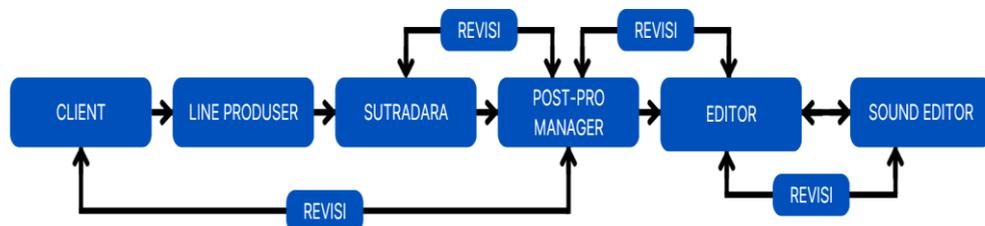


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada proses magang sebagai *sound editor* di Universitas Multimedia Nusantara, melibatkan kolaborasi dengan berbagai pihak yang ditempatkan di bawah bimbingan *post-production manager* untuk berkomunikasi langsung dalam memberikan arahan kerja. Tahap selanjutnya, *sound editor* akan menunggu hasil video dari editor untuk melanjutkan tahap editing sound. Pada tahap editing sound, *Post-production manager* juga memberikan arahan spesifik tentang apa yang perlu dilakukan dalam setiap proyek seperti, pembersihan suara dialog, penambahan musik, dan melakukan penyesuaian *volume* untuk memastikan bahwa setiap dialog dan musik terdengar dengan jelas.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Sound editor menjalankan tugas seperti editing, mixing, dan mastering suara yang dilakukan untuk memastikan kualitas audio yang optimal sesuai standar. Setelah menyelesaikan pekerjaan, hasilnya akan dikembalikan kepada *post-production manager* untuk melakukan pengecekan pada hasil kerja tersebut. Jika sudah sesuai, *post-production manager* akan mengirimkannya kepada sutradara untuk mendapatkan persetujuan sebelum memeberikan hasilnya kepada klien dan melanjutkan ke tahap produksi berikutnya.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama kerja magang, penulis sebagai sound editor juga memiliki peran penting dalam setiap pekerjaan yang dilakukan selama proses kerja magang produksi video pembelajaran. Mulai dari tahap *pre-production*, *production*, sampai *post-production*.

Pada tahap *pre-production*, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan *breakdown* naskah, yang nantinya akan menentukan *setting* tempat, dan properti apa yang diperlukan. Selain itu, penulis juga ikut serta dalam tahap casting dan *recce*, untuk membuat storyboard pada dokumen *pre-production*.

Pada tahap *production*, penulis diberikan tanggung jawab sebagai *clapper* dan *sound report*. Pada tahap *post-production*, penulis sebagai sound editor melakukan editing sound dalam proses pembersihan audio dari gangguan suara, penambahan musik, dan memastikan bahwa semua elemen audio sinkron dengan visual yang telah direkam.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

