

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia kerja merupakan dunia yang akan dimasuki oleh para mahasiswa setelah menyelesaikan studi dari suatu jenjang pendidikan. Sangat penting bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berbeda dalam perkuliahan, sebelum akhirnya benar-benar terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya. Oleh karenanya, suatu lembaga pendidikan perlu memberikan kesempatan tersebut melalui praktek kerja magang agar mahasiswa mengerti, menerapkan sekaligus mendalami ilmu yang telah diperoleh secara praktek.

Sebagai mahasiswa desain yang bidang pekerjaannya sedikit banyak akan berhubungan dengan pembuatan video berupa film, iklan, dan lain sebagainya. Kerja magang sangat bermanfaat untuk mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh, terutama dalam bidang *sound design*. Dengan kerja magang, penulis belajar menyesuaikan desain suara yang dibuat dengan selera dan kemauan perusahaan atau klien. Perusahaan yang penulis tujukan yaitu PT Layaria, perusahaan ini bergerak dalam bidang *video production based on internet streaming* atau lebih dikenal sebagai salah satu *multi channel network* di Indonesia, dimana perusahaan ini merupakan lembaga yang membangun konten berupa video

melalui wadah *video based internet streaming* untuk mencari sebuah sponsor seperti Youtube, Vube dan lain sebagainya.

Di masa sekarang ini media penyedia hiburan dalam bidang video sudah tidak hanya televisi (TV) saja, tetapi sudah meranjak ke dalam internet, hal tersebut dikarenakan membuat sebuah video atau film sudah tidak lagi hal yang menyulitkan dan membutuhkan dana yang besar. Yang dibutuhkan dalam membuat sebuah film adalah sebuah kamera video tak lupa perangkat rekaman audio untuk perekaman suara dalam film, objek yang direkam, konten dan *software* untuk meng-*edit* video dan audio tersebut. Terlebih lagi dalam internet sudah disediakan banyak media untuk mempromosikan sebuah video atau acara pendek yang penontonnya sudah banyak salah satunya adalah YouTube.

Hampir sama dengan televisi dimana kesuksesannya diukur dalam rating dan banyaknya iklan masuk, hanya saja kesuksesan *web series* dalam YouTube diukur dari banyaknya penonton (*viewers*) yang banyak dan terdata sehingga data tersebut bisa dipresentasikan kepada pihak perusahaan yang ingin mengiklankan produk mereka sebelum video itu mulai. Banyak jenis kerja sama yang bisa dilakukan seperti produknya dimasukkan kedalam konten *web series* ataupun sampai dibuatkan iklan mengenai produknya. *Platform* yang menyediakan potensi kerja sama mutualisme seperti tersebut adalah YouTube.

Kenapa banyak perusahaan yang menginginkan iklannya masuk kedalam YouTube, karena selain rotasi penonton YouTube sudah seperti dalam televisi, penonton YouTube terdapat *casual viewers* dan *loyal viewers* dimana *casual viewers* adalah penonton yang menikmati saja seperti penonton televisi.

Sedangkan *loyal viewers* adalah penonton yang setia terhadap *channel web series* tersebut dan menanti lanjutannya yang jumlahnya konstan dan konsisten karena *feedback* yang diberikan *channel* tersebut karena tepat waktu dalam meng-*upload* sehingga penonton merasa memiliki suatu keterlibatan dalam *channel web series* tersebut. Apabila ada sebuah produk yang ingin mengiklankan barangnya dipasar yang tepat, maka produknya akan lebih jelas terbeli dan bahkan mereka akan mendapatkan *loyal costumers* yang dihasilkan oleh *loyal viewers* itu sendiri. Salah satu kelebihan memasang iklan dalam YouTube adalah iklan tersebut tidak ada batasan waktunya dan relatif murah dibandingkan memasang iklan di televisi dengan batas waktu tertentu.

Kelemahan yang ada pada *web series* adalah bidang ini bergantung kepada *platform* (YouTube) lain dan penonton sebelum bisa mencari iklan dan sponsor yang ingin mendanai, kecuali bagi kreator yang sudah menggalang dana sendiri dan target sponsor sendiri seperti LayariaTV, hal tersebut bisa menjadi nilai jual tersendiri karena sudah ada yang ditargetkan sebagai *loyal viewers*-nya yaitu *filmmaker* atau *youtuber* lain, perusahaan kecil, sesama kreator *web series* bahkan saluran televisi.

Umumnya media seperti video ini didalamnya terdiri dari 2 hal yaitu gambar dan suara. Disini penulis merasakan pentingnya elemen suara dari sebuah video. Suara adalah sarana penyampai pesan kepada penonton. Dalam perusahaan ini penulis memasuki bidang *sound and music production*. Dibidang ini penulis mempelajari bagaimana pembuatan musik dan perancangan suara yang akan diaplikasikan ke dalam sebuah video. Berbagai tahapannya mulai dari

pengkonsepan lagu dan suara, *mixing* audio, dan *mastering* audio hingga sesuai dengan permintaan klien.

1.2. Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama adalah sebagai salah satu syarat kelulusan untuk melengkapi mata kuliah *Internship*. Praktek kerja magang di Layaria TV dimaksudkan agar penulis selaku mahasiswa semester akhir dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dan dipelajari pada semester yang telah dilalui dan mendapatkan ilmu yang memadai tentang pengaplikasian *sound design* ke dalam video berupa film ataupun iklan. Dengan praktek kerja magang ini, penulis juga belajar mengaplikasikan bekal ilmu yang didapat secara teori dengan praktek lapangannya, terutama dalam bidang perancangan suara agar penulis mendapatkan pengalaman yang lebih banyak dalam bidang ini dan dapat menyesuaikan diri antara memenuhi kebutuhan perancangan musik dan suara untuk suatu perusahaan sesuai dengan kebutuhan klien.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang yang dilakukan di LayariaTV, sebelum diterima sebagai pekerja, penulis mengajukan surat permohonan magang untuk menjadi *sound designer*, berupa *curriculum vitae* dengan *sample* musik-musik yang dibuat oleh penulis selama kuliah. Setelah mengajukan surat magang, dalam jangka beberapa hari penulis dihubungi perusahaan untuk diwawancarai secara singkat untuk posisi magang sebagai *sound designer* mengenai kesediaan penulis dalam mengerjakan proyek yang diberikan oleh LayariaTV. Hasil wawancara mendapat kesimpulan yang cukup positif oleh Dion Widhi Putra (*Research outreach*).

Setelah wawancara tersebut selesai, penulis mengisi tanda tangan kontrak yang berisi legalisasi dan kesediaan penulis sebagai pekerja magang di LayariaTV juga syarat dan ketentuannya.

Waktu pelaksanaan kerja magang berlangsung dari bulan September hingga November 2013. Jam kerja penulis adalah dari jam 9 pagi hingga 5 sore, waktu istirahat fleksibel. Namun jam kerja penulis dapat berubah sewaktu-waktu ketika ada proyek. Beberapa kali penulis bekerja di saat *weekend* untuk *meeting* maupun untuk produksi.

Pada hari pertama magang, penulis lalu mulai bekerja di bagian pra-produksi dan pasca produksi kantor LayariaTV. Di kantor LayariaTV tidak ada *dresscode* tertentu dalam bekerja, penulis mengenakan kemeja atau kaos, celana jins dan bersepatu untuk bekerja. Tidak setiap hari ada proyek yang dilakukan oleh penulis, di waktu kosong ini biasa penulis diajarkan bagaimana proses audio *production* untuk video mulai dari tahapan *mixing* audio seperti mengkompres suara, proses ekualisasi suara, pemberian efek *reverb* dan *delay*, lalu penulis juga diajarkan proses *mastering audio* seperti penggunaan *multi compressor* serta *maximizer* hingga akhirnya *me-render audio* menjadi format MP3, WAV, atau AIFF.

Ketika penulis tidak sedang bekerja di kantor, proyek akan dikirimkan via *email* oleh *supervisor*. Namun jika sedang di kantor penulis akan langsung mengikuti *meeting* proyek. Sebagai *sound and music producer* di Unit Kreatif

penulis bertanggung jawab mengerjakan konsep perancangan hingga produksi musik dan suara serta proses *mixing* beserta *mastering* audio dalam video.

Penulis dibimbing oleh Dion Widhi Putra selaku *research outreach* dan *supervisor* penulis, selanjutnya proyek diberikan kepada Unit Kreatif dan di *briefing* untuk menceritakan hal apa saja yang diinginkan klien, penulis beserta Unit Kreatif yang lainnya diajak untuk melakukan *brainstorming* sehingga dapat menentukan konsep yang akan digunakan dalam video terutama yang berhubungan musik dan suara yang akan menjadi tugas penulis sebagai *sound and music producer*.

Hasil konsep yang sudah dibuat ini didiskusikan pada ketua perusahaan melalui pembimbing lapangan untuk menentukan layak tidaknya maju ke proses berikutnya, apabila konsep belum sesuai maka dilakukan revisi dan dirundingkan bersama pembimbing lapangan. Bila proyek belum selesai maka dilanjutkan di kemudian hari hingga proyek tersebut selesai dan mendapatkan proyek baru lagi hingga masa kerja magang habis.