#### BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

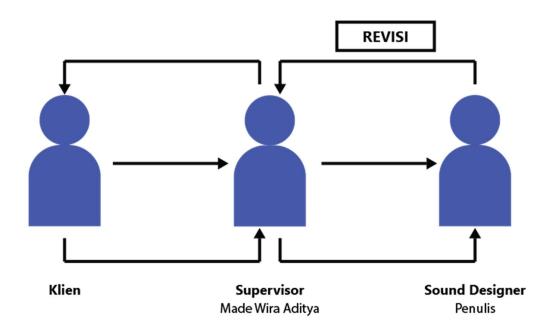
Bagian ini merupakan penjelasan serta cara kerja koordinasi yang penulis jalani selama proses kerja magang di Anoman Studio.

#### 3.1.1. Kedudukan

Selama menjalani proses magang, penulis ditempatkan di divisi Game/Animation, dan berkendali penuh dalam memproduksi segala kebutuhan audio (sound effect, music, voice over atau foley) untuk berbagai media visual. Penulis dibimbing oleh Made Wira Aditya selaku supervisor dan diberikan creative freedom untuk semua sound. Namun, penulis tidak hanya bertugas memproduksi audio, tapi juga dalam mixing audio dan video sehingga memerlukan pengetahuan mengenai video editing. Penulis bertugas sebagai sound designer yang bertanggung jawab dalam memproduksi berbagai kebutuhan audio dalam bentuk sound effects dan musik yang diminta oleh tim kreatif atau Supervisor. Oleh karena itu kedudukan akan sama seperti Gambar 2.8 Bagan Struktur Organisasi.

#### 3.1.2. Koordinasi

Karena Anoman Studio merupakan studio indie, briefing dilakukan secara call meeting melalui discord untuk mematuhi PSBB dan dilakukan dengan semua tim kreatif serta intern. Dan karena Anoman Studio tidak memiliki tim Sound Design, penulis bekerja sendiri dalam memproduksi sound, sehingga semua komunikasi dan koordinasi dalam setiap proyek langsung dengan Mas Wira. Akan tetapi, dalam proyek "Delivery Run", Mas Wira akan berkomunikasi dengan klien untuk membahas proyek tersebut.



Gambar 3.1. Alur Asistensi

Penulis akan mengerjakan proyek yang diberikan hingga selesai dan selama proses magang penulis akan memberitahu progress dari sound design yang biasa dilakukan setiap hari Jum'at dan meeting progress biasa dilakukan di hari senin bersama dengan supervisor dan intern yang lain. Supervisor kemudian akan memberi informasi yang butuh di revisi jika ada kekurangan dan jika sound design sudah tidak ada masalah maka sound design dapat di approve dan diaplikasikan pada media visual.

## 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tugas yang dilakukan oleh penulis selama menjalankan proses magang dalam bentuk tabel.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	16-19 Februari	Raja Kuis	Briefing pekerjaan dan "Raja
	2021		Kuis"
			Riset Raja Kuis

			Penetapan genre intro Raja
			Kuis
			Eksperimentasi sound
2	22-26 Februari	<ul> <li>Raja Kuis</li> </ul>	• Eksperimentasi sound
	2021		• Early mixing dan mastering
			intro Raja Kuis
3	1-5 Maret 2021	Raja Kuis	Menyelesaikan mixing dan
			mastering intro Raja Kuis
			• Concepting sound effects
			"Gladiator"
			Sound Design sound effects
4	8-12 Maret	Raja Kuis	Eksperimentasi Sound sound
	2021		effects
			Eksperimentasi BGM
			"Gladiator"
5	15-19 Maret	Raja Kuis	Mixing Audio (sound effects
	2021		dan BGM) dan Video untuk
			"Gladiator"
6	22-26 Maret	Delivery Run	Briefing Delivery Run
	2021		Riset Delivery Run
			• Concepting BGM dan sound
			effects "Delivery Run"
			• Eksperimentasi sound
7	29 Maret - 1	Delivery Run	Sound design sound effects
	April 2021		
8	5-9 April 2021	Delivery Run	Mixing dan mastering sound
			effects Delivery Run

			Memproduksi sound design
			BGM
9	12-16 April	Delivery Run	Sound design BGM utama
			"Delivery Run"
10	19-23 April	Delivery Run	Sound design BGM "Power
			Up" untuk Delivery Run

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani proses kerja magang, penulis diberikan pekerjaan oleh Made Wira Aditya bertanggung jawab dalam.sound design yang akan digunakan untuk berbagai media visual.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan pekerjaan dalam bidang sound dengan membuat beberapa music dan juga berbagai sound effects untuk video dan game yang dapat dikreasikan secara bebas namun harus dapat menyambung dengan tema keseluruhan proyek yang dilakukan.