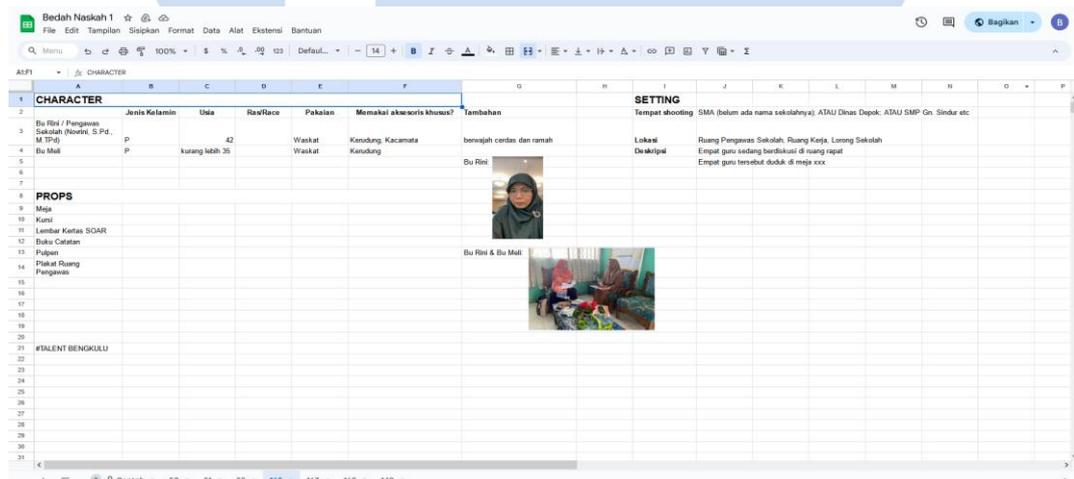
No	Tanggal	Proyek	Deskripsi
1.	Juli - September	<i>Pre-Production</i>	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan <i>breakdown</i> naskah- Menyusun dokumen pra-produksi- Membuat <i>storyline</i> naskah dari hasil <i>recce</i>
2.	Agustus - September	<i>Production</i>	<ul style="list-style-type: none">- Syuting- Menjadi Clapper Selama Produksi- Mencatat Sound report
3.	Agustus - November	<i>Post-Production</i>	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan editing sound- Revisi Sound

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Detail uraian mengenai kinerja magang, penulis sebagai sound editor dalam *project video pembelajaran* Kemendikbud ini sebagai berikut:

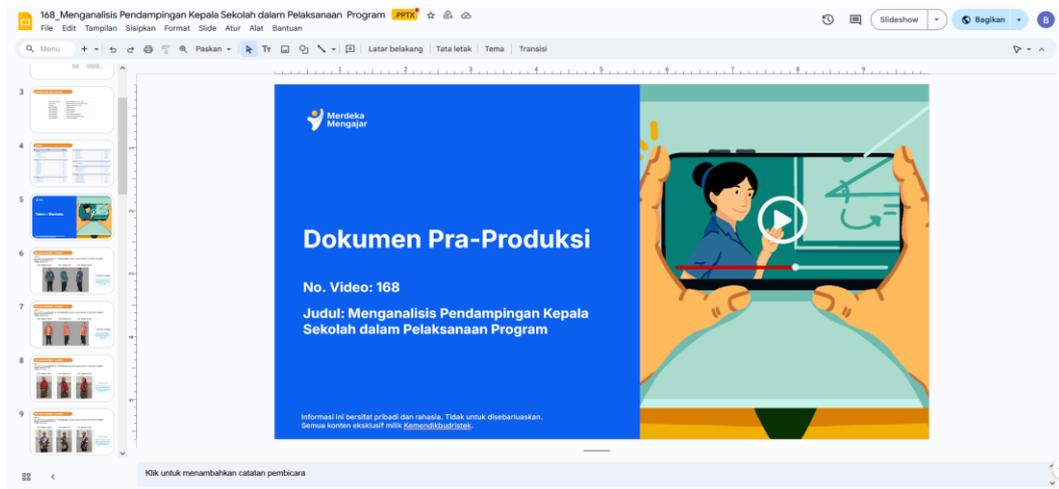
1. Pre-Production

Pada tahap *pre-production*, penulis melakukan *breakdown* naskah yang sudah disediakan oleh Kemendikbud. Penulis melakukan *breakdown* naskah untuk menentukan kebutuhan *setting* lokasi, jumlah pemain, kostum yang akan dipakai, dan properti yang diperlukan. Penulis memastikan bahwa setiap dokumen yang dibutuhkan telah diidentifikasi dengan terstruktur agar produksi dapat berjalan lancar. Setelah semua naskah selesai dianalisis, hasilnya akan diserahkan kepada tim Kemendikbud untuk memastikan dokumen tersebut sesuai dengan kebutuhan produksi.



Gambar 3.2 Breakdown Naskah
(Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya, penulis dan tim melakukan casting, untuk memilih guru dan murid dari setiap sekolah yang dikunjungi sebagai pemeran dalam video pembelajaran Kemendikbud. Kemudian, penulis akan memasukkan informasi tersebut ke dalam dokumen *Pre-Production* yang nantinya akan dibahas lebih lanjut dengan tim Kemendikbud.

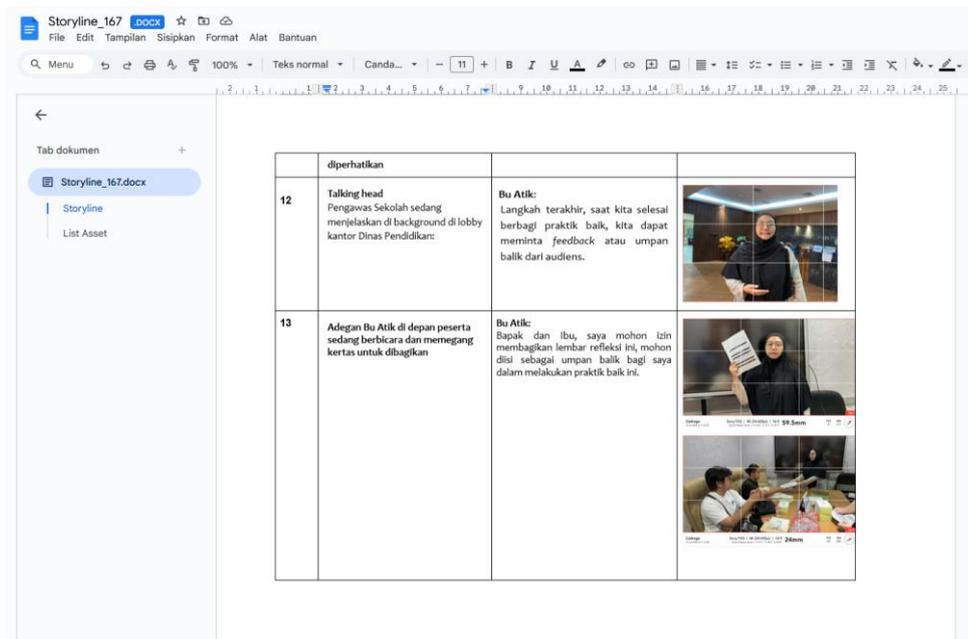


Gambar 3.3 Dokumen *Pre-Production*
(Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, penulis juga ikut serta dalam melakukan recce untuk membuat storyboard pada storyline naskah. Storyboard ini akan menjadi acuan dalam proses syuting setelah melalui tahap asistensi dan revisi oleh tim Kemendikbud.



Gambar 3.4 Foto Hasil Recce
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5 Dokumen *Storyline* Naskah
(Dokumentasi Pribadi)

2. Production

Pada tahap *production*, penulis diberikan tanggung jawab sebagai *clapper* dan *sound report*. Sebagai *clapper*, penulis membantu sinkronisasi antara audio dan visual dengan menggunakan *clapperboard* pada awal setiap pengambilan gambar. *Sound report* yang dibuat mencatat semua detail teknis terkait audio yang direkam, termasuk kualitas suara dan masalah yang perlu diperhatikan selama proses editing.



Gambar 3.6 Dokumentasi *Clapper*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.7 Dokumentasi *Sound Report*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8 Tahap *Production*
(Dokumentasi Pribadi)

3. *Post-Production*

Pada tahap post produksi, penulis sebagai sound editor akan menunggu hasil video dari editor untuk melanjutkan tahap editing sound. Penulis juga akan meminta file audio dalam format AAF (Advanced Authoring Format) dan hasil video dari offline editing, untuk melakukan sinkronasi audio visual. File format AAF merupakan esensi media dan metadata yang menjadi wadah komprehensif untuk proyek media digital.

