



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

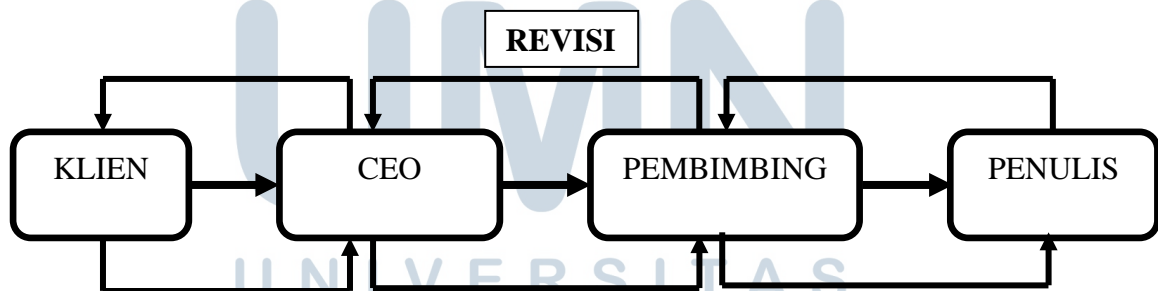
Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

1. Kedudukan

Pada praktek kerja magang di Fourmix Audio Post, penulis diberikan posisi sebagai *assistant sound effect editor* dibawah arahan Martin Handi Tio yang bertugas sebagai *sound effect editor* di Fourmix Audio Post.

2. Koordinasi

Berikut ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di Fourmix Audio Post :



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Selama kerja magang berlangsung, penulis diberikan pekerjaan langsung oleh *CEO* namun pekerjaan penulis diawasi oleh pembimbing lapangan. Hal ini berlangsung selama penulis beradaptasi dengan lingkungan kerja di Fourmix Audio Post. Setelah penulis sudah mulai terbiasa dengan alur pekerjaan di Fourmix Audio Post, penulis langsung diberi tanggung jawab penuh untuk mengerjakan *sound effect* sebuah film panjang.

Pada saat ada revisi mengerjakan *sound effect* film, penulis dibantu oleh pembimbing lapangan agar pengerjaan revisi cepat selesai. Pada awalnya penulis melihat terlebih dahulu cara pembimbing lapangan mengerjakan revisi *sound effect* sebuah film. Setelah melihat penulis menjadi tahu bila ada revisi, sebagai *sound effect editor* harus membuat *track* baru agar file suara *sound effect* yang sudah dipasang di *track* lama tidak tertimpa atau terhapus pada saat di ruang *mixing*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Ke-1	Film panjang "27 Steps of May"	Pengerjaan Sound Effect
2	Ke-2	Film Pajang "Flight 555"	Pengerjaan Sound Effect
3	Ke-3	Film Panjang "Takut Kawin"	Pengerjaan Sound Effect
4	K-4	Film Panjang "Takut Kawin"	Pengerjaan Sound Effect
5	Ke-5	Film panjang "The Gift"	Pengerjaan Sound Effect
6	Ke-6	Film panjang "The Gift"	Pengerjaan Sound Effect
7	Ke-7	Film panjang "The Gift"	Pengerjaan Sound Effect
8	Ke-8	Film panjang "The Gift" dan Film panjang "Holiday in Bali"	Pengerjaan Sound Effect
9	Ke-9	Film Panjang "Holiday in Bali"	Revisi sound effect dan perekaman foley motor vespa
10	Ke-10	Film panjang "Holiday in Bali"	Revisi sound effect

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama kerja magang berlangsung, penulis berperan sebagai *asistant sound effect editor* membantu Martin Handi Tio dalam pengerjaan *sound effect* film. Selama kerja magang, penulis menjalani beberapa proses seperti *perview* film sebelum dikerjakan, lalu pengisian *sound effect*, perekaman *foley* dan yang terakhir revisi. Dalam praktek kerja magang ini penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu-ilmu baru tentang tata suara film seperti teknik *automation plug in* pada *software pro tools* untuk mempermudah proses *mixing* sebuah film. Penataan *track* untuk *sound effect*, cara pembuatan *foley*, dan proses dari data masuk hingga proses *packaging*.

