

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film menurut Bordwell et al. (2020) merupakan sebuah medium yang digunakan dan memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi maupun sebagai hiburan bagi penikmatnya (hlm. 2). Sebagai sebuah medium, film hadir dengan basis penggabungan dari dua unsur, yaitu audio dan visual. Film yang biasa disebut dengan gambar bergerak tidak bisa lepas dari peran audio dan visual yang saling menopang untuk menghasilkan seni yang bisa dinikmati hingga sekarang ini. Audio dan visual memiliki perannya masing-masing untuk dapat memberi informasi tertentu lewat kehadirannya dalam sebuah film, sebab tanpa adanya salah satu dari unsur tersebut film tidak akan terasa utuh.

Sutradara asal Soviet, Sergei Eisenstein (dalam Bordwell et al., 2020) menyebutkan bahwa hadirnya audio dalam film merupakan sebuah pengalaman akan keterlibatan pendengaran yang ia sebut sebagai sinkronisasi indra, yaitu persatuan ritme atau kualitas ekspresif dari persatuan gambar dan suara (hlm. 264). Sampai saat ini pun masih banyak orang yang beranggapan bahwa audio tidak memiliki peran sepenting visual di dalam sebuah film. Namun Bordwell et al. (2020) berpendapat bahwa peran audio dan visual di dalam sebuah film sama pentingnya dan tidak bisa dianggap remeh untuk dapat membentuk pandangan baru akan pengalaman dalam menikmati sebuah film (hlm. 264). Selain itu, Kärtner et al. (dalam Garner, 2023) juga menyatakan hal yang serupa mengenai pembentukan pandangan baru, ia menjelaskan bahwa adanya hubungan persepsi penggunaan audio (hlm. 13). Di Bona (dalam Garner, 2023) juga menyatakan bahwa peran audio begitu penting sehingga kita dapat memiliki pemahaman yang memungkinkan kita untuk dapat mengetahui jenis suara apa yang sedang kita dengar dari asal suara tersebut berasal (hlm.13).

Alasan penulis tertarik pada bidang *sound* sebagai *sound designer* bermula dari adanya ketertarikan dalam bidang musik di film atau *scoring*. Lewat ketertarikan dalam *scoring* tersebut yang pada awalnya mendorong penulis untuk mempelajari *mixing* setiap instrumen yang terdapat di dalam sebuah musik, kemudian menghantarkan penulis untuk membawa pengetahuan dan kemampuan tersebut untuk diterapkan dalam proses *sound design* dan *mixing*. Selain itu, penulis juga melihat adanya peluang yang lebih besar dalam bidang *sound*. Khususnya bagi orang-orang yang memiliki ketertarikan khusus dengan seluk beluk dunia *sound*, mengingat jumlah pekerja di industri tersebut masih tidak banyak dan lebih banyak diemban oleh orang-orang yang sudah dapat dikatakan sebagai profesional dan telah memiliki banyak pengalaman.

Pemilihan Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara sebagai tempat kerja magang dilatar belakangi oleh adanya keterlibatan penulis dalam kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) Komunitas Tunanetra di Mitra Netra dalam Penciptaan Karya *Podcast* di Lebak Bulus. Kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) ini diikuti oleh Bapak Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A. selaku Ketua Prodi Jurnalistik, Ibu Rossalyn Ayu Asmarantika, S.Hum., M.A. selaku Dosen Prodi Jurnalistik, dan Bapak Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Prodi Film. Kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) yang juga merupakan bentuk dari kegiatan kolaborasi dosen dengan mahasiswa ini turut diikuti oleh tiga orang mahasiswa dari Prodi Film, termasuk penulis, serta dua orang mahasiswa dari Prodi Jurnalistik.

Dengan latar belakang tersebut pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis akan membantu dalam berjalannya kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat). Selain itu dengan adanya keterlibatan penulis dalam kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) ini juga digunakan untuk dapat membantu komunitas tunanetra di Mitra Netra untuk dapat menambah pengetahuan dan kemampuan baru di bidang *sound* lewat diadakannya pelatihan penciptaan karya *podcast*. Pelatihan penciptaan karya *podcast* tersebut diharapkan

bisa menjadi pembuka kesempatan bagi komunitas tunanetra di Mitra Netra untuk tetap bisa berkarya maupun bekerja mengingat adanya keterbatasan kesempatan dan lapangan pekerjaan yang tersedia serta kurangnya pemberdayaan dalam kehidupan bermasyarakat terhadap komunitas tunanetra.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud penulis dalam mengikuti kerja magang adalah sebagai salah satu syarat kelulusan perkuliahan strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, lewat pelaksanaan kerja magang ini penulis berharap bisa turut berperan penting dan menjadi bagian dari pemberdayaan komunitas tunanetra serta mendapatkan pengalaman dan perspektif baru selagi mengasah keterampilan dalam bidang *sound*. Di samping itu, terdapat beberapa tujuan yang penulis miliki dalam melaksanakan kerja magang untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan di bidang *sound* sebagai *sound designer*, di antaranya:

- 1) Menjalankan tanggung jawab dengan adanya keterlibatan dalam kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) Komunitas Tunanetra di Mitra Netra dalam Penciptaan Karya *Podcast* di Lebak Bulus
- 2) Mengetahui dan mendapatkan hal baru sebagai *sound designer* dalam bentuk pekerjaan yang baru lewat kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) di Mitra Netra bersama Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara
- 3) Mempelajari dan menguasai peran serta proses kerja *sound designer* dalam memberikan pelatihan penciptaan karya *podcast* kepada komunitas tunanetra di Mitra Netra.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mulai melaksanakan kerja magang sejak 3 Juli 2023 dan terhitung selesai melaksanakan kerja magang pada 3 Desember 2023 dengan harapan untuk dapat

memenuhi syarat kelulusan magang, yaitu menyelesaikan target dengan total 640 jam kerja. Pelatihan penciptaan karya *podcast* sebagai kegiatan utama dalam kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat) Komunitas Tunanetra di Mitra Netra dalam Penciptaan Karya *Podcast* di Lebak Bulus yang dirancang untuk dilaksanakan dalam total 6 pertemuan untuk merangkum 8 materi pelatihan dalam kurun waktu 2 bulan, membutuhkan berbagai persiapan yang harus dikerjakan. Pada waktu persiapan sebelum dan di tengah pelaksanaan pelatihan penciptaan karya *podcast*, penulis banyak bekerja dari rumah dan beberapa kali juga berkesempatan untuk bekerja langsung di Ruang Rapat Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara yang menjadi tempat untuk melakukan diskusi, rapat, dan juga pekerjaan untuk kegiatan PKM (Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat), sehingga jam kerja penulis cenderung fleksibel guna untuk menyesuaikan alur kerja dan kesiapan menuju kegiatan utama. Berikut adalah daftar tahapan kerja magang yang penulis ikuti hingga selesai.

Tabel 1.1 Tahapan Kerja Magang

No.	Kegiatan	Tanggal
1.	Permohonan Magang kepada Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara	19 Juni 2023
2.	Pengajuan Formulir KM 1	22 Juni 2023
3.	Penerimaan KM 2	23 Juni 2023
4.	<i>Interview</i> Magang	22 Juni 2023
5.	Pengumuman Penerimaan Magang	22 Juni 2023
6.	Mulai Magang	3 Juli 2023
7.	Selesai Magang	3 Desember 2023

Sumber: Dokumentasi Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara, 2023