

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam praktek magang penulis ditempatkan dalam Unit Kreatif sebagai *sound and music producer* dimana penulis bertanggung jawab untuk menyusun konsep musik dan suara serta memproduksinya kedalam video. Pada saat praktek di lapangan, penulis mendapatkan bimbingan langsung dari Dion Widhi Putra selaku *supervisor* penulis atau pembimbing lapangan selama kerja magang, terutama dalam melakukan *briefing* segala program yang akan diproduksi.

Koordinasi dalam proses pengerjaan dalam Layaria dilakukan secara langsung setelah proyek diterima dari klien langsung dengan cara *briefing* kepada Unit Kreatif sesuai dengan bidang dan kedudukannya masing-masing. Koordinasi membantu mengarahkan penulis agar konsep yang dihasilkan sesuai dengan keinginan klien. Maka dari itu dalam melakukan suatu proyek, dibutuhkan komunikasi yang baik dengan *supervisor* agar menghasilkan hasil yang baik dan sesuai dengan klien.

3.2. Tugas yang dikerjakan

Umumnya proyek yang dikerjakan adalah berhubungan dengan pembuatan musik dan suara. Pada awal praktek magang minggu awal penulis diperkenalkan tentang dunia di dalam bidang *sound and music production*, seperti perlengkapan serta teknik *digital recording* dalam memproduksi musik dan suara, tata cara

melakukan *mixing* dari proses *balancing*, *leveling*, *compressing*, *equalization*, *reverb*, *delay* dan *mastering* seperti *multi dynamic compressing*, hingga pengangkatan sinyal audio dengan *maximizer*. Biasanya jika penulis belum mendapatkan pekerjaan penulis diajak untuk belajar bagaimana proses *editing*, *mixing* dan *mastering* sehingga jika nanti mendapatkan proyek penulis sudah terbiasa. Selain itu disini penulis juga diajarkan cara untuk mengkomposisi sebuah musik.

Dalam kegiatan magang yang dilakukan, penulis diberi pekerjaan untuk mengisi sebuah *webseries* Party Poppers dimana konten acara ini adalah membahas *pop culture event* yang berlangsung di Indonesia. Salah satu episode dalam konten acara ini yang dikerjakan penulis adalah episode “IGS 2013”. Dalam episode ini berisi tentang event game yang diselenggarakan di Jakarta Convention Center. Disini penulis ditugaskan untuk mengisi latar belakang video dengan musik sehingga video ini tidak terkesan kosong dan lebih hidup.



Gambar 3.1. Party Poppers Episode “IGS 2013”

Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=E5r6vTjL4Ic&list=PL8xyp-nvWWsyaywGwOC88CJA868wQmfJv&feature=c4-overview-vl>

Projek kedua yang dikerjakan penulis pada masa magang adalah pembuatan *web series* Terror Generator kepada penulis dimana *webseries* tersebut bercerita mengenai kisah pendek bertema *thriller* dan *horror*. Dimana film-film ini harus mencakup cerita yang singkat (satu kejadian), berdurasi maksimal enam menit, dikarenakan *web series* ini ditargetkan untuk penonton yang tidak perlu mem-*buffer* terlalu lama untuk menonton *series horror* tersebut.

Salah satu alasan LayariaTV membuat *web series horror* dikarenakan target penontonnya tidak hanya penonton dari Indonesia saja, maka dari itu *web series* yang dibuat ber-*genre horror*. Alasannya dikarenakan menurut pendapat Dion Widhi Putra dan Dennis Adhiswara selaku *executive producer*, film *horror* telah menjadi pusat perhatian film Asia dan mudah dimengerti bahkan untuk penonton yang tidak mengerti bahasa Indonesia sekalipun.



Gambar 3.2. *Web Series* Terror Generator

sumber : LayariaTV Terror Generator Bumper video

Projek Terror Generator direncanakan *upload* dan akan tayang secara publik dalam sebuah *platform* bernama YouTube dan akan dipublikasikan pada saat sudah tersedia enam episode (untuk *pilot episode*). Maka dari itu penulis menggunakan waktu tersebut untuk mematangkan tahap pra-produksi hingga pasca produksi.

Film yang ditayangkan variatif dikarenakan setiap episode kreatornya berbeda-beda. Setiap episode dalam Terror Generator akan diberi dana oleh Layaria sebesar dua juta rupiah untuk setiap episodenya yang berdurasi lima menit. Peralatan *shooting* akan disediakan apabila membutuhkannya.

3.2.1 Projek *Web series Party Poppers Episode “IGS 2013”*

Dalam *music production* untuk project pertama *web series Party Popper* penulis disini bekerja hanya pada bagian pasca produksi. Prosedurnya dimulai dari penyerahan hasil video yang telah di *edit* namun tanpa musik kepada penulis. Lalu *supervisor* melakukan *briefing* kepada penulis tentang musik seperti apa yang sesuai dengan tema video dan memberikan contoh referensi musiknya. Penulis juga ditugaskan untuk membuat beberapa alternatif lagu sehingga nanti bisa diseleksi lagu mana yang terbaik untuk mendukung video tersebut. Penulis diberi waktu sekitar seminggu untuk pengerjaan konsep musik berupa *mock ups* atau komposisi musik kasar, revisi, komposisi akhir, *mixing* dan *mastering*.

Pada saat *briefing* berakhir penulis langsung mulai bekerja agar waktu yang tersisa tidak terbuang, dimulai dari pembuatan konsep musik yang akan digunakan dalam video, konsep musik yang diinginkan disini adalah musik yang

memiliki mood *playful*, dengan sedikit sentuhan *beat* dalam musiknya. Penulis mencoba mengkomposisikan musik dengan genre *jazz fusion* diharapkan musik ini dapat mencapai *mood* yang diinginkan untuk video. Pembuatan komposisi musik berlangsung selama 3 hari setelah itu hasilnya diasistensikan kepada *supervisor* namun ternyata dari hasil yang penulis buat masih ada yang kurang dalam beberapa *part* lagu sehingga penulis harus melakukan revisi terhadap lagu yang dipakai.

Penulis akhirnya membuat revisi pada lagu yang akhirnya hasilnya di *approve* setelah pengerjaan 2 hari, dan penulis diminta untuk melakukan *mixing* dan *mastering* pada lagu. Proses *mixing* dan *mastering* pada musik berlangsung sekitar sehari, setelah itu penulis mengasistensikan kepada *supervisor* dan di *approve*.



Gambar 3.3. Proses *Music Composition*

3.2.2 Proyek *Webseries* Terror Generator Episode “Isolation”

Berbeda dari proyek sebelumnya, kali ini penulis ikut andil dalam proses Pra-produksi dan pasca produksi. Proses pra-produksi diselenggarakan setelah naskah sudah di revisi oleh *supervisor* dan mendapat persetujuan oleh CEO Dennis Adhiswara. Proyek Terror Generator direncanakan akan tayang secara publik dalam sebuah *platform video based internet streaming* bernama YouTube dan akan dipublikasikan pada saat sudah tersedia enam episode (untuk *pilot episode*). Maka dari itu penulis menggunakan waktu tersebut untuk mematangkan tahap pasca produksi.

Disini penulis ditugaskan oleh *supervisor* untuk membuat *film score* bertema *horror* dan merancang suara apa saja yang dibutuhkan dalam salah satu episode dalam *web series* Terror Generator yang dikerjakan penulis berjudul “Isolation” film yang bergenre *psychological horror*.

Film “Isolation” menceritakan tentang seorang pemuda yang terisolasi disebuah ruangan kosong dimana dia dihantui oleh masa lalunya dan sesuatu yang sangat misterius, dimana pemuda tersebut harus bertahan melawan ketakutannya itu sendiri.

Proses pra-produksi dimulai dengan membaca naskah dalam film sehingga penulis dapat memahami poin-poin apa yang dapat digunakan untuk membangun konsep musik dan suara dalam film. Penulis membutuhkan waktu selama sehari

untuk membuat konsep *film score* dan suara yang dibutuhkan untuk nanti dieksekusi ke dalam film.

Berbagai hal dilakukan penulis dalam pembuatan konsep *film score* seperti mencari referensi yang cocok dengan tema film dan pemilihan instrumen musik yang dinilai dapat mendukung tema dalam film. Untuk konsep suara yang dibutuhkan dalam film, penulis melakukan *breakdown* pada naskah film berdasarkan interaksi tokoh untuk pembuatan daftar kebutuhan suara *sfx*.

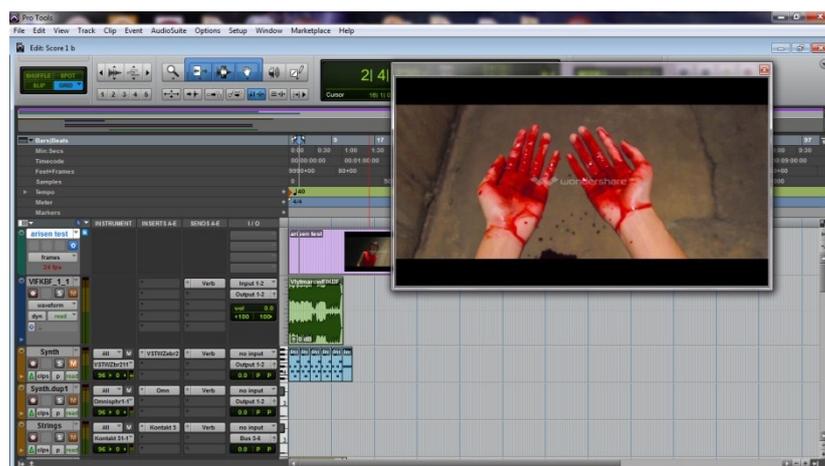
Untuk suara *ambience* penulis melakukan analisa pada naskah film untuk mengetahui keadaan atau lingkungan seperti apa yang ada pada film. Pada keseluruhan proses ini penulis banyak meminta pendapat dari *supervisor* untuk mendapatkan hasil yang maksimal, untuk proses pengkonsepkan musik dan suara memakan waktu beberapa hari.

Setelah konsep selesai sembari menunggu hasil syuting film agar tidak membuang waktu dan bisa tetap produktif maka penulis mulai membuat komposisi kasar pada musik atau disebut dengan *mock ups*. Disini penulis mulai memilih instrumen-instrumen musik yang sudah penulis konsepkan sebelumnya. Setelah itu penulis memulai proses *recording* pada tiap *instrument track* pada musik.



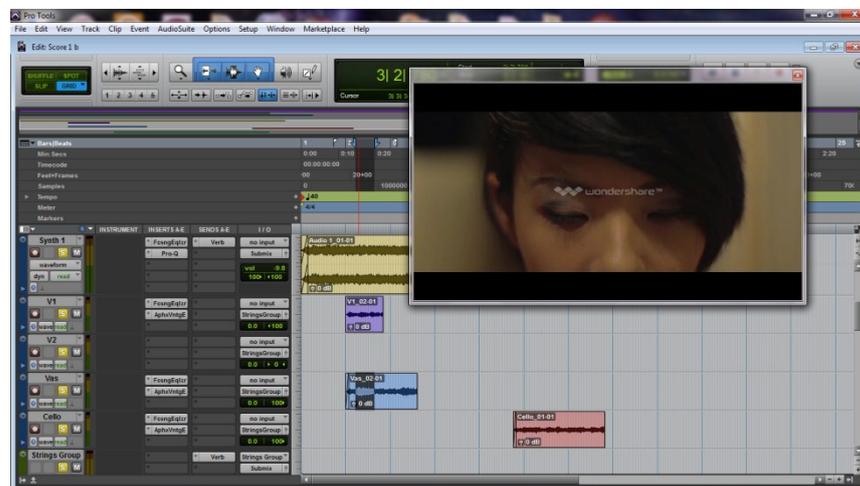
Gambar 3.4. Proses *Music Recording*

Pada tahap pasca produksi penulis diberikan hasil *editing* video film Isolation. Disini penulis memasukkan hasil *mock ups* yang telah penulis buat konsepnya pada saat pra-produksi, kemudian penulis meng-*edit* atau mengkomposisi ulang lagu jika ada bagian musik yang kurang sesuai dengan film. Hasilnya tersebut lalu diasistensikan kepada *supervisor* penulis. Jika hasilnya belum sesuai atau belum mendukung film maka revisipun dilakukan hingga sudah sesuai, prosesnya memakan waktu beberapa hari.



Gambar 3.5. Proses *Music Scoring*

Setelah hasil musik sudah di *approve* selanjutnya penulis masuk ke tahapan *sound editing* disini penulis mengumpulkan atau melakukan rekaman suara-suara yang dibutuhkan seperti dialog, *foley* dan *ambience* yang nantinya dimasukkan ke dalam film untuk dicocokkan dengan gambar dalam film. Setelah hasil *editing* suara selesai, lalu penulis mengasistensikan hasilnya ke *supervisor*, hingga hasilnya sudah sesuai jika ada yang belum sesuai maka dilakukan revisi proses ini memakan waktu beberapa hari.



Gambar 3.6. Proses *Audio Editing*

Setelah proses *music and sound production* di *approve* oleh *supervisor*, selanjutnya penulis lanjut ke tahapan *mixing* pada *music* dan suara yang telah di *edit* seperti melakukan *balancing* suara pada tiap audio, *automation* sehingga suara dapat beranimasi sesuai pergerakan karakter dalam film, lalu proses pengekualisasi suara dilakukan yang berfungsi untuk mewarnai frekuensi setiap suara sehingga menimbulkan karakteristik tertentu. Kemudian suara yang memiliki jarak dinamika yang besar atau jika memiliki *peak* disinyalnya, maka

dilakukan *compressing audio* yang berfungsi untuk mengkompres sinyal pada setiap audio sehingga mengurangi jarak dinamika suara yang besar tersebut.

Untuk menciptakan suasana ruang yang sama seperti dalam adegan di film. Penulis perlu menciptakan *room space* dengan ukuran yang sama juga seperti dalam film disini penulis menggunakan efek *reverb* dengan pengaturan yang disesuaikan.



Gambar 3.7. Proses *Mixing*

Setelah proses *mixing* selesai penulis masuk ke proses *mastering*. Pada proses *mastering* penulis menggunakan *equalizer* untuk proses ekualisasi suara namun kali ini untuk memberi pewarnaan pada suara namun pada keseluruhan sinyal audio, lalu penulis mengkompres suara kembali pada keseluruhan frekuensi sinyal audio dengan *multi compressor*, dan proses yang terakhir adalah pengangkatan sinyal audio dengan *maximizer* hingga ke proses *render* audio dan nantinya audio tersebut di render lagi ke dalam film.



Gambar 3.8. Proses *Mastering*

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang yang dikerjakan oleh penulis mulai tanggal 23 Sept 2013 hingga 4 desember 2013, penulis telah mengerjakan beberapa proyek yaitu *web series* Party Poppers dan *web series* Terror Generator. Berikut ini pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis akan dijelaskan dalam bentuk tabel dibawah :

Tabel 3.1 Uraian Pelaksanaan Magang

No	Pekerjaan	Tanggal	Deskripsi Proyek
1.	Pengenalan DAW dan Teknik Digital Recording	23 Sept 2013 – 2 Sept 2013	Mengenal DAW Pro Tools, Teknik cara Merekam dengan software Pro Tools, pengenalan parameter dalam software.
2.	<i>Mixing</i>	3 Sept 2013 – 14 Okt 2013	Pengenalan Teknik Dasar <i>Mixing</i> (Compressing, Equalization, Reverb and Delay)
3.	<i>Mastering</i>	14 Okt 2013 – 16 Okt 2013	Pengenalan Teknik Dasar <i>Mastering</i> (<i>Equalization, Multi Compression, Exciter, Maximizer</i>)
4.	<i>Briefing</i> , Pra Produksi Terror Generator : Isolation, Project Party Pooper : IGS 2013	19 Oktober 2013- 29 Oktober 2013	Pra produksi dan briefing proyek webseries Terror Generator, Konsep dan Pengerjaan proyek “IGS 2013”, revisi, asistensi hingga <i>mixing</i> dan <i>mastering</i> .
5.	<i>Music composition & Sound Design</i>	30 Okt 2013 - 4 Nov 2013	Membuat <i>chord</i> , Susunan struktur pada sebuah lagu, memahami struktur pada

			<i>synthesizer</i> seperti <i>envelopes</i> , <i>Modulation</i> , <i>filter</i> dan lain sebagainya.
6	Kelanjutan Terror Generator hingga pasca produksi	5 November 2013 - 26 November 2013	Pembuatan Konsep Musik dan list suara yang dibutuhkan dalam film, pengkomposisian musik ke dalam film, asistensi serta revisi musik dalam film. Pengeditan suara kedalam film, proses <i>mixing</i> dan <i>Mastering</i> , <i>Approval</i> hasil <i>music & Sound Production</i> untuk Terror Generator.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam Kerja Magang di LayariaTV, penulis bertugas sebagai *sound and music producer*. Proyek yang akan dibahas oleh penulis adalah proyek Terror Generator episode “Isolation”. Pada proyek ini penulis bertanggung jawab pada bagian kreatif dalam pembuatan musik dan suara dalam film atau video. Pembahasan proses magang penulis mencakup, *briefing*, *requirement*, proses asistensi, dan hasil akhir.

a. *Briefing*

Pada setiap proyek yang diberikan, *briefing* yang diberikan kepada penulis berupa penjelasan tentang konsep yang diinginkan klien. Klien menginginkan musik dan suara yang dibuat harus dapat membuat penonton merasakan ketakutan yang dialami tokoh dalam film.

b. *Requirement*

Penulis dihimbau untuk membuat music yang *simple* tidak usah terlalu berat yang terpenting musik tersebut dapat mendukung film dan memberikan suasana atau *mood* dalam film.

c. Proses Asistensi

Proses asistensi yang dilakukan penulis yaitu dari konsep musik yang dibuat, pemilihan alat instrumen yang digunakan, dan masuk atau tidaknya *mock ups* yang penulis buat setelah itu nanti *supervisor* memeriksa apakah musik dan suara yang diminta klien sudah terpenuhi. Setelah *supervisor* menyetujui, musik tersebut maka penulis melanjutkan ke tahapan *sound editing* dimana

aspek yang diasistensikan nanti merupakan kecocokan antara suara dan gambar. Setelah mendapat *approve* baru penulis bisa melanjutkan ke tahapan *mixing* hingga *mastering*. Setelah itu hasilnya diserahkan ke tim *editor* dan sutradara.

d. Hasil akhir

Asistensi Hasil akhir proyek yang dikerjakan oleh penulis yang telah melewati proses asistensi melalui *supervisor*. penyetujuan bahwa video diterima akan di kabari oleh klien dan jika tidak, mereka akan memberikan revisi.

3.3.2. Kendala Yang Ditemukan

Karena penulis masih belum memiliki banyak pengalaman dalam pengkonsepian musik dan suara yang diinginkan oleh klien, maka penulis merasa ini adalah bagian tersulit dari pembuatan sebuah lagu dan proyek yang paling menantang selama penulis menjalankan praktek kerja magang. Disini penulis menerapkan ilmu yang bersifat teknis, namun juga lebih ke arah imajinatif.

3.3.3 Solusi atas Kendala

Untuk mengatasi kendala teknis, penulis memperbanyak diri bertanya langsung kepada anggota Unit Kreatif yang lain tentunya yang juga handal dalam bidang yang penulis geluti dan jauh lebih berpengalaman dan selain itu juga penulis mencari informasi melalui internet, belajar dari *tutorial* dan serta sumber-sumber bacaan lainnya untuk memperluas wawasan penulis.