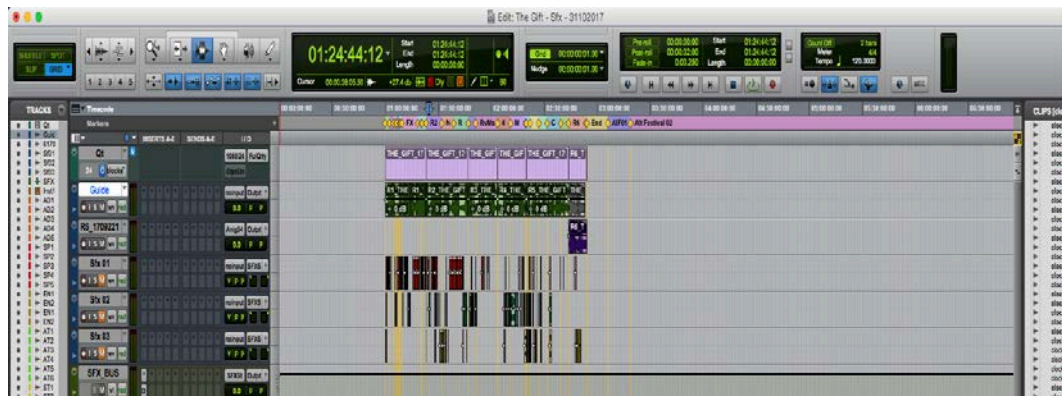
3.3.1. Pengerjaan *Sound Effect* film *The Gift*



Gambar 3.2. Screenshot salah satu scene film *The Gift*

(sumber : Video preview film *The Gift*)

Sebelum mulai mengisi *sound effect* film *The Gift*, penulis dan pembimbing lapangan menonton filmnya terlebih dahulu agar mengetahui alur cerita dan *mood* yang diinginkan serta melihat *sound effect* apa saja yang perlu diisi. Setelah menonton filmnya, penulis melakukan *briefing* singkat dengan pembimbing lapangan lalu membagi *reel* dengan pembimbing lapangan untuk dikerjakan.



Gambar 3.3. Track Guide
(sumber : Project Sfx film *The Gift*)

Dalam pengerjaan *sound effect* film panjang, biasanya sudah ada *project Sfx guide* yang berisi track dialog, *music* dan beberapa *track guide sound effect*. *Project Sfx guide* ini berfungsi sebagai panduan penulis untuk mengisi *sound effect* sebuah film. Untuk mengerjakan *sound effect* film, pada *project sfx* penulis membuat beberapa track, seperti *track spot*, *track atmo*, *track engine*, dan *track stereo*. Track tersebut memiliki fungsi dan formatnya masing-masing. Warna dari track tersebut juga dibedakan agar tidak bingung pada saat pengisian *sound effect*.



Gambar 3.4. Track Spot
(sumber :Dokumentasi pribadi Project Sfx film *The Gift*)

Track spot berfungsi sebagai tempat pengisian suara rekaman foley dan *hard effect sound*. Yang dimaksud *hard effect sound* adalah suara yang pada umumnya muncul seperti di kehidupan sehari-hari atau suara yang disebabkan oleh aktifitas manusia ataupun mesin. contoh dari *hard effect sound*, seperti suara pintu terbuka, langkah kaki, tembakan senjata api, dan yang lainnya.

Dalam pengisian *track spot*, penulis menjadi tahu bila kita ingin mengisi suara *footsteps* karakter kita harus benar-benar memperhatikan perframe gerakan langkah kakinya, dan setiap langkah kaki harus diberi *marking* satu per satu agar suara *footsteps* terdengar pas. Hal ini merupakan yang tersulit dalam pengisian *spotting*. Pada film *The Gift* sangat banyak *footsteps* yang harus diisi baik menggunakan *sound library* maupun rekaman *foley*. Selain *footsteps* banyak *hard effect sound* yang ada pada film *The Gift*, seperti suara *clothing movement*, *keyboard typing*, pintu terbuka, benda-benda yang dibanting ke lantai dan yang lainnya.



