan KM-1 pada tanggal 1 Februari 2021 secara online melalui *GoogleForm* kepada prodi sebagai syarat dan prosedur sebelum mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) dan portfolio kepada perusahaan yang diajukan. Pada tanggal 2 Februari 2021, pengajuan KM-1 telah disetujui dan surat pengantar magang atau KM-2 juga telah dilampirkan melalui email yang diterima oleh penulis. Penulis kemudian mengajukan lamaran kerja magang melalui pada tanggal 10 Februari 2021 melalui email perusahaan. Penulis mendapatkan informasi dari Admin Anoman Studio pada tanggal 14 Februari 2021 untuk melakukan sesi Interview yang akan dilakukan pada 15 Februari 2021 melalui Zoom Meetings pada pukul 10.00.

Penulis menjalani proses *interview* pada tanggal 15 Februari 2021 pada pukul 10.00 pagi dengan Made Wira Aditya selaku *CEO* Anoman Studio. Selama *interview* berlangsung, beliau membahas kemampuan dan *software* apa saja yang biasa

digunakan oleh penulis dalam memproduksi sound. Made Wira Aditya juga membahas mengenai peraturan di dalam kantor yang harus ditaati serta jam kerja dan pekerjaan dilakukan secara *work from home* (*WFH)*, serta membahas mengenai upah di dapatkan. Oleh karena itu, penulis langsung diterima dalam pekerjaan dan sudah bisa mulai kerja pada 16 Februari 2021 dan Mas Wira juga membahas mengenai proyek yang penulis akan lakukan dalam waktu dekat.

Selama menjalani proses magang, penulis menggunakan laptop dan berbagai alat audio production pribadi untuk mengerjakan berbagai proyek yang diberikan oleh perusahaan. Penulis menggunakan software AbletonLive, berbagai *third-party plug-ins* untuk sound design, Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects untuk keperluan setiap proyek. Selama menjalani proses magang, penulis bertanggung jawab dalam audio production (*sound effects, foley, voice-over* dan musik) dalam berbagai visual media.

Pada tanggal 19 April 2020, syarat periode magang 320 jam kerja telah ditempuh sehingga penulis dapat mengikuti sidang magang. Walaupun demikian, penulis tetap melanjutkan kerja sesuai dengan kesepakatan dan kontrak kerja selama 3 bulan dan untuk menyelesaikan proyek yang dipegang penulis. Penulis juga meminta berbagai data perusahaan dan berkas-berkas untuk melengkapi penulisan laporan.