## 3.3.1.1. Pembuatan Intro Musik dan Sound Effects untuk Raja Kuis

Penulis diminta untuk membuat Intro musik untuk salah satu proyek yang dijalani oleh Anoman Studio, yaitu Raja Kuis. Raja Kuis merupakan Youtube Channel yang memberitahu berbagai informasi mengenai suatu topik yang dibawa secara fun dan misterius yang dilakukan dengan kolaborasi bersama Helmy Yahya. Selama Raja Kuis berjalan segala background music dan sound effect menggunakan segala music dan sound effects *royalty free* sehingga tidak musiknya tidak memiliki rasa khas untuk Raja Kuis. Oleh karena itu, agar memiliki ciri khas tersendiri Anoman Studio ingin membuat musik sendiri untuk channel Raja Kuis.

## a. Produksi Intro Raja Kuis

Sebelum memulai produksi penulis perlu melakukan riset mengenai Raja Kuis yang dilakukan dengan menonton video yang dikeluarkan oleh Raja Kuis. Kemudian dapat melakukan concepting intro musik dengan menetapkan genre yang dapat menangkap seluruh tema dan feel yang dimiliki oleh Raja Kuis. Penulis menemukan bahwa semua video yang dilakukan Raja Kuis memiliki feel misterius pada tiap topiknya agar mengangkat rasa tanya kepada penonton yang juga dibawa secara fun dan ringan sehingga seluruh informasi dapat ditangkap dengan mudah. Kemudian penulis mencari berbagai intro musik untuk berbagai video dari infographic dan review video. Oleh karena itu, penulis menemukan bahwa genre yang dapat menangkap keseluruhan feel yang diangkat oleh Raja Kuis adalah *Electro Swing*, dimana memiliki atmosphere yang sangat fun sehingga dapat membuat pendengar untuk mengikuti irama dan dapat membawa pendengar untuk menari yang merupakan cukup misterius. Kemudian penulis terlebih dahulu asistensi mengenai konsep musik intro kepada Made Wira Aditya yang dimana Made Wira Aditya melakukan approval dan penulis dapat melanjutkan proses produksi Selain itu, penulis meminta video intro yang digunakan agar dapat digunakan sebagai referensi BPM dan feel yang diingin dicapai yang akan digunakan pada timeline Session View AbletonLive.



#### Gambar 3.2. Video Referensi Pada Session View AbletonLive

Setelah menetapkan genre yang dibawa oleh Raja Kuis, penulis mencoba bereksperimentasi dengan berbagai hal seperti beat dan sound yang digunakan pada genre Electro Swing. Penulis bereksperimentasi berbagai beat Electro Swing dengan menggunakan drumpad dengan drumsticks. Beats per Minute (BPM) yang digunakan untuk musik intro ini adalah 128 BPM. Setelah menemukan BPM yang pas penulis kemudian bereksperimentasi dengan berbagai instrumen yang akan digunakan pada proyek dengan menggunakan referensi dari instrumen yang biasa digunakan pada genre *electro swing*. Instrumen yang biasa digunakan adalah Brass, Strings, Piano, Bass dan karena electro swing merupakan sub-genre dari Swing maka perlu ada drums yang berisi Kick dan Snare elektronik. Musik ini dibawa dengan key E minor dengan chord progression i - III - i - VII. Penulis kemudian mengkelompokan instrument menjadi Drums, Brass, Strings, Piano, Bass dan sound effects. Penulis kemudian membuat beats dengan drums yang terdiri dari kick, snare, clap, hihat dan ride. Pada Brass Section, penulis menggunakan saxophone, trumpet, trombone dan bass trombone. Grup bass terdiri dari bass dan ada sub bass. Strings Section menggunakan double bass dan cello dengan permainan pizzicato. Piano pada lagu ini digunakan sebagai pembantu ritme untuk drums.

Selama melakukan proses eksperimentasi dan menemukan semua instrumen yang ingin digunakan, penulis kemudian dapat melakukan proses *mixing*, dimana setiap *track* akan disesuaikan bagaimana suara akan keluar dari speaker. Pada proses *mixing* hal pertama yang akan dilakukan adalah *equalizer* (EQ) dimana pada tahap ini setiap track akan diangkat *(boost)* frekuensi tertentu dan menghilangkan *(eliminate)* frekuensi yang tidak perlu pada track tersebut sehingga, frekuensi track tersebut akan terdengar lebih jelas dan tidak akan mengganggu frekuensi pada track lain. Track dengan frekuensi rendah *(Low)* terdiri dari *kick*, *bass*, *sub-bass*, *double bass* dan *bass trombone*. Sedangkan track dengan frekuensi tengah *(Mid)* terdiri dari snare, *clap*,

piano, trumpet, saxophone, cello, riser dan faller. Kemudian, track dengan frekuensi tinggi (High) terdiri dari Hihat dan ride.

Setelah melakukan proses EQ, setiap track dapat dilakukan compression dimana suara track dapat di suara frekuensi tertentu dapat dikeraskan atau dikecilkan tergantung dari suara yang diinginkan. Kemudian, track akan akan menggunakan limiter agar tidak terjadi clipping dimana suara yang sudah di boost tidak akan melewati batas suara sehingga tidak merusak pengalaman pendengaran. Pada track Bass akan keluar melalui channel mono sedangkan instrument lain akan keluar stereo. Setelah itu setiap track akan di route pada sisi kanan atau kiri speaker yang dimana dapat memperluas suara setiap track meningkatkan pengalaman pendengaran.



Gambar 3.3. Proses *Mixing* pada Instrumen Trombone Menggunakan *Stock Plugin* Ableton dan OTT.

Selesai setiap *track* telah di *mixing*, seluruh track kemudian akan melalui proses finalisasi yaitu *mastering*. Pada proses *mastering* setiap track akan disesuaikan secara keseluruhan dan pada proses penulis perlu melakukan *critical listening*. Jika ada suara yang mengganggu atau terlalu keras maka penulis perlu mencari track yang bermasalah dan disesuaikan kembali. Menyelesaikan tahap mastering, maka seluruh track dapat di render. Karena video sudah ada pada *Session View* di AbletonLive, seluruh intro video

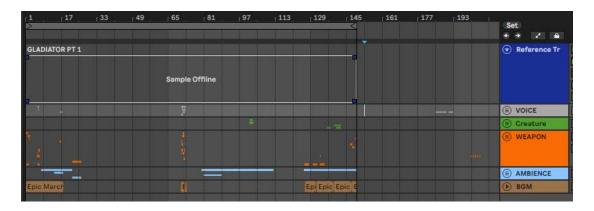
dan audio sudah dapat dirender bersama tanpa perlu di mix lagi pada software lain sehingga dapat dikirim kepada supervisor.



Gambar 3.4. Proses Mastering Menggunakan Plugin Youlean dan Ozone Imager.

## b. Produksi Sound Effects video "Raja Kuis"

Menyelesaikan Intro Raja Kuis, penulis diminta untuk membantu membuat sound effects dan BGM yang diperlukan untuk salah satu video Raja Kuis yang sedang dibuat yaitu "Gladiator". Pada proyek ini, penulis bekerja dengan menunggu hasil progress yang dikerjakan oleh 2D Artist dan animator. Setelah 2D Artist dan animator telah merender file menjadi video, penulis dapat mulai bekerja. Penulis kemudian menonton video animasi yang dibuat untuk mengidentifikasi berbagai sound effects yang diperlukan dan juga menaruh poin marker sebagai referensi untuk mempermudah menaruh berbagai sound effects yang dibutuhkan. Setelah mengidentifikasi keseluruhan sound effects yang dibutuhkan oleh proyek "Gladiator". Setelah mengidengtifikasi sound "Gladiator" penulis kemudian mencari referensi sound effect seperti pada pertarungan setiap gladiator melalui film Gladiator (2000). Penulis kemudian mengkategorikan sound effects menjadi beberapa kelompok yaitu ambience, BGM, human voice (foley), weapon dan creature.



Gambar 3.5. Pengkategorian Sound Effect

Penulis kemudian mencoba recording foley untuk berbagai sound effects yang digunakan tapi recording tersebut tidak layak digunakan karena berbagai noise yang didapatkan dari lingkungan karena penulis tidak mempunyai studio recording. Maka dari itu penulis pun menggunakan berbagai license free sound effects dari EnvatoElements yang disediakan oleh perusahaan serta Soundly yang disiapkan pribadi oleh penulis untuk berbagai foley, sound effects dan ambience yang sulit melakukan recording untuk dilakukan karena masa pandemik yang terjadi di dunia.



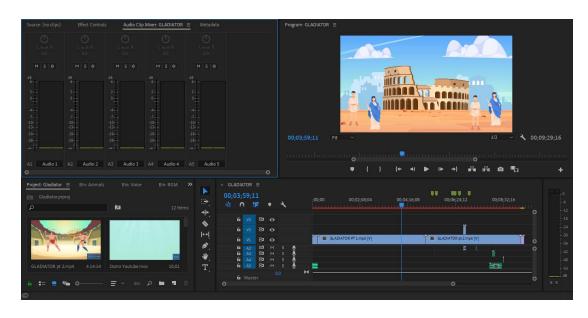
Gambar 3.6. Pembuatan BGM Gladiator

Setelah mendapatkan semua sound yang didapatkan untuk video "Gladiator" penulis kemudian menggunakan berbagai efek audio seperti *reverb* dan *saturator* untuk membuat suara terdengar luas dan lebih berwarna. Proses *mixing* juga dapat dilakukan agar semua *sound effects* dapat terdengar lebih jelas dan bersih dan mengeliminasi atau mengurangi suara yang mengganggu pengalaman pengdengaran.



Gambar 3.7. Contoh Mixing Sound Effect Spear Swoosh and Hit dan Male Grunt dengan Gladiator.

Background Music (BGM) untuk Gladiator dibuat secara sederhana menggunakan kick, tom, snare, trumpet, french horn, trombone, bass trombone dan tuba yang dengan key F minor serta chord progression I – IV – V yang digunakan untuk meningkatkan ketegangan pada ambience arena colloseum. Pada tahap mastering, keseluruhan BGM dan sound effects pada "Gladiator" dibuat sekecil mungkin untuk tetap dapat mendengar penjelasan dari voice over Helmy yahya namun cukup besar untuk didengar tanpa mengganggu voice-over karena objektif utama dalam video tetap memberi pengetahuan serta informasi mengenai "Gladiator".



Gambar 3.8. Mixing Audio dan Video "Gladiator" Pada Premiere Pro.

Selesai dari tahap mastering, sound effects kemudian dapat di render sehingga video dan seluruh sound effects dapat di *mix* pada Adobe Premiere Pro yang merupakan tahap akhir pada proyek ini. Sound effects pun harus di tata sesuai dengan visual animasi berdasarkan referensi *poin marker* yang telah dibuat. Selesai mixing dan mastering video dan audio file proyek akan di *Collect* dan dikirimkan kepada Made Wira Aditya untuk melakukan *Final Render*.

## 3.3.1.2. Pembuatan BGM dan Sound Effects untuk "Delivery Run"

Penulis kemudian mendapat proyek Delivery Run yang merupakan game *Side Scrolling Endless Runner*. Berikut BGM dan sound effects yang diperlukan untuk "Delivery Run" berdasarkan *Game Design Document* (GDD):

### • BGM

- Main BGM yang akan digunakan pada splash screen, main menu dan gameplay
- 2. Power-up BGM yang akan dimainkan ketika player mengambil Power Up

### Sound Effects

- 3. Click
- 4. Swipe
- 5. Mesin motor
- 6. Melempar paket
- 7. Menerima paket
- 8. Obstacle
- 9. Coin/currency
- 10. Power up

Berdasarkan *GDD*, penulis menemukan bahwa game "Delivery Run" memiliki atmosphere *cartoon* dimana player dapat merasakan fun dan humor dari gameplaynya yang simpel. Oleh karena itu, penulis mengidentifikasikan bahwa game ini memiliki elemen *cartoonish* dan ringan serta fun.

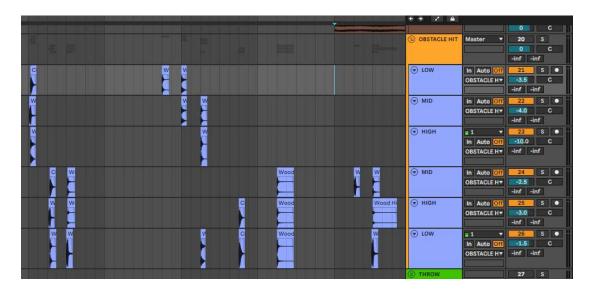
## c. Produksi Sound Effects "Delivery Run"

Proses yang dilakukan untuk mengerjakan sound effects pada tahap awal memiliki kemiripan seperti proyek "Gladiator" dimana penulis menggunakan *royalty free sound effects* pada obstacle hit, melempar paket dan menerima paket. Namun, sound effects lain di produksi dan eksperimentasi secara pribadi menggunakan berbagai plugin seperti Serum dari Xfer yang merupakan *wavetable software synthesizer* dan berbagai audio efek untuk mencapai *sound* yang *cartoonish*, terutama pada *sound* mesin motor. Mesin pada motor dicapai dengan menggunakan Serum dan menggunakan efek auto pan yang merupakan *stock plugin* AbletonLive dimana dapat terjadi *tremolo* dan menghasilkan pergerakan dari suara mesin.



Gambar 3.9. Hasil Eksperimentasi Sound Effect Mesin Motor

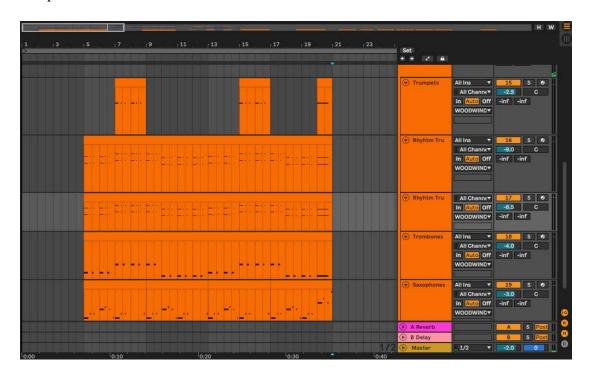
Sedangkan untuk sound effect Obstacle Hit, penulis melakukan layering menggunakan berbagai sound yang sudah ada tanpa disimulasi menggunakan synth plugin tetapi menggunakan snare pada frekuensi Low, Mid dan High. Dengan begitu suara dapat digabungkan untuk membuat suara baru dengan tujuan membuat suara tabrak yang cartoonish.



Gambar 3.10. Eksperimentasi Layering Obstacle Hit

### d. Produksi BGM "Delivery Run"

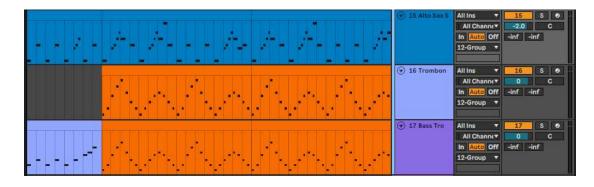
Proses awal yang dilakukan untuk mengerjakan BGM sama dalam seperti proyek diatas dimana penulis melakukan riset mengenai Delivery Run dan tema yang ingin diangkat oleh game ini dan kemudian melakukan riset referensi mengenai berbagai game "Endless Run" dan racing game yang memiliki BGM. Kemudian melakukan concepting pada BGM "Main" dan "Power Up" mengenai tema dan genre yang ingin diangkat yaitu Jazz dalam ensemble big band dan melakukan asistensi dengan Made Wira Aditya selaku supervisor. Setelah diberikan approval, penulis kemudian mulai bereksperimentasi dengan sound dan instrumen yang biasa digunakan di big band berupa drums, saxophones, trumpet, trombones, saxophones, bass, double bass, gitar, dan piano.



Gambar 3.11. Layering Instrumen pada Grup Brass.

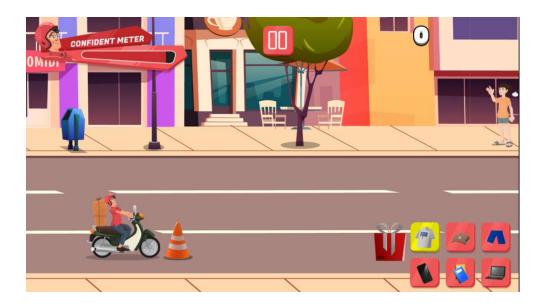
Penulis ingin membawa feel dan atmosphere pada BGM "Main" dengan adanya sedikit *tension* namun dibalik hal tersebut, ada *feel light* dan ketenangan bahwa segala

dapat dilakukan dengan tenang dan keadaan akan tetap baik yang diharapkan dapat membantu visual game dimana player merupakan *delivery driver*. Oleh karena itu, BGM "Main diproduksi 136 BPM dengan key C Major serta chord progression V – I – IV – I. Oleh karena itu, *Tension* dilakukan pada *bridge* di BGM "Main" dan dilakukan dekat akhir lagu sehingga terjadi *feel* ketegangan atau ketidakpastian. Namun, lagu akan berubah kembali seperti awal lagu sehingga menandakan semua akan baik-baik saja. Kemudian, proses selanjutnya akan melalui mixing dan mastering sebelum dirender agar musik yang telag diproduksi dapat didengar dengan baik.



Gambar 3.12. Arpeggio Pada Trombone dan "Walking Melody" dari Saxophones

BGM "Power Up" Merupakan varian dari BGM utama dimana atmosphere dari musik "power up" lebih memiliki adrenaline sehingga memiliki ketegangan dan keseruan. Riset dilakukan dengan mencari berbagai referensi *power up* dari item dari berbagai game seperti *CTR* dan *Mario Kart*. Hal ini dicapai dengan BPM yang lebih cepat dalam 156 BPM dan meningkatkan *tension* pada musik "power-up". Musik "Power-Up" menggunakan key C *Major* dan chord progression I – IV – ii - V. Drums dan bass menggunakan beat dan rhythm yang simple. Namun, beberapa instrument ditingkatkan rhythm dengan menggunakan *arpeggio* pada instrument *Rhythmic Trombone*, synth dan trumpet bekerja bersama sebagai *rhythm hype* yang meningkatkan tension pada musik "power up" sehingga membantu *walking melody* pada *Saxophones*.



Gambar 3.13. Contoh Sound Effect Obstacle Hit dengan Obstacle.

Setelah semua proses telah dijalani dalam eksperimentasi, sound design, mixing dan mastering. Proyek akan kemudian di render dalam format Waveform Audio File Format (.WAV) yang kemudian akan di upload kedalam *GoodgleDrive* "Delivery Run" untuk proses asistensi kepada Made Wira Aditya. Setelah Made Wira Aditya memberikan approval, Hendrik selaku programmer "Deliver Run" akan memproses aset audio untuk di *build* menjadi game.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses kerja magang di Anoman Studio, penulis mengalami beberapa kendala. Penulis langsung mendapatkan pekerjaan yang cukup besar sehingga sempat kepanikan Selain itu, briefing dan penjelasan supervisor terkadang kurang jelas dan komplit sehingga terjadi misinformasi dalam memproduksi *sound design*. Ditambah lagi penulis mengalami kendala dalam workflow yang disebabkan karena kurangnya efektifit melakukan mixing sound dengan video pada Adobe After Effects yang mempersulit pekerjaan dan menggangu workflow.

# 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menghadapi kendala yang dialami selama proses magang, penulis mencoba untuk bertanya lebih banyak dan mencari tahu keinginan klien atau supervisor tentang *sound production* yang ingin dicapai dan terus mendapatkan feedback mengenai proyek yang telah dikerjakan ketika merasa panik agar terasa lebih tenang. Ketika penulis merasa workflow pada pekerjaan kurang efektif, penulis mencoba untuk sugesti mengubah workflow pada sound mixing pada Adobe After Effect dan dilakukan pada Adobe PremierePro