Gambar 3.5. Track Atmo

(sumber : Project Sfx film *The Gift*)

Track atmo berfungsi untuk menaruh suara *ambience*, bagian ini cukup sulit karena suara *ambience* yang dipasang harus bisa membangung suasana dan kondisi *scene* yang ada pada film. Jumlah track atmo pada umumnya berjumlah 6 dan berformat *stereo*. Dalam pengisian suara *ambience* penulis mendapatkan ilmu, bila ada *establish shot* yang menunjukkan suasana *traffic perkotaan*, kita tidak boleh asal menaruh suara *ambience traffic* perkotaan. Sebagai *sound effect editor* kita harus memberi identifikasi kota tersebut kota apa, karena setiap kota di negeri tertentu memiliki ciri-cirinya tersendiri. Misalkan kota Jakarta, kota ini memiliki ciri-ciri kondisi *traffic* yang dominan kendaraan roda dua dan banyak suara klakson, jadi pada saat memilih suara *ambience* penulis harus mendengarkan file stock suara yang ada terlebih dahulu, bila sudah ada yang cocok penulis langsung menaruh file suara tersebut di *track atmo*.

Pengisian suara *ambience* film *The Gift* tidak terlalu sulit, karena suara *ambience* yang dibutuhkan hampir semuanya ada di *sound library* sehingga penulis hanya cukup mencari suara *ambience* yang cocok. Selain itu penulis dan pembimbing lapangan sempat diberi tahu oleh sutrada film *The Gift*, Hanung Bramantyo. Ada sebuah scene dimana harus diberi identifikasi lokasi bahwa rumah yang ditinggali oleh karakter utama berada di dekat pantai dan pelabuhan, sehingga penulis dan pembimbing lapangan harus memasang *ambience* yang cocok untuk scene tersebut.



Gambar 3.6. Track Engine

(sumber : Project Sfx film *The Gift*)

Track engine berfungsi untuk menaruh file suara kendaraan utama. Yang dimaksud kendaraan utama disini adalah kendaraan yang sedang dinaiki atau kendaraan yang sedang dikendarai oleh karakter utama. *Track engine* juga berfungsi sebagai tempat menaruh file suara kendaraan yang lewat.

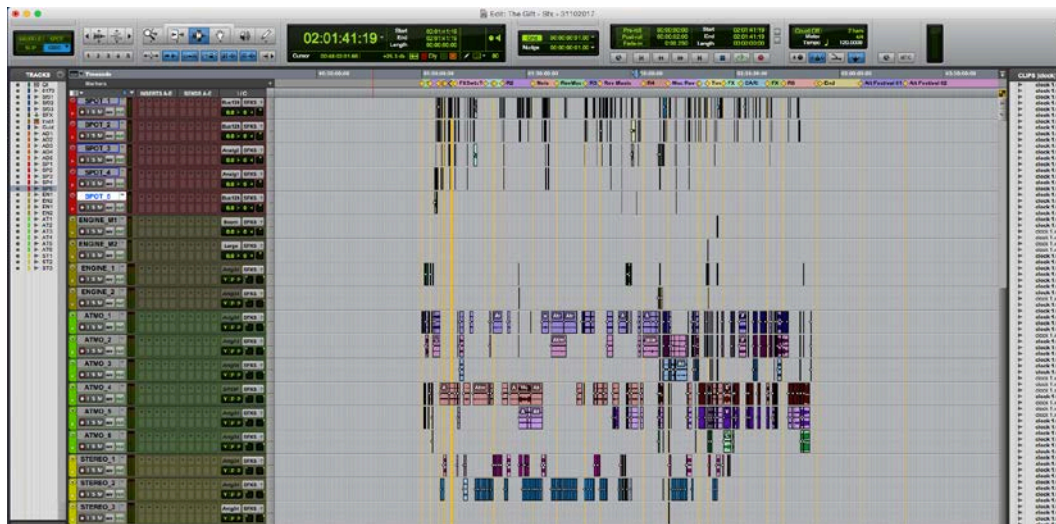


Gambar 3.7. Track Stereo

(sumber : Project Sfx film *The Gift*)

Track Stereo berfungsi sebagai suara *ambience* tambahan untuk memperdalam mood yang ingin didapatkan dan menambahkan detail kepada scene tersebut. Contoh file suara yang ada di track stereo adalah suara burung di pagi hari untuk menunjukkan identifikasi bila scene tersebut dipagi hari dan suasana scene tersebut ada di perkampungan yang asri. Seperti yang dilakukan

penulis pada film *The Gift*, pada saat ada *scene* di pagi hari, penulis juga menambahkan suara burung pagi hari dan suara orang-orang yang sedang mengobrol. Tujuannya adalah agar memberikan identifikasi waktu dan lokasi *scene* tersebut berlangsung.



Gambar 3.8. Track Setelah Diisi *Sound Effect*

(sumber : Project Sfx film *The Gift*)

Pada film *The Gift*, ada sebuah *scene* yang *didubbing* semua dialognya. Sehingga penulis harus melakukan *foley* disetiap gerakan para pemainnya. Dalam hal ini penulis menjadi tahu bila ada sebuah *scene* yang *didubbing*, seorang *sound effect editor* harus melakukan *foley* lebih detail agar *scene* tersebut menjadi lebih hidup.

Dalam pengerjaan *sound effect* sebuah film biasanya diberi deadline satu minggu hingga dua minggu. Namun karena film *The Gift* ditayangkan untuk film festival, pengerjaannya *sound effect* lebih dari dua minggu karena film ini harus memiliki detail pada *sound effect*.

3.3.2. Pengerjaan *Sound Effect* film *Holiday in Bali*



Gambar 3.9. *Screenshot* salah satu scene film *Forever Holiday in Bali*

(sumber : Video preview film *Forever Holiday in Bali*)

Dalam pengerjaan *sound effect* film *Holiday in Bali*, penulis juga menonton terlebih dahulu filmnya lalu membagi *reel* dengan pembimbing magang setelah itu baru mengerjakan *sound effect* film tersebut. Pada film *Holiday in Bali* penulis diberikan kesempatan untuk mengisi *foley* suara motor vespa untuk beberapa adegan yang ada di film tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10. Screenshot Scene motor vespa yang di *foley*
(sumber : Video preview film *Forever Holiday in Bali*)

Dalam perekaman *foley* suara motor vespa penulis dibantu oleh pembimbing lapangan dan perangkat yang digunakan untuk merekam *foley* suara motor vespa adalah *recorder audio Zoom F8*, *shotgun microphone Sennheiser MKH 416*, *microphone DPA* dan *Headphone Sennheiser*. Perekaman *foley* motor vespa dilakukan pada jam 12 malam dan di tempat yang kondusif agar suara yang direkam memiliki kualitas yang bagus. Penulis dan pembimbing lapangan membagi tugas, penulis yang bertugas sebagai *sound recordist* dan pembimbing lapangan yang memegang *microphone* dan mengarahkan ke mesin vespa.

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

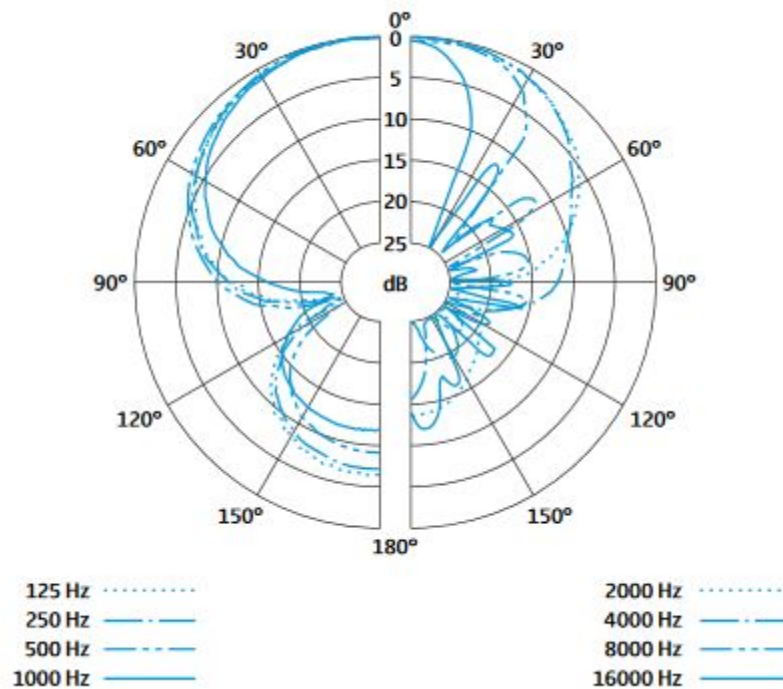


Gambar 3.11. Motor Vespa dan alat *recording*
(sumber : Dokumentasi pribadi)

Alasan penulis dan pembimbing lapangan menggunakan recorder *Zoom F8* adalah penulis hanya punya recorder dan recorder *Zoom F8* sudah memiliki kualitas yang bagus untuk merekam suara dan hampir setara dengan recorder *sound device* sehingga kualitas rekamannya sudah cukup bagus.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Polar diagram



Gambar 3.12. Polar pattern Sennheiser MKH 416

(sumber : https://en-us.sennheiser.com/global-downloads/file/5806/MKH_416_Manual_07_2015_EN.pdf)

Untuk microphone, penulis memilih *sennheiser MKH 416* karena microphone ini memiliki kualitas yang bagus dalam menangkap suara, *noise reduction* pada *microphone* ini juga baik sehingga bocoran yang masuk sedikit. Suara yang ditangkap oleh *microphone sennheiser MKH 416* juga cukup detail karena dibantu dengan *polar pattern microphone* ini yang cukup baik.

Selain menggunakan *microphone sennheiser MKH 416*, penulis juga menggunakan *microphone DPA*, *microphone* ini bertipe *lavalier microphone*. *Microphone* ini tidak wireless, fungsi dari *microphone* ini memang untuk merekam suara-suara mesin mobil maupun motor. Kekuatan kabel *microphone* ini juga cukup baik karena tidak gampang rusak dan putus. Penulis memasang *microphone* ini di area dekat mesin vespa dan kenalpot vespa.

Kesulitan dalam melakukan *foley* motor vespa ini adalah melakukan sinkronisasi dengan visual. Perekaman *foley* motor vespa dilakukan sebanyak 12

kali, karena penulis dan pembimbing lapangan ingin mendapatkan kualitas yang bagus. Selain itu kesulitan yang lain mesin vespa yang direkam berbeda dengan mesin vespa yang ada di film *Forever Holiday in Bali*. Solusi pada waktu itu adalah file rekaman suara vespa *dimixing* terlebih dahulu dan terdengar menjadi lebih berat.

3.3.3. Pengerjaan *Sound Effect* Film *Flight 555*

Dalam pengerjaan *sound effect* film *Flight 555* memiliki kesulitan tersendiri, karena adegan dalam film tersebut dominan terjadi di dalam pesawat yang sedang terbang. Film *Flight 555* bergenre *action-comedy*, sehingga pada beberapa *sound effect* diisi dengan unsur *comedy* agar membuat film tersebut menjadi lebih lucu lagi. Salah satu contoh *sound effect* dengan unsur *comedy* adalah pada scene di ruang tunggu penumpang. Pada scene itu sebelum suara *announcer* memberitahukan tentang info penerbangan ada suara lonceng sapi atau lonceng yang lucu.

