

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perubahan akan terus terjadi di zaman modern terutama pada bidang industri yang terus berkembang tiap tahunnya. Salah satu bentuk perkembangannya yaitu Revolusi Industri. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika Indonesia, John G. Plate (2020) mengatakan bahwa Indonesia telah memasuki Revolusi Industri 4.0. Sebagaimana yang diucapkan Menteri Perindustrian Indonesia Airlangga Hartarto “Revolusi Industri 4.0 merupakan upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia online dan lini produksi di industri, di mana semua proses produksi berjalan dengan internet sebagai penopang utama” (Siaran Pers Kementrian Perindustrian, 2018). Revolusi industri 4.0 memiliki pilar yang dapat mendukung pergerakan revolusi. Menurut Leski Rizkinaswara (2020), dalam Revolusi Industri 4.0 terdapat 5 pilar utama yaitu *Internet of Things (IoT)*, *Big Data*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Cloud Computing*, dan *Addictive Manufacturing*.

Di Indonesia, sudah banyak startup dan perusahaan yang menerapkan penggunaan beberapa aspek dari 5 pilar utama Revolusi Industri 4.0. Terutama perusahaan yang bergerak dalam bidang *platform* edukasi di Indonesia, yaitu seperti Ruangguru, Quipper, HarukaEdu, Zenius, dan masih banyak lagi. Namun dari sekian perusahaan yang ada di Indonesia, terdapat perusahaan *game* studio yang memiliki fokus pada pengembangan aplikasi, *game*, dan media edukasi. Perusahaan tersebut adalah Educa Studio. Perusahaan Educa Studio telah meluncurkan lebih dari 200 aplikasi dan *game* sejak 2011, beberapa produk diantaranya adalah Marbel (Mari Belajar Sambil Bermain), Kabi (Kisah Teladan Nabi), Riri (Cerita Anak

Interaktif), dan masih banyak lagi (Educa Studio, 2021). Untuk pelaksanaan magang di studio ini, Educa Studio membuat *platform* yang dapat digunakan untuk proses magang yaitu GameLab Indonesia. Alasan yang mendasari penulis untuk mengambil keputusan melakukan kerja magang di perusahaan tersebut adalah fokus perusahaan yang bergerak di bidang edukasi terutama *game* serta aplikasi edukasi anak dan dikarenakan terdapat divisi *digital music* yang bergerak dalam perancangan *sound design*, proyek musik digital, dan persiapan aset untuk *game* dan animasi dari Educa Studio. Selain hal tersebut, penulis juga tertarik untuk melakukan magang di perusahaan tersebut karena GameLab menawarkan pelatihan pada awal masa periode sembari melakukan proses magang yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk mengetahui hal baru dan melengkapi pengetahuan dalam produksi musik untuk *game* dan animasi.

Penulis berharap dengan melakukan magang di perusahaan GameLab dari Educa Studio, penulis bisa mendapatkan banyak pengalaman berharga seputar dunia kerja serta produksi musik untuk keperluan *game* dan animasi edukatif. Selain itu penulis juga berharap dengan saling berbagi dan bersosialisasi dengan kolega perusahaan, penulis dapat mengembangkan *skill* penulis baik dari segi kreatifitas, sosial, disiplin dan cara pola berpikir.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain maksud sebagai proses yang perlu dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa desain komunikasi visual Universitas Multimedia Nusantara, penulis memiliki tujuan magang yaitu sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu *Sound Design* yang telah dipelajari dari masa perkuliahan.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah penulis dapatkan dari proses perkuliahan.
3. Menerapkan ilmu 5C (Caring, Credible, Competent, Competitive, & Customer Delight) pada proses kerja magang.
4. Dapat lebih mengenal dunia kerja pada bidang multimedia terutama pada bidang musik maupun *sound design*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses pencarian lowongan kerja, penulis mencari lowongan kerja untuk bidang di *sound design* ataupun *music composer*. Setelah sekian lama, penulis berhasil mengumpulkan beberapa perusahaan yang memiliki lowongan tersebut dan mengajukan KM1. Pada tanggal 2 Februari 2021, KM1 telah menyetujui GameLab sebagai perusahaan yang telah memenuhi syarat untuk melakukan magang. Kemudian penulis mengajukan lamaran pekerjaan kepada bagian administrasi GameLab dan mengunggah CV dan portfolio ke *platform* GameLab.

Pada tanggal 2 Maret 2021, GameLab memberikan surat penerimaan magang yang dikirim lewat *platform* GameLab. Penulis diterima di GameLab dengan periode magang 15 Maret – 7 Mei 2021, selama 2 bulan. Penulis diwajibkan untuk masuk 5 hari dalam seminggu dengan jam kerja minimal 9 jam. Sebelum memasuki proses magang, penulis diwajibkan untuk mengirim surat pernyataan kerja magang ke kantor GameLab di Salatiga dan mengunggah surat pernyataan

kerja magang versi scan serta mengunggah foto KTM ke *platform* GameLab yang telah dilakukan pada tanggal 2-3 Maret 2021.

Prosedur magang dilakukan secara WFH dengan melakukan proses absensi, pemberian tugas, dan revisi lewat *platform* GameLab, lalu untuk proses komunikasi dilakukan lewat WhatsApp. Selama proses magang, penulis berada dibawah supervisi pengawas lapangan yaitu Bapak Haryo Sasongko selaku lead audio engineer dan senior *trainer* untuk divisi *digital music*. Selama periode magang, penulis telah bekerja selama 39 hari (setelah dikurangi 1 hari tanggal merah, Jumat Agung pada tanggal 2 April 2021) dengan total jam kerja 478 jam 38 menit.