Penulis menggunakan perangkat lunak *studio one* untuk melakukan proses editing dalam mengidentifikasi dan memperbaiki masalah audio yang muncul selama proses syuting, seperti noise atau ketidakseimbangan volume. Penulis melakukan pembersihan suara dan penyesuaian *volume* untuk memastikan suara dialog terdengar dengan jelas.

Selain itu, penulis juga menambahkan musik yang sudah disediakan oleh tim produksi. Pada tahap ini, penulis melakukan pengaturan *automation volume* pada musik, untuk menyesuaikan intensitas volume dialog dan musik agar terdengar balance, sehingga dapat menciptakan pengalaman menonton yang lebih dinamis dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang lebih efektif.

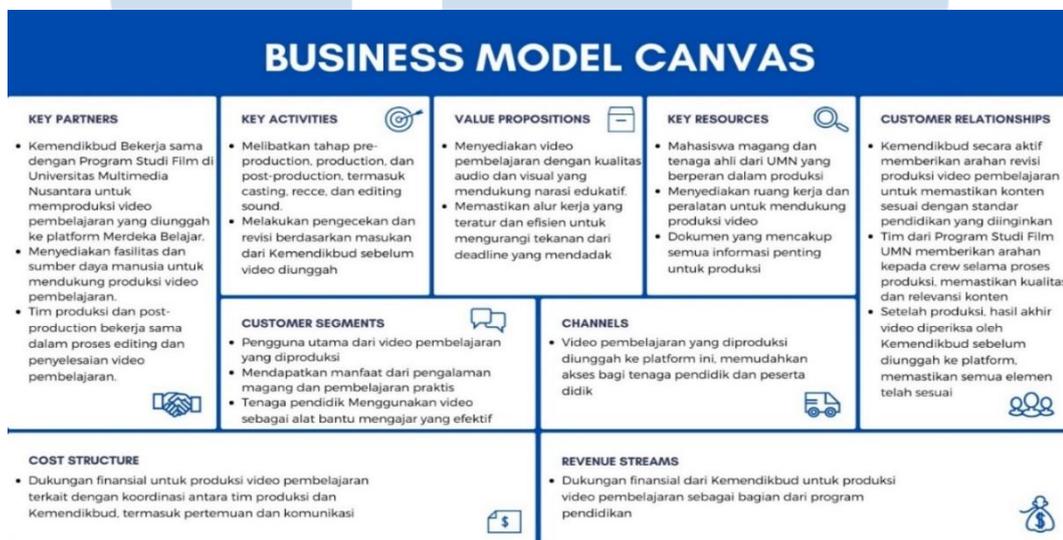


Gambar 3.9 *Post-Production Sound Editing*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah audio dialog dan musik terdengar balance, penulis akan mengexport hasil audio yang akan dikirim kepada editor melalui google drive yang sudah disediakan dari tim *post-production manager*. Setelah file audio dikirim, editor akan menggabungkan audio tersebut dengan visual, untuk melanjutkan tahap selanjutnya kepada tim *post-production manager* untuk mengecek file tersebut apakah sudah aman, atau masih terdapat revisi. Setelah selesai melakukan pengecekan, tim *post-production manager* akan mengirimkan hasil kepada sutradara. Jika kedua pihak tersebut sudah menyetujui, hasil akhir akan dikirimkan kepada pihak Kemendikbud untuk melakukan pengecekan dan memberikan masukan untuk video tersebut.

Tahap selanjutnya pihak Kemendikbud akan mengirimkan catatan revisi untuk video dan audio melalui google docs. Dalam hal ini dilakukan terus menerus sampai pihak kemendikbud menyetujui. Apabila pihak kemendikbud menyetujui, video tersebut akan diunggah kedalam Platform Merdeka Mengajar.