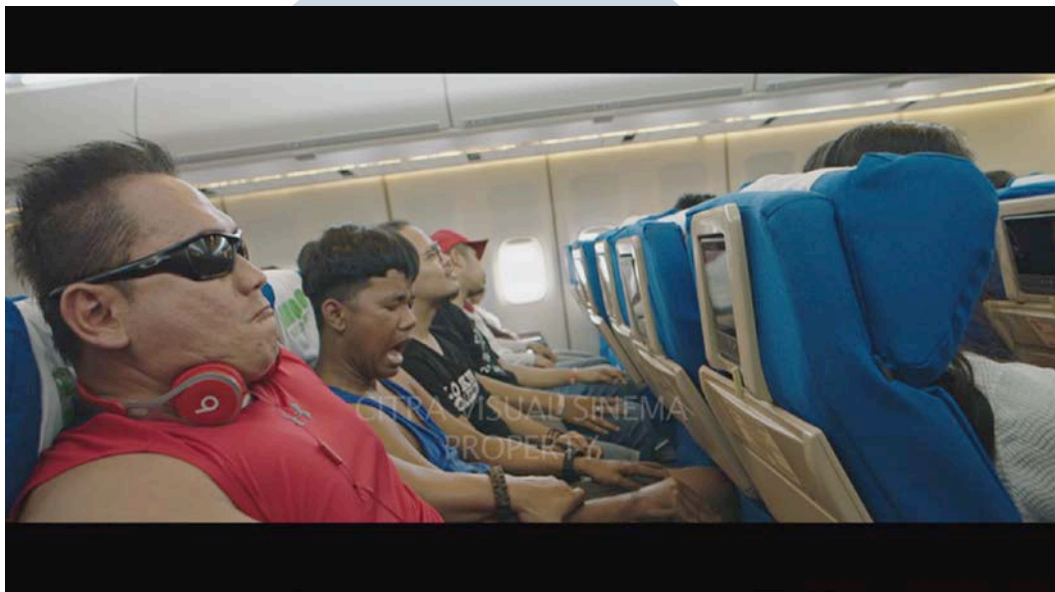


Gambar 3.13. *Screenshot* scene film *flight 555*

(sumber : Video preview film *Flight 555*)

Pada film ini yang menjadi sulit adalah membangun suasana di dalam pesawat terbang. Penulis dan pembimbing lapangan, berdiskusi terlebih dahulu

untuk mengerjakan *sound effect* scene ini. Untuk mendapatkan kesan suara dalam pesawat, pertama-tama penulis memasukan suara *roomtone* pesawat, setelah itu penulis memasukan suara mesin pesawat. Pembimbing lapangan membantu penulis dengan mengisi semacam suara guncangan pesawat agar kesan adegan di dalam pesawat yang sedang terbang terasa nyata.



Gambar 3.14. Screenshot scene di dalam pesawat film *Flight 555*
(sumber : Video preview film *Flight 555*)

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti menentukan suara *ambience* yang cocok untuk mendapatkan *mood* yang diinginkan dan adaptasi dengan waktu pengerjaan yang begitu cepat.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang ada, penulis disarankan oleh *owner* Fourmix Audio Post untuk lebih sering menonton film di bioskop dan menganalisis audio dari film tersebut. Penulis juga harus melatih untuk membaca adegan tiap adegan yang ada film agar tidak salah dalam memasukan suara *ambience*.

Penulis juga membaca buku tentang *sound design* yang ada di Fourmix Audio Post agar lebih mengerti lagi tentang pengisian *sound effect* film.

Pembimbing lapangan membantu penulis juga dalam pengerjaan *sound effect* dan memberitahu tentang alur kerja di rumah paska produksi audio agar penulis terbiasa dengan *deadline* yang begitu cepat.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA