



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.

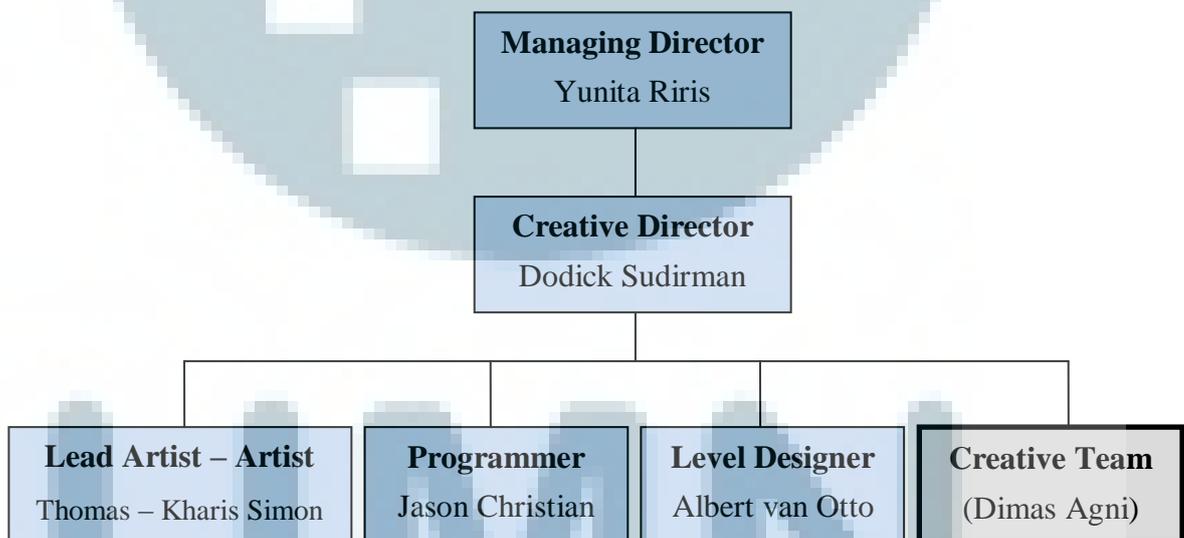
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam bab II sebelumnya sudah sedikit dijelaskan mengenai struktur kerja *Gambreng Games*, dimana akan dibagi beberapa divisi untuk dapat menghasilkan sebuah game. Berbeda dengan struktur perusahaan pada umumnya. Namun, itu adalah struktur secara umum dalam *Gambreng Games*. Berbeda halnya saat *Gambreng Games* ingin membuat produk atau game baru.

Pada saat proyek pembuatan sebuah game berlangsung, demikianlah struktur operasional yang dianut pihak *Gambreng Games*:



Gambar 3.1 Struktur operasional *Gambreng Games*

Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis ditempatkan pada posisi *Creative Team*, sebagai *Sound Designer* dan *Creative Advertising*, langsung

dibawah *Creative Director*, yaitu Dodick Sudirman, yang juga membawahi setiap bagian dalam *Gambreng Games* (*Artist, Programmer, dan Level Design*). *Creative Director* bertanggung jawab memberikan *brief* kepada tiap bagian, termasuk bagian *Internship*, dan memeriksa seluruh *Level Design* yang dibuat *Level Designer*.

Dalam berkoordinasi, *Gambreng Games* mempergunakan fasilitas *Group* di *Facebook* untuk saling sharing informasi yang dibutuhkan. Dan untuk berbagi data-data pentingnya, *Gambreng Games* menggunakan *DropBox via Yahoo Mail*. Hal ini memungkinkan masing-masing divisi dapat bekerja secara *offline* atau dengan kata lain tanpa datang ke studio saat berhalangan hadir.

Berikut adalah rincian data-data yang terdapat dalam *Drop Box Gambreng Games*. Folder utama dalam *dropbox* diberi nama *Gambreng Games*, dengan beberapa sub folder di dalamnya, *Game Project, Library, Operational, Temp_Spanduk* dan beberapa logo.



Gambar 3.2 Isi dropbox Gambreng Games

Dalam folder Game Project berisi beberapa file tentang proyek game yang akan dibuat *Gambreng Games*. Folder *Library* berisi materi atau bahan bacaan yang masih berkaitan tentang *development game*. Sedangkan *operational* berisi berbagai hal teknis mengenai operasional studio *Gambreng Games*. Dengan metode demikianlah setiap divisi dalam *Gambreng Games* berkoordinasi satu dengan yang lain.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kerja magang, penulis diikutsertakan dalam pembuatan sebuah *Project Game* Utama dari *Gambreng Games*. Walaupun menurut mereka ini bukan Game besar mereka, tapi ini termasuk salah satu Game utama yang dirancang oleh *Gambreng Games*. Game utama ini berjudul *Prototype*.

Prototype berkisah tentang seorang ilmuwan wanita bernama June. Suatu hari ia dipecat dari kantornya, *Union Medical*. Namun, pihak kantor tidak berkenan mengembalikan barang-barang pribadinya hingga segala temuannya, bahkan temuan utamanya yang dinamakan '*Prototype Potion*'. Singkat cerita, akhirnya June menyusup ke kantor itu secara diam-diam untuk mengambil semua barang miliknya itu. Di sini, pemain diuji kelihaiannya untuk menjalankan tokoh June dalam menyusup kedalam kantornya, menghindari berbagai jenis rintangan di hadapannya.

Dalam proses pembuatan *game* ini, penulis berkedudukan sebagai penata suara atau yang lebih dikenal sebagai *Sound Designer*. Seperti dalam film, peranan *sound designer* dalam pembuatan *game* ialah mengatur segala bentuk

suara yang mungkin muncul dan terlihat pada layar. Mulai dari *Background music* maupun *sound effect*.

Berikut adalah rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama sebelas minggu :

A. Minggu Pertama

- a. Mempelajari *Software* yang digunakan (*Fruityloop* dan *Audacity*)
- b. Setting *Hardware* untuk *recording*

B. Minggu Kedua

- a. Mempelajari *Software* yang digunakan (*Fruityloop* dan *Audacity*)
- b. Setting *Hardware* untuk *recording*
- c. Membuat Inventaris *Sound Effect*

C. Minggu Ketiga

- a. Mempelajari *Software* yang digunakan (*Fruityloop* dan *Audacity*)
- b. Mengumpulkan Inventaris *Sound Effect*
- c. Membuat musik *Hompimpa*

D. Minggu Keempat

- a. Mengumpulkan inventaris *Sound Effect*
- b. Merevisi musik *Hompimpa*
- c. Brainstorming ide level desain *Prototype*

E. Minggu Kelima

- a. Membuat *Background Music Prototype*
- b. Mengumpulkan Inventaris *Sound Effect*
- c. Brainstorming ide level desain *Prototype*

- F. Minggu Keenam
 - a. Revisi *Background Music Prototype*
 - b. Mengumpulkan inventaris *Sound Effect*
 - c. Brainstorming ide level desain *Prototype*
- G. Minggu Ketujuh
 - a. Membuat *Background Music Prototype* level 1 – 10
 - b. Mengumpulkan Inventaris *Sound Effect*
- H. Minggu Kedelapan
 - a. Membuat *Background Music Prototype* level 10 – 1 (revisit)
 - b. Membuat Musik *Credit Title*
 - c. Mengumpulkan Inventaris *Sound Effect*
- I. Minggu Kesembilan
 - a. Mastering semua musik kedalam program *Unity*
 - b. Finishing
- J. Minggu Kesepuluh
 - a. Membuat Video Promosi *Game Prototype*
 - b. Mengelola Media Sosial *Gambreng Games* (Admin)
- K. Minggu Kesebelas
 - a. Persiapan Mengikuti *Ajang Indonesia Game Show (IGS)*

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis memperoleh banyak sekali pengalaman berharga hingga mendapat keterampilan tambahan, baik itu keterampilan kerja maupun *softskill* bagi kepribadian penulis sendiri.

Dimulai dari minggu pertama. Minggu dimana penulis baru bergabung dengan *Gambreng Games*, penulis habiskan dengan mengurus beberapa teknis operasional dengan *gambreng games* maupun dengan rekan-rekan kerja tiap divisi. Penulis masih harus beradaptasi, mengenal tiap individu dengan baik dan merinci cara kerja dalam pembuatan game di studio *Gambreng Games*. Hari demi hari penulis lulus di studio, penulis semakin mengenal karakter *Gambreng Games* dan mulai dapat bekerja dengan baik.

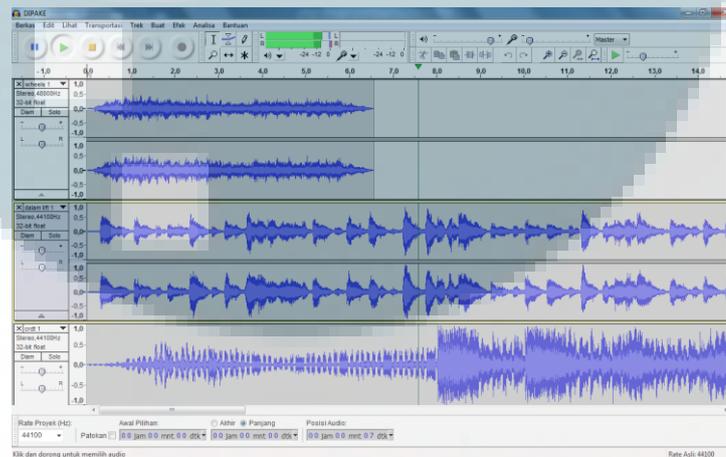
Penulis tidak hanya beradaptasi dengan studio pada minggu-minggu awal, tapi juga mempelajari lebih dalam *software* dan *hardware* yang akan penulis gunakan. Pada dasarnya memang *software* dan *hardware* yang akan penulis gunakan itu sudah sering penulis gunakan sebelumnya dalam pembuatan dan pengeditan audio bagi film-film pendek tugas kuliah. Namun, pada kesempatan kali ini, penulis juga harus memperdalam pengetahuan penulis atas *software* dan *hardware* tersebut agar dapat memperoleh hasil yang maksimal bagi game yang akan dibuat.

Secara rinci, *software* yang akan penulis gunakan ialah *Fruity Loops Studio 10 Producer Edition*, *Audacity 1.3 beta*, dan *Adobe After Effect cs 6*. *Fruity Loops* dan *Audacity* merupakan dua buah perangkat andalan penulis dalam

membuat audio dan mengeditnya. Walaupun keduanya tergolong sederhana, tapi jika mengerti cara pemakaian yg benar dan dapat menggunakannya secara maksimal, suara yang dihasilkan dapat luar biasa.



Gambar 3.3 Tampilan *Fruity Loops Studio 10*



Gambar 3.4 Tampilan *Audacity 1.3 Beta*

Selain mempelajari software yang dipergunakan, penulis juga mempersiapkan hardware yang digunakan untuk merekam suara. Di sini, penulis menggunakan alat perekam jenis *Tascam type DR-40*, serta mikrofon dan *soundcard* jenis *M-Audio*.

Dua minggu pertama penulis hanya melakukan hal tersebut hingga benar-benar menguasai kegunaan *software* dan *hardware* yang akan penulis pergunakan

dalam pembuatan audio untuk game *Prototype*. Selebihnya mungkin ada pada minggu kedua, dimana penulis diminta untuk membuat inventaris yang berisi *Sound Effect*. Jadi, pada minggu kedua penulis hanya fokus kepada pengumpulan *sound effect* tersebut.

Pada minggu ketiga, penulis mendapat mandat baru untuk membuat backsound untuk bumper *Hompimpa*. Awalnya, studio ini ingin dinamakan Hompimpa. Ideologi bersama ini terus berjalan hingga minggu kedua. Namun, setelah dirapatkan terus menerus, akhirnya Nama *Hompimpa* tidak jadi dipergunakan, atas dasar konotasi makna Hompimpa yang bisa disalah artikan jika diucapkan menggunakan cara pengucapan asing. Maka, musik bumper *hompimpa* yang sudah penulis kerjakan selama minggu ketiga dan keempat tersebut tidak jadi dipergunakan. Padahal musik tersebut sudah jadi dan menempuh dua kali revisi. Disinilah profesionalisme penulis diuji, untuk sabar dan dengan pikiran terbuka mencoba ikut mengatasi segala hambatan yang ditemui.

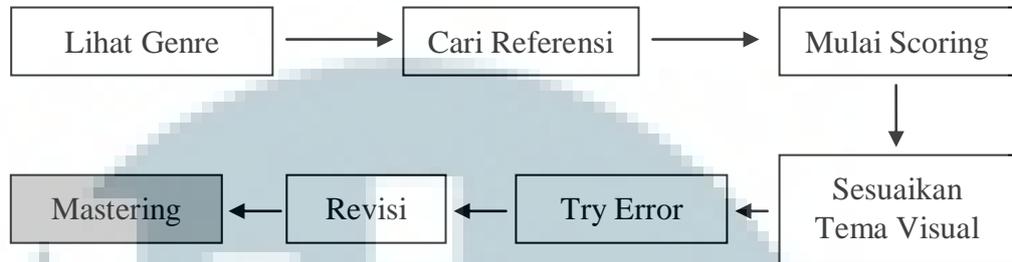
Minggu kelima, penulis mulai menggarap musik untuk *Theme Song game Prototype*. Penulis melakukan beberapa tahapan untuk memulai membuat musik ini. Mulai dari mendengar contoh beberapa *theme song game* yang sudah ada sebagai referensi penulis. Di sini penulis memperhatikan *genre* dari *game Prototype* sendiri, yakni *Stealth Game*. Penulis berasumsi bahwa *genre* tersebut memiliki musik yang cukup menegangkan, seperti mengendap-endap dan sedikit menyramkan agar membuat tempo detak jantung pendengar sedikit terangkat. Setelah musik jadi dan dicoba digabungkan kedalam *game*, ternyata ada sedikit

hal yang kurang pas, mulai dari tempo hingga teknis *looping* musik tersebut. Maka, pada minggu keenam penulis melakukan revisi musik tersebut sehingga benar-benar pas dalam game *Prototype*.

Skema atau alur kerja demikian terus penulis terapkan pada pembuatan musik secara keseluruhan. Mulai dari pembuatan musik bagi level awal hingga level akhir, yang secara total menghabiskan waktu tiga minggu, mulai dari minggu ketujuh hingga minggu kesembilan. Proses pembuatan musik tiap level tergolong mudah ketimbang pembuatan musik *Theme song Prototype*. Hal tersebut dikarenakan *Theme Song Prototype* adalah jenis musik yang menentukan style musik secara keseluruhan dari game *Prototype*. Sehingga jika *Theme Song* utama sudah jadi, maka lagu berikutnya tiap level hanya butuh diarsir sedikit dari lagu tema utamanya. Namun, aransemen bukanlah hal yang bisa kita anggap sepele juga. Aransemen juga memiliki tingkat kesulitan tersendiri, dimana penulis harus memiliki imajinasi lagu yang banyak dan memiliki rasa kreativitas yang cukup tinggi.

