



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:

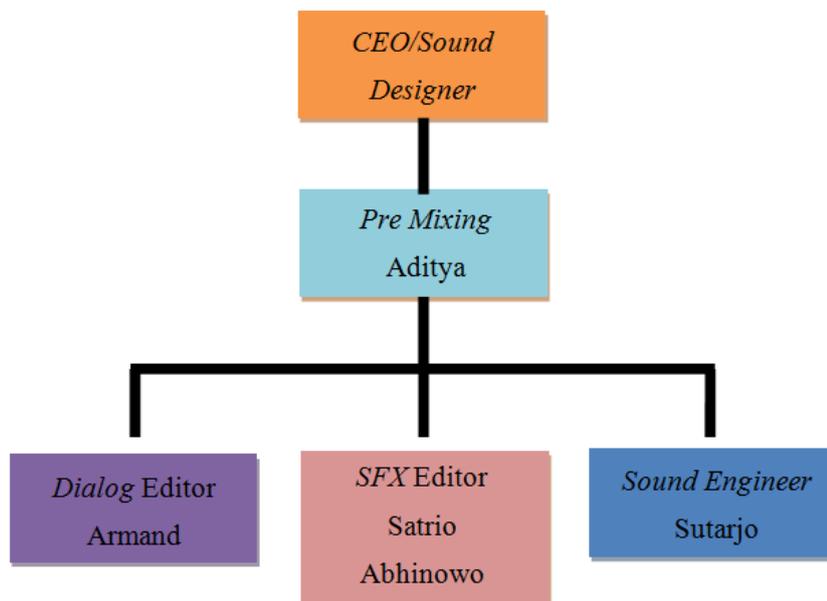
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Sistem Kerja

3.1.1. Kedudukan Penulis

Selama proses kerja magang, penulis ditempatkan di dua divisi, yaitu pada divisi *effect* dan divisi dialog. Penulis juga sempat dipindah ke bagian *sync sound* dan *final mix*.



Gambar 3.1. Bagan organisasi Fourmix
(bagan organisasi)

Di divisi dialog penulis banyak mempelajari tentang bagaimana standar suara yang bisa di kategorikan aman untuk sebuah film dan *range* suara yang harus dicapai dalam pengaturan suara. Suara yang dikategorikan aman adalah suara yang memiliki *noise* yang tidak terlalu besar dan memiliki ketebalan suara yang nyaman ketika didengar. Besar suara juga harus berada di sekitaran -20dBfs . *Range* tersebut adalah standar internasional *dynamic range* untuk sebuah film yang bisa dikatakan adalah batas dari besar suara dialog normal pada sebuah film. Pada divisi ini juga,

penulis mempelajari teknik *micking* dan perekaman *ADR*. Peletakan *mic* berbeda dengan peletakan *mic* pada perekaman vokal musik. Dalam *ADR* dan *dubbing*, ada dua *mic* yang digunakan yaitu *mic condenser* dan *mic shotgun*. Penggunaan dua *mic* itu bertujuan untuk memberikan pilihan bagi dialog editor dalam memilih materi. Penggunaan *mic shotgun* digunakan untuk mengejar karakter suara dari *boom mic* lapangan, sehingga suara dari *ADR* atau *dubbing* dapat terasa seperti nyata dan menyatu dengan karakter suara dari *boom mic*.



Gambar 3.2. Setting mic untuk keperluan *ADR/dubbing* di ruang dialog *editing*

Di divisi *effect* penulis banyak belajar mengenai penataan *ambience* agar dapat mendukung suasana pada adegan. Salah satu *treatment* yang dipelajari dari divisi ini adalah tentang penataan tiga buah *track ambience* yang berbeda untuk menciptakan kedalaman ruang.

Penulis juga sempat ditempatkan di divisi *pre mix*. Saat di divisi ini penulis banyak belajar tentang *routing* atau alur kerja dalam pengeditan suara seperti berapa jumlah *track* yang dibutuhkan untuk dialog, *effect*, dan musik. Penyusunan *track* dan sistem penghubung antar *track* yang menjadi dasar dari *sound mixing*.

Penulis juga sempat mempelajari *sync sound* ketika penulis ditempatkan di divisi *sound engineer*. Berbeda dengan *project* yang biasa penulis tangani di saat masa kuliah. Saat di divisi ini penulis melihat sistem kerja *sync sound* data yang berasal dari kamera Red. Kamera film jenis ini tidak memiliki *mic internal* yang membuat *file* video tidak memiliki suara. Sutarjo selaku *sound engineer* melakukan

sinkronisasi video dengan materi suara dari *recorder* hanya dengan melihat *clapper* dan memperkirakan suara *clapping* berada untuk melakukan sinkronisasi data.

