

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

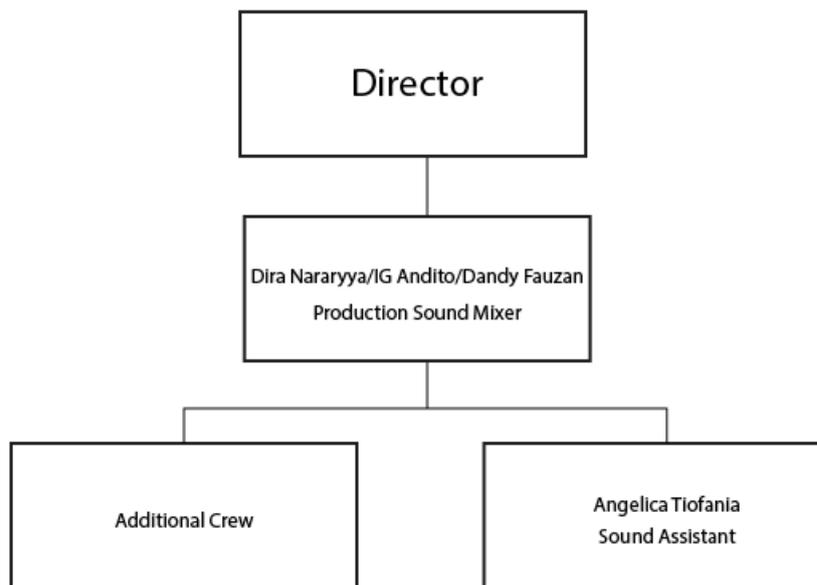
Selama kerja praktek di doubleDi studio, penulis diberikan kepercayaan sebagai seorang *Sound Assistant* baik pada proses produksi maupun pasca produksi. Sebagai *Sound Asisstant*, pada proses produksi penulis bertugas untuk menyiapkan alat yang nantinya akan digunakan untuk *recording* pada saat syuting dan memastikan bahwa semuanya sudah lengkap dan berfungsi dengan baik. Mencatat *sound report* untuk memudahkan *editor* dan *sound engineer* pada saat proses *sync* di pasca produksi. Penulis juga ditugaskan untuk menyiapkan *clip-on* serta memasangkannya kepada *talent*. Selain menjadi *Sound Assistant* pada proses produksi, penulis juga membantu untuk memasukkan *sound effect* dan *ambience* pada beberapa proyek. Serta membantu proses rekaman suara di studio doubleDi.

2. Koordinasi

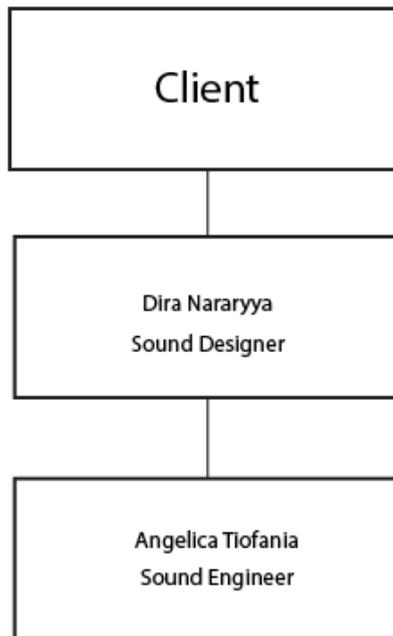
Dalam melakukan praktek kerja magang sebagai *Sound Assistant*, penulis lebih banyak terlibat pada proses produksi suara untuk film, animasi maupun iklan. Selama proses syuting, biasanya Dira akan berkoordinasi dengan sutradara produksi tersebut yang nantinya akan disampaikan kepada Dito selaku *Production Sound Mixer*, atau di beberapa produksi, Dito maupun Dandy langsung melakukan koordinasi dengan sutradara dari produksi tersebut untuk mengetahui keinginan dan kehendak dari sutradara. Setelahnya Dito atau Dandy akan memberikan arahan kepada penulis untuk melaksanakan apa yang harus dilakukan dalam membantu jalannya produksi.

Pada proses rekaman, penulis biasanya langsung diberikan arahan oleh Dira selaku *Sound Designer*, dan akan melaksanakan kehendak dan keinginan dari beliau untuk memudahkan jalannya rekaman. Sedangkan untuk proses

pasca produksi, Dira akan berkoordinasi dengan *client* untuk mengerti hasil seperti apa yang diinginkan. Lalu beliau akan memberikan arahan kepada penulis untuk mengerjakan apa saja pada proyek tersebut dan penulis melakukan komunikasi langsung kepada Dira untuk asistensi dan juga revisi.



Gambar 3.1. Koordinasi Lapangan
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.2. Koordinasi Post Produksi
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah detail pekerjaan yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Recording VO: YOU	<i>Sound Assistant</i>
2.		Recording VO: Ajita	<i>Sound Assistant</i>
3.		Shooting: Digimap	<i>Clip on operator</i>
4.	2	Belajar Protools	-
5.	3	Recording VO: Blaster	<i>Sound Assistant</i>
6.	4	Belajar Protools	-
7.	5	Shooting: BMW	<i>Clip on operator</i>
8.		Manulife	<i>Sound Engineer</i>
9.	6	Shooting: TA UPH	<i>Clip on operator, sound report, boom operator</i>
10.	7	Scoring: Netflix	<i>Guitar Lead</i>

11.	8	Belajar Protools	-
12.	9	Recording VO: The Body Shop	<i>Sound Assistant</i>
13.		Shooting: Shimizu	<i>Clip on operator, sound report, boom operator</i>
14.	10	Recording VO: UMNP	<i>Sound Assistant</i>
15.	11	Shooting: Galeri24	<i>Clio on operator, sound report</i>
16.	12	Recording VO: Hangry Apps	<i>Sound Assistant</i>
17.	13	Recording VO: Phillips	<i>Sound Assistant</i>
18.		Sfx & Ambience: LMOE	<i>Sound Engineer</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan praktek kerja magang, penulis dipercayakan untuk mengerjakan beberapa proyek baik untuk produksi film, animasi, iklan maupun post-produksi. Dari sekian banyak proyek, penulis hanya akan memilih beberapa proyek saja untuk dijabarkan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai pekerjaan apa saja yang penulis lakukan selama menjalankan magang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, penulis berperan sebagai seorang *Sound Assistant* dan *Sound Engineer*. Penulis diberikan kepercayaan untuk mengerjakan beberapa proyek film pendek maupun iklan, dari sekian banyak proyek berikut ini adalah beberapa proyek besar yang penulis anggap mampu membantu dalam beradaptasi sebagai seorang *Sound Assistant* dan *Sound Engineer*.

1. Manulife (Miprecious)

PT Asuransi Jiwa Manulife Indonesia merupakan bagian dari Manulife Financial Corporation, sebuah grup penyedia keuangan dari Kanada dan beroperasi di Asia, Kanada dan Amerika Serikat. Perusahaan yang didirikan pada tahun 1985 ini menyediakan layanan keuangan asuransi jiwa, asuransi kecelakaan dan kesehatan, layanan investasi dan dana pensiun kepada nasabah individu maupun pelaku usaha di Indonesia. Miprecious (MiPreparation Legacy for Our Assurance) sendiri merupakan salah satu bentuk layanan dari Manulife yang memberikan perlindungan jangka panjang untuk mempersiapkan dana masa depan. Iklan Miprecious berjudul *Swing Your Future Generation* ini menceritakan tentang sebuah keluarga yang memiliki kecintaan kepada olahraga golf dan mewariskannya secara turun temurun. Pada proyek ini penulis diberikan tanggung jawab untuk memasukkan dan menyunting *sound effect* serta *ambience* ke proyek tersebut. Penulis dibebaskan untuk memilih *sound effect* dan *ambience* yang sekiranya cocok untuk dimasukkan ke dalam proyek iklan tersebut, maka berikut ini adalah proses penulis selama mengerjakan proyek Manulife:

a. *Spotting*

Pada tahap ini penulis melakukan *spotting* atau mengidentifikasi suara berdasarkan *shot* maupun *scene* yang ada. Pertama penulis melakukan observasi dengan cara menonton *rough cut* iklan dari awal hingga akhir dan kemudian dilanjutkan dengan identifikasi suara apa saja yang sekiranya perlu dimasukkan ke dalam iklan tersebut. Berikut adalah salah satu *shot* yang terdapat pada iklan Manulife Miprecious.



Gambar 3.3. Manulife Contoh Scene

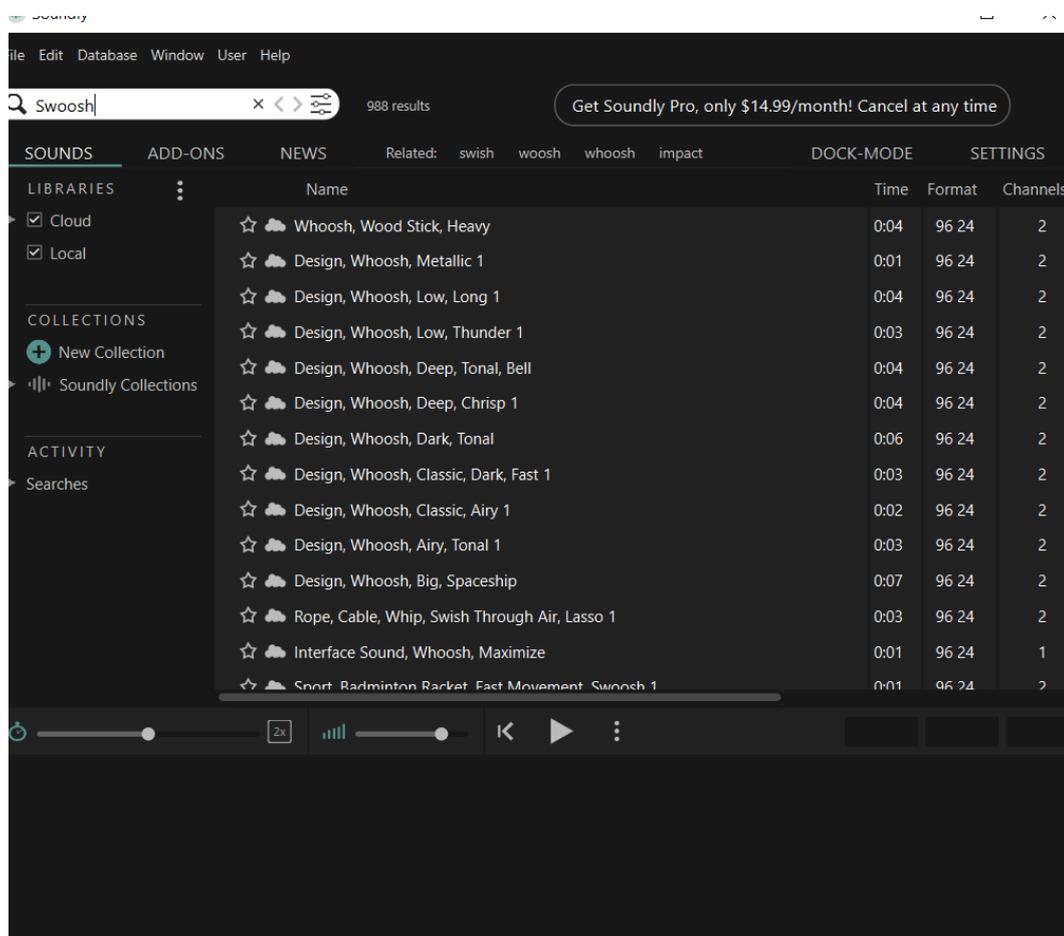
(www.youtube.com)

Pada *shot* ini terlihat seorang pria sedang berada di lapangan golf dan bersiap-siap untuk memukul bola golf. Maka penulis memikirkan *ambience* yang tepat untuk *shot* ini adalah suara burung dan *Japanese cricket* kemudian diisi dengan *sfx swoosh* ketika ia mengayunkan tongkat golf tersebut.

b. *Audio File Import*

Pada tahap ini penulis mulai memasukkan *audio files* yang dinilai dapat mendukung visual dari iklan Manulife Miprecious. *Audio files* ini penulis dapatkan dari aplikasi *soundly* dengan cara *browsing* sesuai dengan *keywords* yang dibutuhkan, misalnya ingin mencari efek untuk pukulan dengan tongkat golf maka penulis mencari “swoosh” di dalam aplikasi tersebut, setelahnya akan

muncul beberapa pilihan audio dan tinggal didengarkan satu per satu hingga menemukan mana yang sesuai dengan visual dari iklan.



Gambar 3.4. Soundbank
(Soundly)

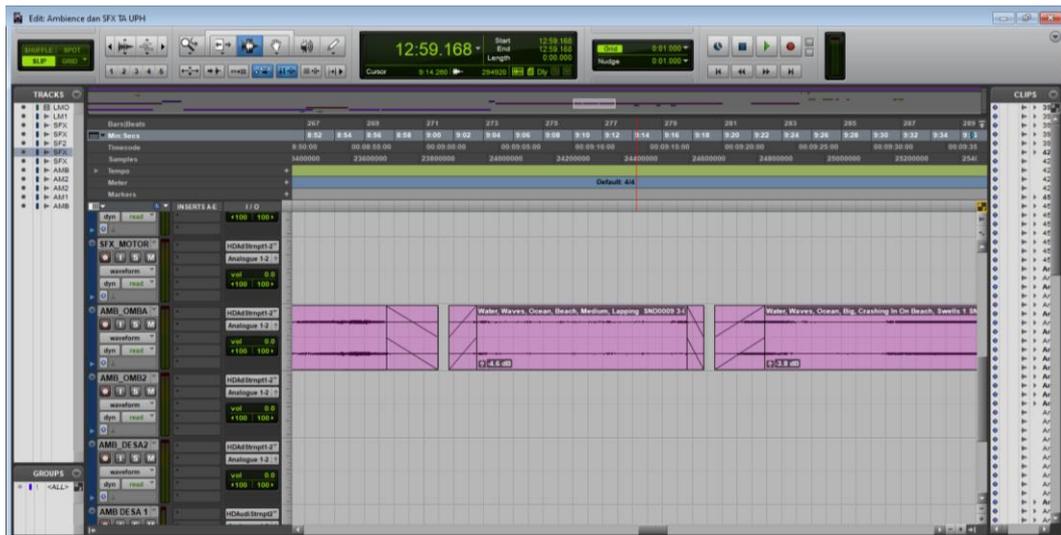
Jika belum mendapatkan *sound* yang sesuai pada aplikasi *soundly*, penulis akan mencari web ataupun aplikasi *soundbank* lain hingga mendapatkan hasil audio yang diinginkan.

c. *Trimming*

Proses ini adalah proses dimana penulis memotong dan menyunting *audio* yang sudah dimasukkan tadi agar sesuai dengan visual yang ditunjukkan. Setelah selesai dipotong, penulis akan melakukan proses *sync* dimana penulis harus mencocokkan *timing* dari audio dan juga visual sehingga tidak terlihat *delay* atau belang.

d. *Fade In Fade Out*

Pada tahap ini penulis memberikan *fade in* dan *fade out* pada *ambience* dan juga *sound effect* yang ada agar transisi pada saat audio mulai dan berhenti terdengar dengan halus serta tidak mendadak. Hal ini juga dilakukan agar tidak terjadinya tabrakan antara satu audio dengan audio yang lainnya.



Gambar 3.5. Proses Fade In Fade Out

(Dokumentasi Pribadi)

2. Film Pendek Tugas Akhir Mahasiswa UPH (Sound Effect dan Ambience)

Film pendek ini berkisah tentang seorang pemuda Indonesia yang tinggal di daerah pesisir pantai, pemuda ini memiliki seorang kekasih yang merupakan Warga Negara Asing. Sepanjang film ini bercerita tentang bagaimana dia berniat serius untuk mengenalkan sang kekasih pada kedua orangtuanya, namun berakhir dengan dia yang di *ghosting* oleh sang kekasih. Proses pengerjaan untuk proyek ini kurang lebih juga sama dengan pengerjaan iklan Manulife, yaitu:

a. Spotting

Pada proses ini penulis menonton film pendek tersebut dari awal hingga akhir dan menentukan titik dimana saja diperlukannya *ambience* dan *sound effect* kemudian penulis mulai mencari *ambience* dan *sound effect* apa yang cocok pada adegan-adegan di film tersebut. Berikut ini adalah contoh salah satu adegan di film tersebut.



Gambar 3.6. Contoh Scene LMOE

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene* tersebut, sang pemuda berusaha untuk mengenalkan kekasihnya pada kedua orangtuanya. Melihat keadaan rumah serta lingkungan di sekitar rumah tersebut, penulis pun mencari *ambience* pedesaan dan juga suara-suara hewan seperti ayam, itik, serta jangkrik. Pada *scene* ini memang tidak terlalu banyak memerlukan *sound effect*.

b. Audio Files Import

Sama seperti pengerjaan iklan Manulife, penulis juga mencari dan memasukkan *audio files* yang sudah didapatkan dari aplikasi *soundly* maupun aplikasi *soundbank* yang lain.

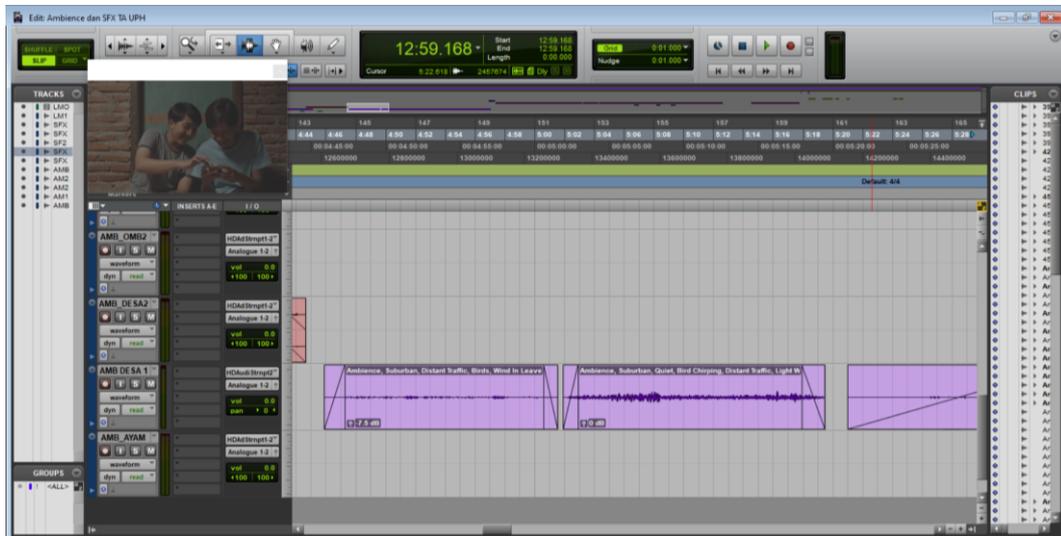
c. Trimming

Pada bagian ini penulis menyunting dan memotong *ambience* serta *sound effect*. Kemudian setelah selesai memotong semua audio yang diperlukan, penulis melakukan proses *sync* agar audio dan juga visual yang ditayangkan terlihat harmonis.

d. Fade In Fade Out

Seperti pada iklan Manulife, penulis juga memberikan *fade in fade out* pada audio di proyek kali ini, dengan tujuan untuk membuat cara audio mulai dan berhenti

terdengar dengan halus tidak mendadak. Hal ini juga dilakukan agar audio tidak terdengar bertabrakan satu dengan yang lainnya.



Gambar 3.7. Proses Fade In Fade Out

(Dokumentasi Pribadi)

3. Syuting Pompa Shimizu

Pompa Shimizu merupakan pompa air pertama yang meraih sertifikat Standard Nasional Indonesia (SNI). Pada proyek kali ini, Shimizu ingin mempromosikan produk mereka melalui *webseries* yang berjudul “Catatan Si BU’JANG” dan ditayangkan di Youtube “Shimizu Official Channel”. *Webseries* ini menceritakan tentang keseharian Si Ujang dan juga Budi yang merupakan salah satu *sales* dari pompa Shimizu. *Series* ini merupakan *series* bergenre slice of life dan diselingi dengan komedi di setiap *scene* nya. Pada proyek ini penulis memiliki peran sebagai seorang *sound assistant* dan *boom operator* yang bertugas untuk mencatat *sound report*, memasang *clip on* dan juga menjadi *boom operator*. Syuting kali ini berlangsung selama 3 hari. Pada hari pertama, penulis diberi tugas untuk menjadi *boom operator* dan menulis *sound report*. Pada hari kedua, penulis diberi tugas yang sama, sedangkan pada hari ketiga penulis diberi tugas untuk menjadi *boom operator*, memasang *clip on* serta menulis *sound report*. Berikut adalah beberapa foto disaat penulis sedang berperan sebagai *boom operator*.



Gambar 3.8. Behind The Scene Shimizu
(www.instagram.com)



Gambar 3.9. Behind The Scene Shimizu
(www.instagram.com)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan praktek kerja magang, hal yang paling menjadi kendala adalah kesulitan penulis untuk beradaptasi dengan dunia produksi film apalagi dengan latar belakang penulis yang merupakan seorang anak animasi,

dimana dibiasakan untuk bekerja dibelakang komputer dan jarang berinteraksi secara langsung dengan orang di luar tim. Cara bekerja dan berpikir anak animasi juga sangat berbeda dengan film dimana anak animasi terbiasa untuk memikirkan konsep secara matang dan berpikir membutuhkan waktu yang cukup lama, sedangkan ketika melakukan proses syuting, penulis dituntut untuk berpikir dan bekerja dengan cepat, selalu berinisiatif untuk membantu, meningkatkan kepekaan pada sekitar terutama banyak alat syuting yang tidak penulis ketahui. Penulis juga harus membiasakan diri untuk mengenal istilah alat-alat yang sering dipakai saat syuting, serta mempelajari cara mengoperasikannya dari awal. Selain itu penulis juga harus berhati-hati ketika ada di lokasi syuting, karena memiliki kebiasaan yang sedikit ceroboh, maka tidak boleh gegabah atau tidak dapat menyebabkan kesalahan fatal dan merusak properti untuk syuting. Selain itu harus membiasakan diri untuk bangun pagi-pagi buta, dikarenakan *crew call* yang biasanya dimulai dengan sangat pagi, penulis juga harus mempelajari ulang aplikasi *protools* karena sebelumnya tidak pernah diajarkan di kampus.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala yang dialami penulis adalah pastinya membiasakan diri dengan dunia film. Penulis akan meminta arahan dan juga nasehat kepada pembimbing lapangan ketika tidak mengetahui harus berbuat apa. Kemudian seiring berjalannya waktu, dengan jadwal syuting yang cukup sering penulis lakukan akan membiasakan penulis untuk lebih cepat tanggap pada saat melakukan proses syuting. Penulis kemudian diberikan projek agar membiasakan diri untuk menggunakan aplikasi *protools*. Penulis juga tidak pernah malu bertanya kepada pembimbing lapangan ketika menghadapi kejadian yang tidak pernah dialami sebelumnya, dan meminta arahan agar menjadi lebih baik.