Setelah semua musik selesai dikerjakan, mulai dari *theme song* hingga musik untuk *credit title*, langkah selanjutnya yang penulis lakukan ialah *mastering* kedalam *software programmer* agar disatukan dengan gambar bergerak yang telah dibuat. *Mastering* adalah saat dimana *sound desainer* mengatur dinamika, keras lembutnya, dan tata letak sebuah sound atau musik.

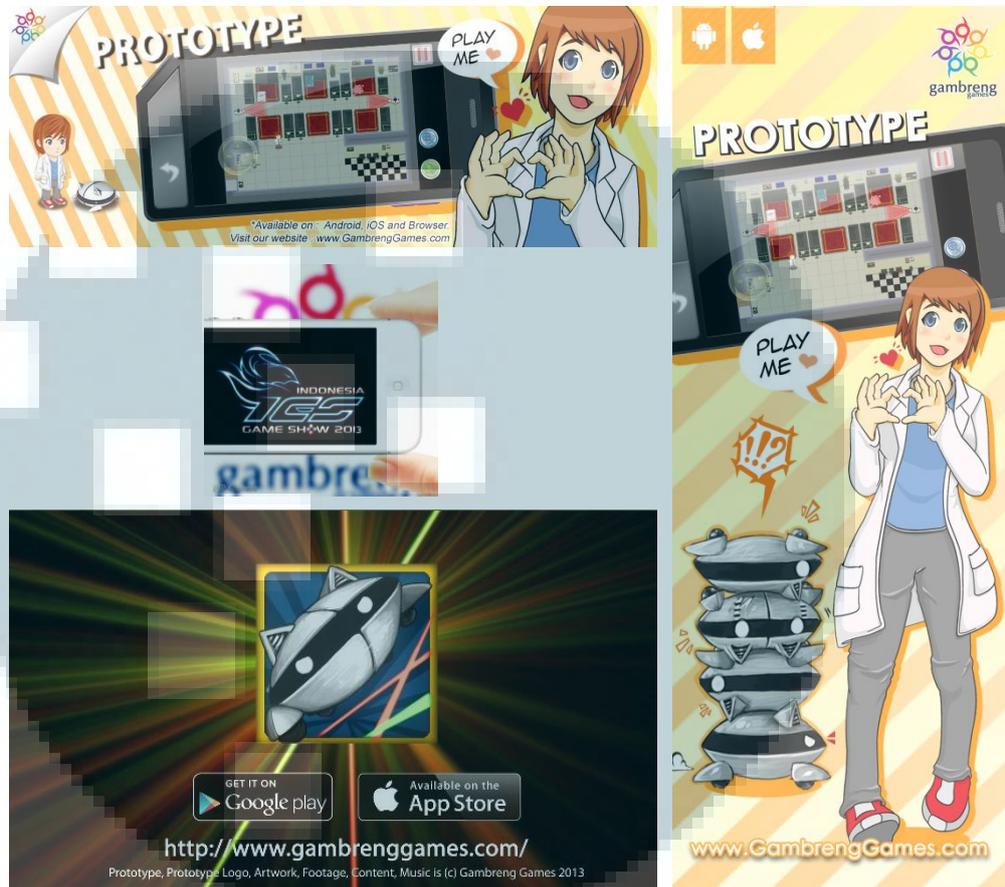
Secara *simple*, alur kerja yang penulis lakukan dalam membuat sebuah musik untuk game *Prototype* karya *Gambreng Games* dapat digambarkan melalui skema seperti berikut :



Gambar 3.5 Alur kerja pembuatan musik bagi Game *Prototype*

Setelah minggu kesembilan usai, tugas penulis dalam mengisi suara untuk game *Prototype* sudah dapat dibilang usai. Namun, tugas penulis sebagai bagian dari tim kreatif di *Gambreng Games* belumlah usai. Penulis masih harus membuat beberapa *Promotional Items* untuk dapat ‘menjual’ game *Prototype* ini. *Promotional Items* dimaksudkan untuk memperkenalkan game *Prototype* kepada masyarakat luas. Beberapa diantaranya ialah media sosial, banner, dan membuat video promosi.

Media sosial disini maksudnya penulis bekerja sebagai admin beberapa media yang dimiliki *Gambreng Games*, seperti *Facebook* dan *Twitter*. Penulis juga mengedit foto *Prototype* agar dapat dipergunakan sebagai *cover foto* di *Facebook* dan sebagainya. Selain itu, penulis juga sempat mencetak banner *Prototype* untuk digunakan dalam ajang *Indonesia Game Show*. Kemudian, keterampilan penulis juga diasah saat harus membuat video promosi *Prototype*. Berikut adalah beberapa *Promotional Items* yang penulis kerjakan.



Gambar 3.6 — *Promotional Items Prototype*

Beberapa *Promotional Items* ini dibuat memang karena harus sepaket dengan gamenya. Karena *game* adalah sebuah produk, maka harus dikemas tampilannya semenarik mungkin hingga ke semua iklannya. Terlebih lagi *promotional items* ini benar-benar kami persiapkan untuk menghadapi ajang *Indonesia Game Show (IGS) 2013* yang akan digelar pada tanggal 6-8 September 2013 di *Jakarta Convention Centre*, berbarengan dengan perhelatan anime terbesar se asia, *AFA*.

Ternyata kerja keras rekan-rekan di *Gambreng Games* tidak sia-sia. *Prototype* karya *Gambreng Games* terpilih sebagai peserta dalam *IGS* kali ini, dengan kategori *Best Game For Smartphone (Amateur Developer)*. Walaupun masih masuk dalam kategori *amateur developer*, kami sangat senang karena mendapat kesempatan memamerkan hasil karya kami dihadapan khalayak ramai, dan bersaing dengan banyak studio atau *developer game* yang lebih profesional. Kami banyak mencoba game lain, dan berdiskusi bertukar pikiran dengan *developer-developer* yang juga memamerkan karyanya di *IGS*.



Gambar 3.7 *Gambreng Games* di *Indonesia Game Show 2013*

Kami sangat bersyukur karena dewi fortuna berpihak pada kami *Gambreng Games*. Karena *Gambreng Games* terpilih menjadi Juara 1 di kategori *Best Game for Smartphone (Amateur)*, mengalahkan banyak studio besar yang lain. Kami sangat bangga, karena hasil kerja keras kami terbayarkan oleh hasil yang sangat memuaskan di *Indonesia Game Show* kali ini. Namun, sangat

disayangkan pada saat pengumuman kemenangan tidak semua anggota berada di sana untuk ikut merasakan euforia kemenangan tersebut. Pada akhirnya kami tidak mau terus terbuai kesenangan ini, kami bertekad untuk lebih mengembangkan game *prototype* ini agar lebih baik, dan menjadikan kemenangan ini sebagai awal dari kemenangan lainnya.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis rasakan dalam praktek kerja magang ini antara lain ialah

1. Harus mempelajari bidang baru dalam dunia seni, yakni dunia game, karena agak berbeda dengan latar belakang penulis yang mana adalah pekerja film.
2. Penulis juga merasakan sulitnya beradaptasi pada awal masuk, karena harus bertemu rekan-rekan baru yang berbeda latar belakang dengan penulis.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis ambil untuk menghadapi kendala-kendala tersebut antara lain

1. Membuka pikiran dan mau menerima hal-hal baru yang sebelumnya belum kita ketahui.
2. Harus pintar membagi waktu agar semua jadwal tidak bentrok.
3. Mau belajar terus menerus untuk mengerti hal baru tersebut.
4. Membuka pikiran terhadap masukan dari rekan-rekan baru yang banyak terdiri dari latar belakang yang berbeda dengan penulis.