3.1.2. Sistem Kerja

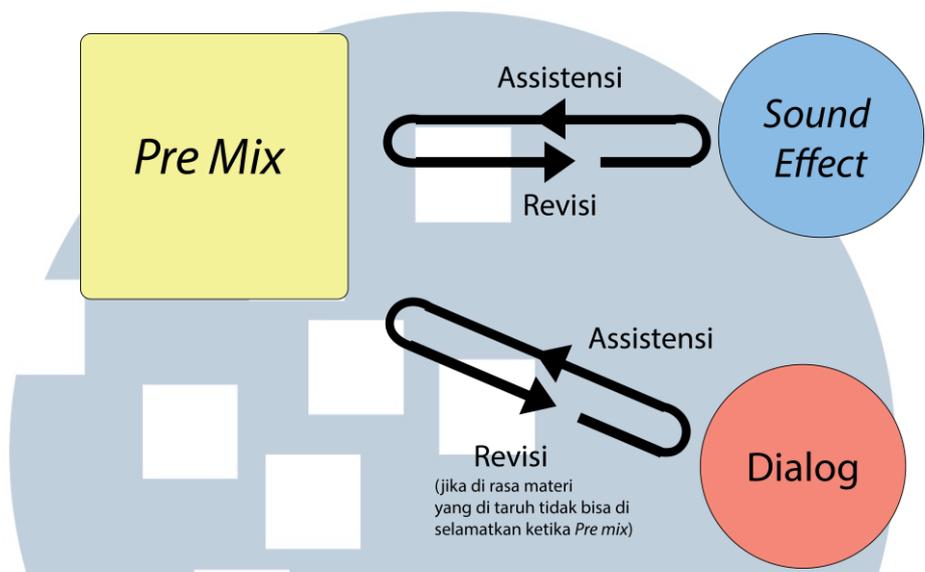
Sistem disetiap divisi hampir sama. Divisi dialog dan *effect* hanya bertugas untuk menata dialog dan *effect* suara.

Pada divisi dialog, dialog editor mensortir dialog yang ada pada film. Pada tahap ini, semua dialog dipilih-pilih lagi apakah dapat digunakan atau harus ada perbaikan. Dialog editor dapat memutuskan untuk melakukan *ADR* jika suara yang ada sudah tidak memiliki stok lagi baik dari *clip on* atau dari *boom* dan di kategorikan tidak dapat dipakai untuk keperluan film. Misalkan, suara dialog terlalu bercampur dengan bocoran *ambience* atau suara sangat pecah dan tidak bisa untuk di edit lagi.

Pada divisi *effect*, *SFX* editor menata *ambience* dan *spotting foley* yang berguna untuk mendetailkan realita yang ada pada film. Penataan *ambience* juga berguna untuk membentuk suasana ruang yang ada pada sebuah film. Hal tersebut berguna untuk membangun perspektif penonton atas kedalaman ruang yang terlihat pada gambar agar penonton dapat masuk dan terbawa alur dari cerita film tersebut.

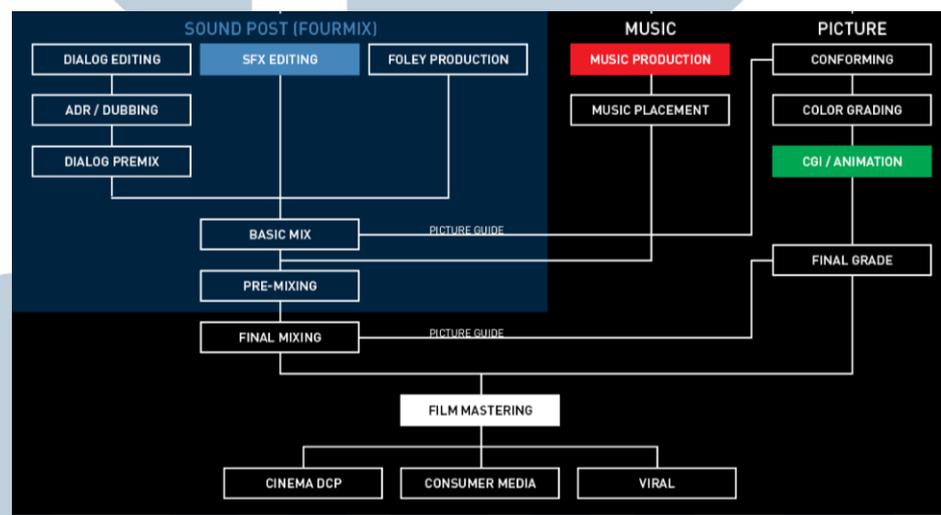
Keputusan akan ada *ADR* atau harus mengganti *effect* juga dilakukan ketika materi sudah masuk ke divisi *Premixing*. Revisi dilakukan jika divisi *pre mix* merasa materi yang ditaruh didalam film kurang cocok atau masih perlu adanya perbaikan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.3. Bagan Skema Kerja *Sound Effect Editing* dan *Dialog Editing*

3.1.3. Alur Kerja



Gambar 3.4. Skema Kerja Fourmix

(Skema kerja *soundpost* Fourmix/<http://fourmix.com/working-with-us//2017>)

Alur kerja di studio Fourmix sendiri diawali dengan *client brief*, yaitu klien akan menghubungi Satrio Budiono untuk menanyakan bisa atau tidaknya studio menangani filmnya. Setelah dinyatakan bisa, lanjut ke proses pembahasan konsep suara yang akan diterapkan pada filmnya, proses ini biasanya dilakukan ketika tahap *pre production* atau sebelum proses syuting dimulai. Setelah semua *deal* baik

dari harga, konsep, dan kesiapan studio. Film berlanjut ke proses produksi atau syuting. Setelah proses syuting selesai, masuk ke tahap *editing* gambar hingga akhirnya film *locked* atau disebut *picture lock*. Setelah gambar *lock*, semua materi suara yang telah direkam di lapangan beserta film yang sudah *lock* tadi diberikan ke *sound engineer* untuk dilakukan proses *sync sound* dari data *OMF* yang diberikan editor gambar ke studio. Lalu, setelah proses *synchronize audio*, data disebar ke dua divisi yaitu *effect* dan dialog. Divisi *effect* bertugas untuk menambahkan *foley* dan menata *ambience* pada film yang dibutuhkan untuk memberikan detail adegan dan menhidupkan realita pada gambar. Divisi dialog bertugas untuk menyortir seluruh dialog yang ada pada film. Dialog dipilih-pilih lagi yang baik dan buruknya. Setelah itu, jika dialog dianggap terlalu tipis atau rusak dan tidak bisa diselamatkan dalam proses *final mixing*, maka akan diputuskan untuk di lakukan *ADR* atau *dubbing*.

Setelah kedua proses tadi dilalui. Masuk ketahap *pre mixing* yaitu mengedit seluruh materi yang tadi telah disiapkan. Suara akan dihilangkan *noise*-nya, membetulkan *frequency*, dan masih banyak lagi yang ditujukan untuk membuat suara pada film enak untuk didengar dan tidak saling bertabrakan antara dialog, *effect*, dan musik. Pada tahap *pre mixing*, semua materi disiapkan dan cek lagi apakah ada revisi atau tidak. Sehingga, ketika masuk ke meja *sound designers* semua materi sudah siap dan tinggal difinalisasi saja. Lalu, tahapan terakhir adalah tahap *final mixing*. Pada tahap ini, suara pada film diberi sentuhan akhir agar memiliki karakter yang kuat dan nyaman untuk didengar.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel pekerjaan yang penulis lakukan selama praktik kerja magang.

Table 3.1. Tabel pekerjaan yang dilakukan

NO.	Minggu	Pekerjaan yang Dilakukan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan sistem kerja studio • Pengenalan divisi yang dialog

		<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari teknis pengeditan suara pada dialog <i>editing</i>.
2	2	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari teknis perekaman dialog di studio (<i>ADR</i> dan <i>Dubbing</i>)
3	3	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan jenis-jenis mic • Pengenalan alat standar yang digunakan industri film • Mempelajari teknis <i>micking</i> lapangan
4	4	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari teknik <i>synchronize</i> materi ketika dialog <i>editing</i>
5	5	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan sistem kerja <i>sound effect editing</i>. • Mempelajari system kerja <i>sound effect editing</i>
6	6	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu penataan <i>ambience</i> pada film <i>Cahaya Cinta Pesantren</i>
7	7	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan sistem kerja <i>Pre mixing</i> • Mempelajari cara <i>mixing</i> suara pada film
8	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari <i>routing workstation</i> dalam <i>DAW</i> dalam penataan suara pada film
9	9	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari teknis <i>dubbing</i> dalam sebuah film • Mempelajari teknis peerekaman ketika <i>ADR</i> atau <i>dubbing</i> berlangsung
10	10	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari teknis pengeditan suara pada sebuah film (<i>blending ADR</i>)
11	11	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari <i>advance editing</i> suara menggunakan <i>Pro tools</i>

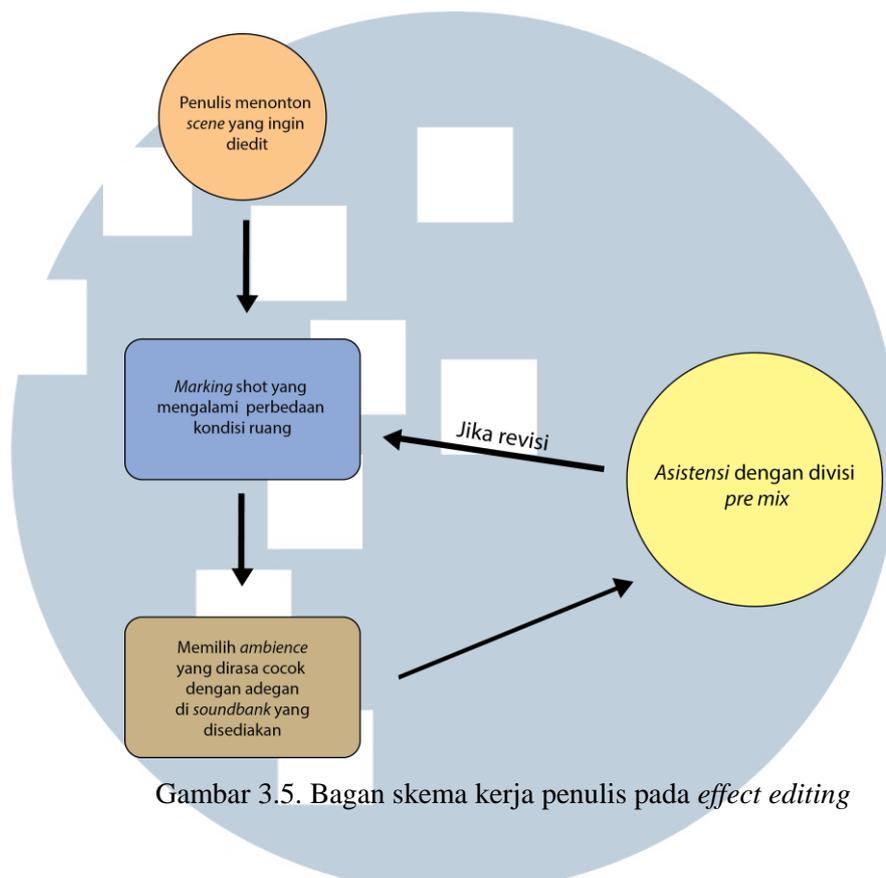
12	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari perekaman foley
13	13	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari sistem kerja <i>spotting effect</i> pada sebuah film

Penulis selama melakukan magang lebih banyak mempelajari sistematis kerja ketimbang memegang *project*. Hal ini dikarenakan peraturan dari pihak studio yang belum mengizinkan para peserta magang untuk langsung memegang *project* besar. Faktor lainnya, karena penulis belum benar-benar menguasai *software* yang digunakan studio untuk mengedit suara yaitu *pro tools*.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik kerja magang, penulis sempat sekali mendapatkan kesempatan untuk membantu menata projek, yaitu ketika proses penataan *ambience* film *Cahaya Cinta Pesantren*. Dalam penataanya, pertama-tama penulis menonton *sceneyang* akan ditata *ambience*-nya. *Treatment* tersebut berguna untuk mengetahui alur cerita dan karakteristik *ambience* dari gambar atau *scene* yang di tampilkan. Setelah mengetahui alur cerita dan perpindahan *shot*, penulis melakukan *marking* bagian-bagian mana saja yang akan ditambahkan *ambience* sesuai dengan karakter tempat yang ada pada visual. Setelah itu, penulis mencari *ambience* yang sekiranya cocok dengan karakter tempat yang ada pada visual di *soundbank* milik studio. Setelah semua *scene* yang menjadi tanggung jawab penulis selesai dipasang *ambience*, penulis melakukan asistensi kepada divisi *pre mix*. Jika ada yang kurang, maka akan dilakukan revisi kembali.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5. Bagan skema kerja penulis pada *effect editing*

Selama praktik kerja magang, penulis banyak belajar mengenai *sound design* dalam sebuah film seperti apa. Banyak teknis-teknis yang belum pernah didapatkan selama kuliah berlangsung, serta pendalaman *software editing* yang dipakai di industri yang sebelumnya belum didapatkan selama pembelajaran di kampus.

3.3.1. Proyek yang Dikerjakan

Dalam film *Cahaya Cinta Pesantren*, penulis membantu menata *ambience* pada scene ketika Shila (Yuki Kato) tengah kabur dari pesantren bersama Manda (Febby Rastantty). Dalam *scene* mereka menyelip ke dalam *pick up* hingga mereka sampai di lampu merah adalah *scene* yang penulis garap.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6. *Scene Film Cahaya Cinta Pesantren*
(screenshot scene yang dikerjakan oleh penulis)

Proses pengerjaan penataan *ambience* pada *scene* ini adalah, penulis memilih dari *bank sound* yang disediakan pihak studio yang berisi *stock ambience* baik yang pihak studio rekam sendiri, beli secara *online*, dan bekas dari proyek-proyek film sebelumnya yang pernah digarap di studio. Penulis memilih karakteristik suara seperti apa yang cocok dan yang dapat ditambahkan di dalam *scene* ini. Penulis menyusun secara tiga *track* dengan *ambience* yang berbeda-beda namun memiliki karakter yang hampir sama. Penyusunan itu ditujukan untuk membuat dimensi ruang yang lebih dalam agar suasana di dalam adegan tersebut lebih hidup.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. *Timeline DAW* yang Penulis Olah
(*Screenshot workspace* pekerjaan penulis)

Kesulitan dalam pengerjaan *project* ini dikarenakan banyaknya *shot* yang mengalami perbedaan *scene* sehingga harus menata *ambience* yang cukup banyak dan menyesuaikannya agar perbedaan *ambience* antar *clip* tidak terasa.

3.3.2. Ilmu Baru yang Didapat

Selama praktik kerja magang, penulis banyak mendapatkan ilmu baru tentang *sound design* dalam film. Diantaranya adalah:

1. *Micking* untuk *ADR* dan *Dubbing*

Dalam perekaman *ADR* dan *dubbing*, peletakan *mic* tidaklah sama persis dengan peletakan *mic* untuk keperluan take vocal pada musik *recording*. Dalam film, perekaman *ADR* direkam dengan menggunakan dua buah *mic* yaitu *mic condenser* dan *mic shotgun*.

Kedua *mic* direkam secara bersamaan yang dibagi menjadi dua *track* terpisah. Hal ini dilakukan untuk memberi pilihan kepada dialog editor dan *pre mixer* dalam memilih materi dialog yang akan digunakan. Karena biarpun *ADR* kualitas suara dituntut untuk memiliki karakter yang sama dengan suara yang dihasilkan di lapangan. Maka dari itu *shotgun mic* digunakan dalam perekaman

ADR, hal ini ditujukan untuk mengejar karakter suara yang serupa dengan karakter suara yang telah direkam di lapangan menggunakan *shotgun mic*.

2. *Treatment Re-synchronize* dalam dialog *editing*

Sync sound adalah tahapan di mana semua materi suara disatukan dengan gambar. Dalam tahap dialog *editing*, *sync sound* dilakukan kembali untuk mencari *stock* yang ada pada *clip on* atau *file* lain. *Re-sync sound* sendiri dilakukan karena pada tahap dialog *editing* sering kali materi suara yang berasal dari *boom mic* kurang tebal dan pada *departmentsync sound* biasanya hanya mesinkronisasikan materi dari *boom mic* saja. Maka dari itu, perlu adanya sinkronisasi ulang untuk menempel materi *clip on* atau mencari data dari *take* lain yang tidak dipakai dan memiliki adegan dengan kata-kata yang serupa.

Cara kerjanya adalah dengan menggunakan *marking*. *Marking* ditaruh diawal *file*. Lalu, *file clip on* dipilih dan *didrag* masuk ke *timeline*. Setelah itu, *file* yang telah masuk ke *timelinedicut*. Kemudian klik *marking* dan *paste file* pada *marking* tersebut. *File* otomatis akan *sync* dengan *file master*.

Cara tersebut dapat digunakan jika *file* memiliki *timecode* yang sama, selain cara tadi, *marking* juga dapat dipakai untuk menandai *clapper*. Untuk cara *sync*-nya adalah dengan mencari *clapping* pada *file* yang akan dimasukkan. Potong tepat *di clapping* lalu *cut*. *Paste file* pada *marking* yang telah di *mark* pada *file* asli. Materi otomatis *sync*.

3. Penyusunan *ambience* untuk membentuk ruang

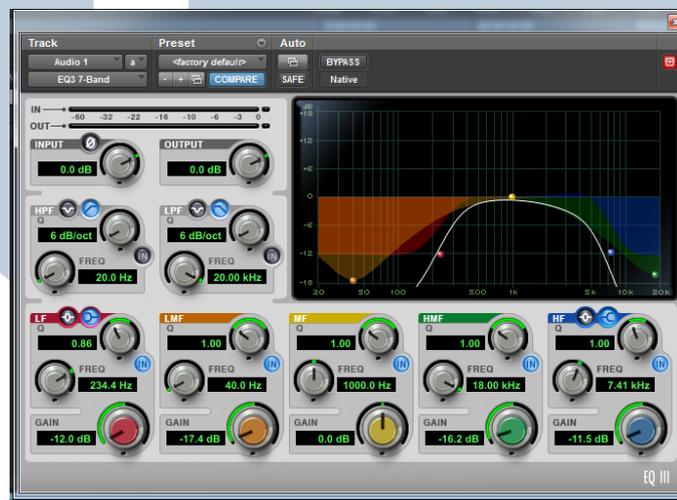
Penataan *ambience* dibuat dengan melapis 3 materi *ambience* yang memiliki karakteristik suara yang sama. Hal ini dilakukan untuk membuat suasana ruang lebih hidup dan tidak datar ketika didengar. Ketiga suara itu akan membangun perspektif penonton akan ruang yang ada pada gambar.

4. Pengaturan *frequency* untuk dialog

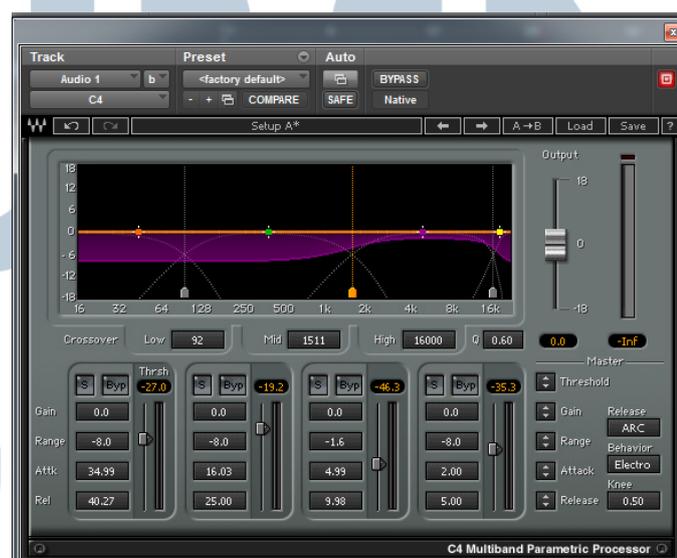
Penulis juga mendapatkan teknik yang sangat berguna untuk kebutuhan dialog *editing*. Ilmu ini didapat ketika penulis ditempatkan di bagian dialog *editing*. Pengaturan *frequency* untuk sebuah dialog dalam tahap *editing* dialog bertujuan untuk mengetahui seberapa parah dialog pada film yang berguna untuk

pengambilan keputusan bagi dialog editor dalam memutuskan harus dilakukan *ADR* atau tidak.

Cara kerjanya dengan memotong *frequency high* dan sebagian *frequency low* untuk menghilangkan suara yang mengganggu dan meredupkan suara bocoran menggunakan *equalizer*. Lalu, untuk menghilangkan *frequency* yang mengganggu, maka ditambahkan satu *plugin* bawaan dari *waves bundle* yaitu *C4*. *Treatment*-nya hampir serupa dengan *equalizer*, *C4* digunakan untuk *me-reduce frequency* yang mengganggu dibagian *high* dan sebagian *low*.



Gambar 3.8. Equalizer Untuk Dialog yaitu Plugin Equalizer 7 Pro Tools



Gambar 3.9. C4 untuk Dialog Editing

Treatment ini belum tentu dapat diterapkan di semua kasus. Karena dalam *sound design*, setiap kasus memiliki cara penanganan yang berbeda-beda. Di *Fourmix* pun, *treatment* ini bisa saja di ubah ketika *final mix*. Karena pada dasarnya pada dialog *editing*, *treatment* ini diarahkan untuk mendeteksi apakah suara masuk dalam kategori aman atau tidak.

5. *Automation effect plugin* didalam *pre mix* dan *final mix*

Dalam proses *mixing*, sering kali kendalanya adalah banyaknya *track* yang digunakan dan juga banyaknya *plugin effect* yang digunakan. *Automation effect* ini mempermudah dan memperingan kerja komputer saat proses *mixing* berlangsung. *Track* yang biasanya harus banyak untuk sebuah dialog misalkan, dengan *automation effect* ini dapat digunakan hanya dengan satu *track* saja dengan menggunakan *plugin* yang sama.

Cara kerjanya adalah misalkan sebuah *track* dialog dari *boom mic* dengan *file* yang berbeda-beda dari beberapa shot yang berbeda. *Track* tersebut sama-sama membutuhkan *EQ (equalizer)* namun dengan *treatment* penanganan yang berbeda.

Block salah satu *clip* lalu atur *EQ*-nya sesuai dengan kebutuhan. Misalkan ada masalah pada *frequency high* atau suara ingin dibuat kedap maka dipotong *frequency high*-nya dan dibenarkan dengan cara menarik *point* yang berada pada layar *parameter frequency*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



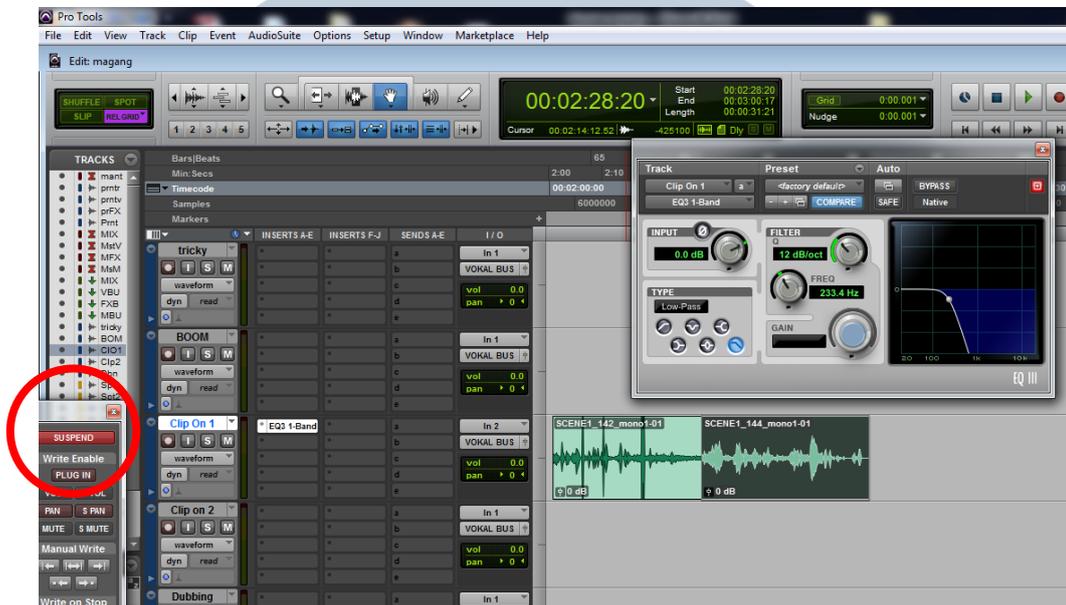
Gambar 3.10. Automation effect 1: Timeline Editing Equalixer yaitu

Setelah merasa cukup. Pilih mode *write* pada track tersebut, kemudian *play*. Effect yang telah diatur otomatis tersimpan.



Gambar 3.11. Automation effect 2: Write Track di Pro Tools

Lalu, pilih mode *suspend* pada kolom *automation* di-clip selanjutnya dan lakukan pengaturan EQ yang berbeda dari *treatment* sebelumnya. Setelah merasa cukup, *release* mode *suspend* lalu pilih mode *write* kemudian *play* track sama seperti sebelumnya.



Gambar 3.12. Automation effect 3: Suspend Track

Kini kedua *clip* itu mempunyai *settingan plugin* yang berbeda namun hanya dengan menggunakan satu *plugin* yang samadalam satu *track* yang sama.



Gambar 3.13. Automation effect 4: Perbedaan Treatment Kedua Timeline dengan Effect yang Sama

3.3.3. Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis mengalami beberapa kendala yang agak sedikit menghambat baik dari segi pekerjaan atau waktu dari magang itu sendiri. Berikut adalah masalah-masalah yang penulis alami selama praktik kerja magang.

1. Faktor pada diri sendiri

Sifat penulis yang sedikit sulit bergaul secara cepat pada tempat baru membuat penulis agak sedikit lambat dalam berinteraksi dengan para karyawan di studio. Namun setelah 2 minggu disana penulis mulai terbiasa dan mulai bisa akrab dengan para karyawan disana.

2. Kordinasi kerja

Selama magang di Fourmix, penulis mengalami kendala karena sempat tidak jelasnya penempatan penulis di divisi mana. Hal tersebut dikarenakan kepala divisi dari *effect* jarang masuk dan membuat bagian *effect* kosong. Sehingga penulis bingung untuk tetap di divisi *effect* atau pindah ke divisi lain. Karena sistem yang diberikan pada Satrio Budiono bebas untuk memasuki divisi mana saja, akhirnya penulis selama divisi *effect* kosong, penulis masuk ke divisi dialog untuk menggantikannya. Kurangnya kordinasi tentang siapa pembimbing lapangan penulis di minggu awal magang, membuat penulis sempat bingung untuk meminta tanda tangan absensi harian. Kepala divisi *effect* yang jarang masuk dan Satrio Budiono yang juga jarang di kantor membuat sulitnya penulis untuk mengetahui siapa pembimbing lapangan penulis. Atas inisiatif sendiri, penulis akhirnya mencoba untuk menghubungi Satrio Budiono untuk menanyakan mengenai siapa pembimbing lapangan penulis. Akhirnya diputuskan bahwa penulis langsung dibimbing oleh Satrio Budiono sendiri.

3. Kurangnya ilmu yang dimiliki penulis

Sistem kerja yang sangat berbeda dari apa yang biasa penulis kerjakan ketika mengedit suara membuat penulis sempat kebingungan dalam penguasaan alat di lapangan dan pengetahuan tentang suara. Namun seiring berjalannya praktik kerja magang, penulis terus melakukan latihan di rumah dan memperhatikan para editor senior dalam melakukan pengeditan.

4. Faktor waktu

Penulis yang masih harus mengambil beberapa mata kuliah membuat waktu kerja magang menjadi bentrok dengan jam kuliah. Hal itu disebabkan karena jam mata kuliah yang bisa penulis ambil tidak bisa dihabiskan dalam

satu hari saja. Akhirnya penulis mencoba untuk mendiskusikan hal ini kepada Satrio Budiono dan meminta keringanan agar penulis bisa masuk siang setelah jam makan siang agar paginya dapat melangsungkan kuliah. Satrio mengizinkannya, penulis mencoba untuk menyusun jadwal kuliah agar bisa mendapatkan kelas pagi saat *KRS online*.

Namun karena kuliah juga, penulis jadi jarang masuk terlebih karena kendala adanya kuliah pengganti dan bimbingan tugas akhir yang membuat penulis harus meminta izin ke pembimbing lapangan untuk berhalangan hadir. Dipertengahan magang penulis juga harus melaksanakan *re-take* film tugas akhir yang mengharuskan penulis izin selama beberapa hari. Hal ini membuat penulis banyak izin tidak masuk selama magang sehingga target magang yang harusnya selesai selama 3 bulan menjadi mundur hingga hampir 5 bulan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. Peraturan perusahaan

Ada beberapa peraturan dari perusahaan yang agak menyulitkan penulis dalam pengumpulan data magang. Kurangnya koordinasi dengan pembimbing lapangan yang jarang ada di kantor membuat proses pengambilan data seperti *screenshot project* agak sedikit terhambat. Peraturan kantor yang tidak memperbolehkan foto *project* ketika belum *direlease* membuat penulis harus kembali meminta lagi setelah periode magang selesai. Karena sampai periode magang selesai, film belum *realese* dan baru setelah penulis mengakhiri magang, film baru mulai di putar di bioskop.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA