



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

SOUND DESIGN DALAM GAME *PROTOTYPE* KARYA

GAMBRENG GAMES

Laporan Kerja Magang

Disusun sebagai tugas Laporan Magang mata kuliah *Internship*

Universitas Multimedia Nusantara



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Disusun oleh :

Nama : Antonius Dimas Agni Satria

NIM : 10120210194

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

Halaman Pengesahan

SOUND DESIGN DALAM GAME *PROTOTYPE* KARYA

GAMBRENG GAMES

Disusun Oleh :

Nama : Antonius Dimas Agni Satria

NIM : 10120210194

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Pembimbing Magang,

Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds.

Mengetahui,

Desi Dwi Kristanto, S. Ds., M. Ds.

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini, Saya :

Nama : Antonius Dimas Agni Satria
NIM : 10120210194
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang, pada :

Nama Perusahaan : *Gambreng Games*
Divisi : *Creative Team – Sound Designer*
Alamat : Jalan Jabal Mina IV, Blok 04 No. 2-3
Kelapa Dua, Tangerang – Banten
Periode Magang : 2 Juli – 31 Agustus 2013
Pembimbing Lapangan : Dodick Z. Sudirman

Laporan kerja magang ini merupakan hasil kerja penulis sendiri tanpa tindak plagiat. Semua kutipan karya orang lain maupun buku ataupun sebuah lembaga lain, telah penulis sebutkan sumber kutipannya.

ABSTRAKSI

Pengalaman nyata di dunia kerja merupakan hal penting yang menentukan sukses tidaknya seseorang dalam berkarir. Banyak sekali bidang pekerjaan yang dapat ditempuh. Tapi kita harus memilih satu yang sesuai dengan kompetensi kita pribadi. Kerja magang adalah salah satu cara agar kita dapat memperoleh pengalaman nyata di dunia kerja.

Pengalaman bekerja yang penulis peroleh setelah kerja magang di Gambreng Games sangatlah banyak dan bermanfaat. Walaupun bidang game developer tidak sesuai dengan kompetensi penulis sebagai mahasiswa sinema, tapi penulis tetap ingin belajar untuk bisa membuat game sendiri, dan juga penulis merasa sangat bermanfaat kerja magang di Gambreng Games karena penulis ditempatkan sebagai sound designer yang juga merupakan bidang khusus yang penulis gemari.

Kata kunci: game developer, creative team, sound design, recording, scoring, mixing.



UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan proses kerja magang, beserta penulisan laporan kerja magang ini.

Penyusunan laporan ini bertujuan untuk melengkapi syarat kelulusan mata kuliah *Internship* Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga ingin agar laporan ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai bagaimana proses pembuatan *game*, khususnya pembuatan *sound* (mendesain *sound*) dalam sebuah *game*, dalam hal ini adalah *game* karya Gambreng Games.

Dalam proses penulisan laporan ini, penulis menemui banyak hambatan yang penulis rasa biasa terjadi pada penulis-penulis lain. Hal ini tidak terlepas dari peran serta banyak pihak yang telah membantu penulis baik dari segi material maupun spiritual. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Universitas Multimedia Nusantara, khususnya Desi Dwi Kristanto, S. Ds., M. Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual UMN,
2. Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds., selaku dosen pembimbing mata kuliah *Internship*, yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir proses pembuatan laporan ini,
3. Pihak *Gambreng Games* yang telah menerima dan membimbing, serta memberikan banyak ilmu kepada penulis,

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Maka, penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam laporan ini. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, agar pada kesempatan selanjutnya penulis dapat memberikan yang terbaik bagi pembaca sekalian.

Penulis sangat berharap laporan ini dapat berguna bagi pembaca sekalian. Khususnya pembaca yang tertarik pada dunia game. Terlebih lagi pembaca yang ingin mengetahui bagaimana proses mendesain sound dalam sebuah game. Semoga laporan ini dapat menambah wawasan pembaca sekalian.

Akhir kata, selamat membaca laporan ini. Terima kasih.

Tangerang, 1 November 2013

Penulis

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.1.1. Logo dan Sejarah Perusahaan.....	4
2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	13
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	20
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	20
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	21
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	viii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo <i>Gambreng Games</i>	4
Gambar 2.2	Struktur Organisasi <i>Gambreng Games</i>	6
Gambar 3.1	Struktur Operasional <i>Gambreng Games</i>	8
Gambar 3.2	Isi <i>Dropbox Gambreng Games</i>	9
Gambar 3.3	Tampilan <i>Fruity Loops Studio 10</i>	14
Gambar 3.4	Tampilan <i>Audacity 1.3 Beta</i>	14
Gambar 3.5	Alur Kerja Pembuatan Musik Untuk <i>Game Prototype</i>	17
Gambar 3.6	<i>Promotional Items Game Prototype</i>	18
Gambar 3.7	<i>Gambreng Games</i> di <i>Indonesia Game Show 2013</i>	19

UMMN