1. Untuk mengatasi gangguan suara yang tidak diinginkan selama proses perekaman audio melibatkan penggunaan perangkat lunak Studio One untuk melakukan proses editing. Penulis melakukan pembersihan suara dan penyesuaian volume untuk memastikan bahwa setiap dialog dan musik terdengar dengan jelas.
2. Melakukan latihan pada sinkronisasi audio secara berkala untuk meningkatkan kemampuan dalam sinkronisasi audio dengan visual, sehingga proses editing menjadi lebih efisien dan hasilnya lebih memuaskan.



Gambar 3.11 Business Model Canvas
(Dokumentasi Pribadi)

Kolaborasi antara Kemendikbud dan UMN ini menunjukkan dalam memaksimalkan efisiensi produksi dan dampak edukatif. Key Partners, pada Kemendikbud berperan penting dalam menyediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan.

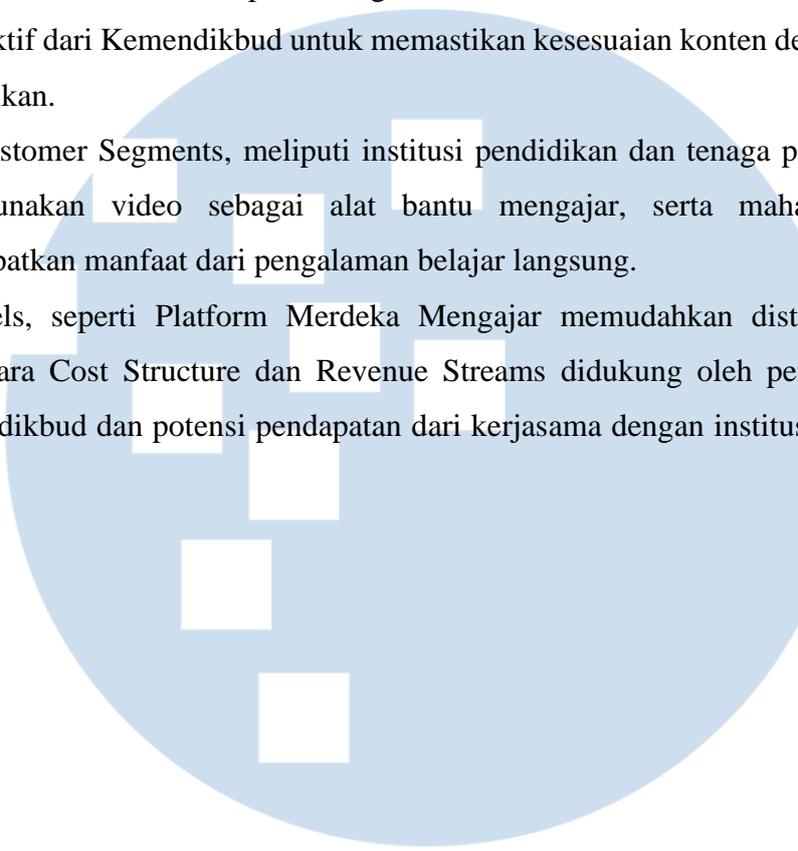
Key Activities, mencakup produksi video yang terstruktur dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi, dengan fokus pada kualitas audio dan visual untuk mendukung pembelajaran.

Value Propositions, menonjolkan penyediaan konten edukasi yang inovatif dan relevan, yang didukung oleh pengalaman magang praktis bagi mahasiswa.

Customer Relationships, dibangun melalui komunikasi terbuka dan umpan balik aktif dari Kemendikbud untuk memastikan kesesuaian konten dengan standar pendidikan.

Customer Segments, meliputi institusi pendidikan dan tenaga pendidik yang menggunakan video sebagai alat bantu mengajar, serta mahasiswa yang mendapatkan manfaat dari pengalaman belajar langsung.

Channels, seperti Platform Merdeka Mengajar memudahkan distribusi video, sementara Cost Structure dan Revenue Streams didukung oleh pendanaan dari Kemendikbud dan potensi pendapatan dari kerjasama dengan institusi pendidikan lain.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a person or a structure with several rectangular blocks stacked vertically in the center.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA