



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

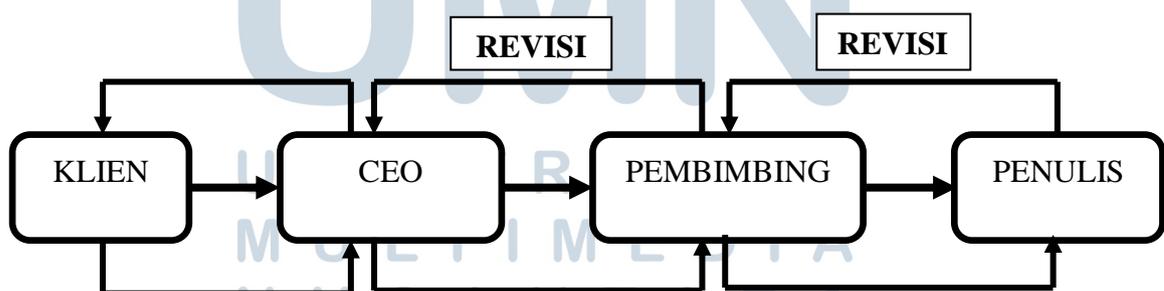
Selama praktek magang ini, penulis diberikan tugas dengan diawasi oleh Pembimbing Lapangan. Tugas yang dilakukan penulis yaitu memberikan *sound effect* pada film agar film tidak terdengar kosong dan mengisi latar belakang suara seperti *ambience* untuk menunjukkan waktu kejadian dan tempat kejadian, tetapi penulis lebih banyak membantu di bagian pengisian *sound effect*. Setelah pekerjaan selesai, tugas tersebut akan diperiksa, direvisi dan dilengkapi oleh Pembimbing Lapangan.

1. Kedudukan

Di perusahaan ini, penulis diberi kedudukan sebagai asisten dari Pembimbing Lapangan yaitu Martin Handi Tio yang bekerja sebagai *sound effect editor*.

2. Koordinasi

Berikut alur koordinasi pekerjaan yang dilakukan selama penulis melakukan praktek kerja magang di FourMix Audio Post.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel kerja selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu-1	Film panjang	Pengerjaan <i>Ambience</i>
2.	Minggu-2	“NGAWUR”	Pengerjaan <i>sound effect</i> + REVISI
3.	Minggu-3		Pengerjaan <i>cinematic</i>
4.	Minggu-4	Film panjang “MANTAN	Pengerjaan <i>footstep</i>
5.	Minggu-5	MANTEN”	Pengerjaan <i>sound effect</i> + <i>foley</i> + REVISI
6.	Minggu-6		Pengerjaan <i>sound effect</i> + <i>foley</i> + REVISI
7.	Minggu-7	Film panjang “IQRO 2”	Pengerjaan <i>sound effect</i>
8.	Minggu-8		Pengerjaan <i>sound effect</i> + REVISI

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan praktek kerja magang ini, penulis ditempatkan di ruang penyuntingan *sound effect* dan studio perekaman *foley* yang berada di ruang kedua dan membantu Martin Handi Tio dan Leonardo Edwando untuk mengisi *sound effect* dan *ambience* pada film. Penulis juga mendapat pelajaran dan pengalaman dalam merancang suara dan bunyi dengan *sound effect* dan juga penggunaan *software* yang terbilang baru bagi Penulis. Perusahaan ini menyediakan *sound effect* dan *ambience* yang berada di *sound library*, jadi penulis tidak perlu merekam kembali suara untuk mengisi detail dan latar belakang suara pada film, dan hanya melakukan perekaman kembali apabila tidak terdapat dalam *sound library*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pertama, penulis mendapatkan *project SFX guide* yang berisi suara bawaan klien yang berisikan *track dialog*, *music*, dan *track guide* sebagai panduan editor untuk

menyunting *sound effect* film. Berikut adalah *track* panduan penulis dalam menyunting suara dari klien,

1. *Track guide* yang berisi suara dialog yang direkam saat proses syuting,
2. *Track Sfx* adalah efek suara yang diletakkan sebagai panduan editor saat menyunting suara,
3. *Track Msc* adalah suara music untuk film.



Gambar 3.2. *Track Guide* Film “Mantan Mantan” (2019)
(*Project SFX* Film “Mantan Mantan” (2019))

Sebelum melakukan penyuntingan suara dan bunyi, penulis disarankan untuk menonton terlebih dahulu untuk mengetahui jalan cerita, suasana dan menganalisa *sound effect* apa saja yang bisa dimasukkan ke dalam film. Pada *track* sendiri terdapat beberapa nama lainnya, yang pertama ada *track Spot* dengan format mono, *track footstep* dengan format mono, dan *track cinematic* dengan format mono yang digunakan untuk pengisian *foley* dan *hard sound effect*.

Hard sound effect adalah suara dan bunyi dihadirkan untuk meyakinkan suatu kejadian, seperti suara tembakan dan suara dan bunyi yang dihasilkan pada cerita. Untuk meyakinkan penonton, suara dan bunyi tersebut dapat menggunakan *foley*, *foley* adalah proses perekaman untuk menunjukkan suara dan bunyi yang keluar pada gambar, seperti perekaman kembali suara gesekan baju, langkah kaki, decitan pintu, dan masih banyak suara dan bunyi lainnya. (Viers, 2008)

Namun perusahaan ini tidak sepenuhnya melakukan *foley* karena sudah menyediakan kumpulan *sound effect* atau yang biasa disebut sebagai *sound library* dengan berbagai jenis suasana. Sehingga memudahkan penulis dan para

editor dalam pekerjaan. Tetapi, apabila efek yang dibutuhkan tidak ada, penulis akan melakukan *foley*.

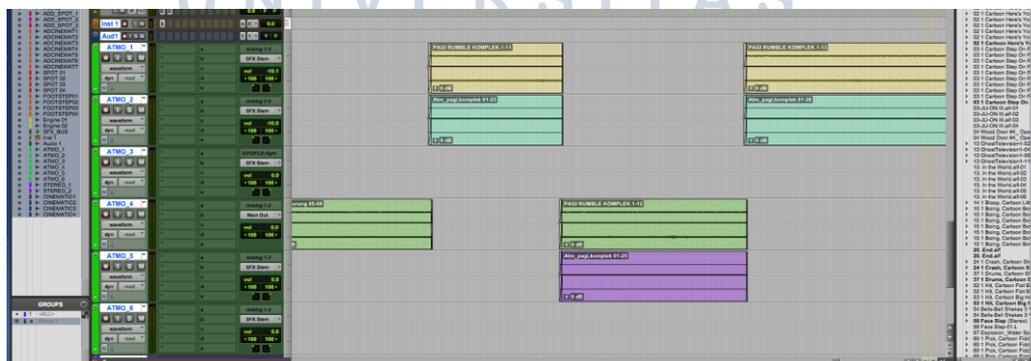
3.3.1.1. Pengerjaan *Sound Effect* Film “Ngawur” karya Rangga Nattra

Film belum dapat penulis menampilkan foto *preview* karena film belum rilis. Setelah menonton film secara keseluruhan, pertama penulis mulai melakukan pengerjaan memasukkan *ambience* dengan format mono untuk mendukung suasana dalam film. *Ambience* sendiri didapatkan dari *sound library* suara dan bunyi yang sudah disediakan. Pengisian *ambience* terdiri dari enam *track* dengan nama *atmosfer*, karena dalam satu lokasi bisa memberikan banyak suara dan bunyi untuk mendukung suasana dalam film. Seperti suara pada pagi hari, tidak hanya suara hewan jangkrik, tetapi ada juga suara burung yang berkicau-kicau.



Gambar 3.3. Trailer film “Ngawur”

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=v3LIY1Qqm-U>, 2019)



Gambar 3.4. Track *Atmosfer*

(Project *SFX* Film “Ngawur” (2019))

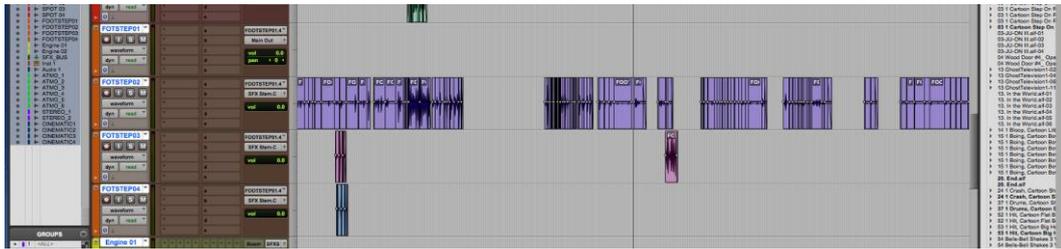
Selama pengerjaan *track* ini, penulis sempat mengalami kesulitan dalam memilih *ambience* yang cocok dengan latar film, karena *lighting* secara alur ceritanya kurang masuk akal dan tidak berkesinambungan.

Terdapat dua cara untuk mengisi *sound effect*, yaitu pengambilan suara dari *sound library* atau dengan cara *foley*. Penulis mulai memasukkan *spot effect* di *track* yang berbeda pada *track spot*. *Track* tersebut terdiri dari lima *track spot*. *Track* tersebut penulis isi dengan suara dan bunyi yang perlu diisi, seperti bunyi peletakan barang yang terjadi pada gambar. Peletakan *spot* suara ini digunakan untuk mengisi kekosongan yang ada pada film dengan memperhatikan setiap *frame*.



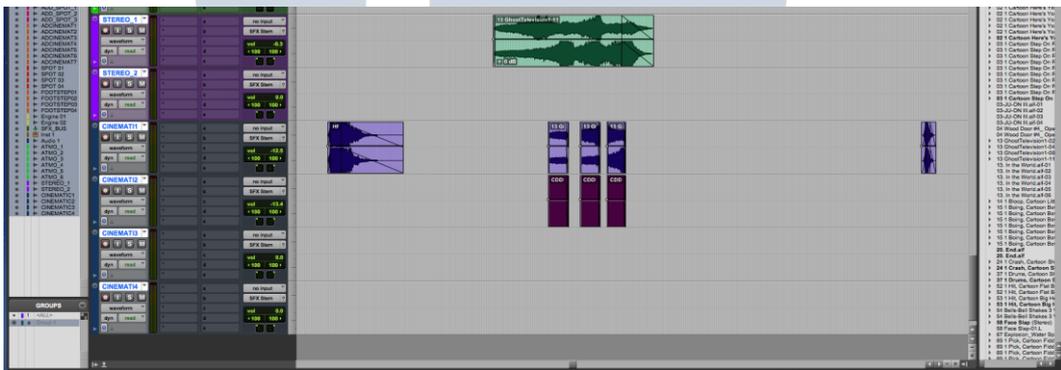
Gambar 3.5. *Track Spot*
(Project SFX Film “Ngawur” (2019))

Mengisi kekosongan film dapat diisi dengan suara langkah kaki. Pembuatan suara langkah kaki ini dibuat menggunakan Midi Controller atau mengambil di *sound library*. Penulis membuat tiga *track* berformat mono dengan nama FOOTSTEP 1 sampai dengan 3 dan mengatur atau mencari suara langkah kaki sesuai dengan lokasi gambar. Penulis menggunakan Midi Controller untuk mempermudah dalam menciptakan suara yang berbeda disetiap langkah dan tidak terdengar *looping* atau berulang dan monoton.

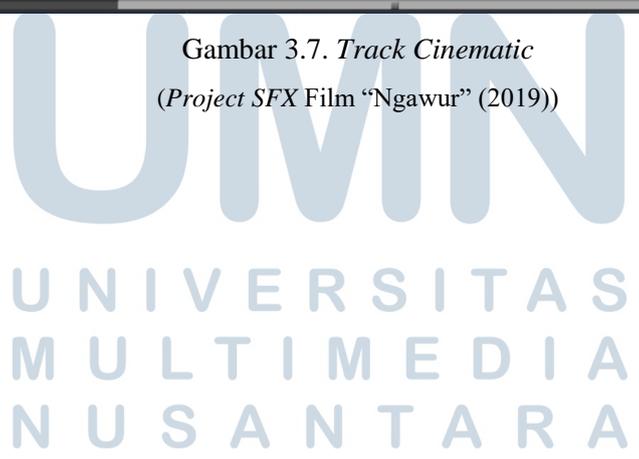


Gambar 3.6. *Track Footstep*
(Project SFX Film “Ngawur” (2019))

Pada proyek ini penulis mencoba mengisi bunyi *cinematic*. Bunyi *cinematic* digunakan *sound designer* untuk mengekspresikan cerita film untuk mengangkat suasana dalam gambar. Salah satu contohnya, untuk mengangkat ketegangan pada film horor, memerlukan bunyi yang mengejutkan untuk membuat penonton kaget.



Gambar 3.7. *Track Cinematic*
(Project SFX Film “Ngawur” (2019))



3.3.1.2. Pengerjaan *Sound Effect* Film “Mantan Manten” (2019) karya Farishad Latjuba



Gambar 3.8. *Screenshot* salah satu adegan film “Mantan Manten” (2019)
(Video preview film “Mantan Manten”, (2019))

Pada minggu pertama, penulis mengerjakan *footstep* yang dirasa perlu untuk dimasukkan ke dalam film. Penulis membuat tiga *track* dengan nama FOOTSTEP 1 sampai 3. Kendala yang dialami penulis, masih kesulitan menyesuaikan suara langkah kaki dengan *frame*, sehingga mendapat banyak koreksi dari pemimpin lapangan.

Selanjutnya, penulis membantu untuk mengisi *spot* atau detil suara yang dibutuhkan dalam film. Pada proses ini, penulis memasukkan banyak detil suara karena permintaan dari sutradara film lewat CEO perusahaan. Karena film “Mantan Manten” banyak yang kosong atau proses perekaman saat dilokasi syuting tidak banyak. Sehingga penulis bersama pembimbing lapangan mengerjakan detil suara dan bunyi pada film.



Gambar 3.9. *Track Spot*
(Project SFX Film “Mantan Mantan” (2019))

Penulis melakukan *foley*, untuk mengisi suara dan bunyi yang tidak ada dalam *sound library*. Penulis melakukan perekaman suara pergerakan tokoh pada gambar. Penulis melakukan perekaman menggunakan dua mikrofon yang berbeda, yang pertama ada mikrofon Sennheiser MKH 8060, mikrofon digunakan di studio ini karena dapat menghasilkan suara dan bunyi yang alami, distorsi suara rendah, dan menghasilkan *noise* suara dan bunyi yang rendah. Yang kedua Rode NT1-A, mikrofon ini menghasilkan suara yang jernih dengan *self noise* 5db, dan jangkauan dinamis yang luas.

3.3.1.3. Pengerjaan *Sound Effect* Film “IQRO 2” (2019) karya Iqbal Alfajri

Pada film ini, penulis tidak dapat mencantumkan foto *preview* film karena film belum dirilis. Pengerjaan *sound effect* pada film membutuhkan banyak detail suara dan bunyi, sehingga Penulis berfokus kepada *sound effect* saja dalam waktu dua minggu.



Gambar 3.10. Teaser “IQRO 2”

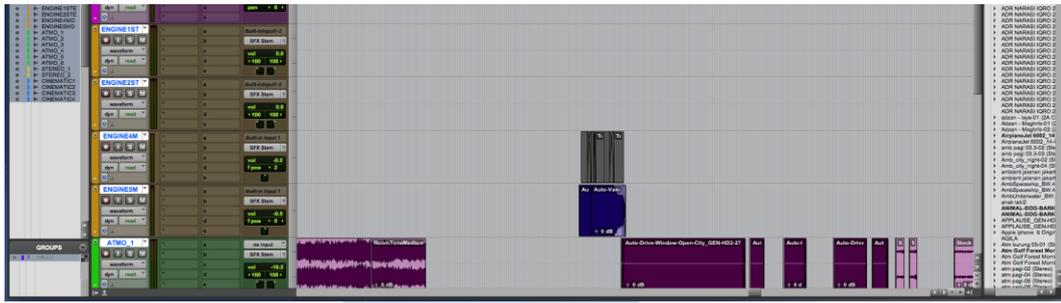
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=YiSWZ7GqUe4>, 2019)

Pekerjaan penulis diawali dengan memasukkan detail suara, penulis membuat empat *track* dengan nama SPOT. *Track* ini digunakan untuk memberikan detail suara dan bunyi pada film yang terdengar kosong. Penempatan suara dan bunyi tersebut harus diletakkan perframenya.



Gambar 3.11. *Track Spot*
(Project SFX Film “IQRO 2” (2019))

Penulis membuat beberapa *track* dengan nama ENGINE 1 sampai 6, *track* ini termasuk dalam pengisian *spot* suara dan bunyi, tetapi *track* dibedakan. Dari enam *track* tersebut terdiri dari tiga *track engine mono* dan tiga *track engine stereo*. *Track engine mono* digunakan untuk ketika adegan berada di dalam mobil, jadi Penulis hanya memerlukan suara di satu daerah saja. Sedangkan *track engine stereo* digunakan ketika terdapat perpindahan kendaraan, agar terlihat nyata dipenglihatan maupun telinga kita harus memberikan suara Stereo untuk mengikuti perpindahan kendaraan tersebut. Pada proses ini, penulis menemui kendala yaitu bunyi mesin yang ada pada gambar dan *sound library* tidak sama.



Gambar 3.12. *Track Engine*
(Project SFX Film “IQRO 2” (2019))

Penulis hanya melakukan kegiatan mengisi *sound effect* karena waktu pengisian masa magang penulis yang habis. Setelah mendapat revisi dari pembimbing lapangan, penulis melakukan perbaikan pada minggu kedua.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja penulis mengalami kesulitan dalam memilih spot *sound effect* yang sesuai untuk film, kesulitan dalam menyinkronkan *sound effect* dengan pergerakan dalam gambar, dan kesulitan dalam menentukan *ambience* yang cocok karena penulis tidak melakukan pembacaan naskah.

Saat pengisian *sound effect* penulis sempat mengalami kesulitan, salah satu adegan dalam film panjang “Mantan Mantan” berlokasi di *coffee shop*, untuk mendukung atmosfer di lokasi tersebut, Penulis harus memasukkan suara dan bunyi proses pembuatan kopi oleh pelayan bar.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang didapat penulis, penulis mencoba untuk mengerti jalan cerita agar penulis dapat memilih spot dan *ambience* yang cocok dengan suasana cerita, dan lebih teliti.

Seperti pada adegan gambar, penulis mengalami kesulitan dalam membuat atmosfer atau *ambience* yang sesuai dengan keadaan *coffee café* tersebut. Sehingga penulis mencari referensi yang sesuai untuk membangun suasana *café* tersebut, seperti memunculkan bunyi pelayan bar yang sedang melakukan proses pembuatan kopi.



Gambar 3.33. *Screenshot Adegan Film “Mantan Manten” (2019) di Café*
(Video preview film “Mantan Manten”, 2019)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA