

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melakukan kerja magang pada Iqonic Studios selama 640 jam, dimulai dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 16 Mei 2025. Selama periode ini, penulis berperan sebagai *sound editor* dan terlibat dalam berbagai tahap *audio post-production*, seperti *dialogue editing*, pembersihan suara (*noise reduction*), dan penyesuaian efek suara untuk proyek *web series* dan film layar lebar.

Sebagai *audio post-production company* yang menangani berbagai proyek *web series* dan film layar lebar, Iqonic Studios memiliki sistem kerja yang terstruktur dalam setiap tahapan produksi audio. Dalam konteks kerja magang, mahasiswa berperan sebagai *sound editor* dengan tugas utama mendukung tim dalam proses penyuntingan dan desain suara.

3.1.1. Kedudukan Mahasiswa Magang

Penulis magang di Iqonic Studios ditempatkan dalam tim *audio post-production*, khususnya dalam divisi *sound editing* dan *sound design*. Penulis turut berkoordinasi dengan berbagai divisi lain, seperti *dialogue editing*, *sound effect editor*, dan *foley team*.

Mahasiswa magang tidak hanya bertindak sebagai *observer*, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proses produksi dengan melakukan beberapa tugas berikut: pembersihan dialog (*dialogue cleaning*) untuk membersihkan suara-suara yang tidak diinginkan agar terdengar lebih bersih, penyuntingan efek suara (*sound effect editing*) untuk meningkatkan kualitas audio dalam film, sinkronisasi audio (*audio syncing*) agar suara yang dihasilkan sesuai dengan visual, serta pembuatan dan penyempurnaan *foley* untuk memberikan efek suara yang lebih realistis. Selain itu, penulis juga terlibat dalam sesi diskusi internal untuk memahami bagaimana audio harus dikembangkan agar mendukung narasi film.

3.1.2. Alur Kerja Posisi Mahasiswa Magang di Iqonic Studios

Mahasiswa mendapatkan proyek baru dari *sound post-producer* melalui *finance management data*. Dalam berbagai proyek, biasanya penulis bertugas sebagai *sound effect editor* mulai dari *spot* dan *ambience*. Penulis memberikan hasil kerja kepada *lead sound effect editor* untuk diperiksa kembali, lalu diberikan kepada *sound designer*. Penulis juga membantu untuk melakukan *premix balance*, membersihkan dialog, dan *mixing* salah satu film panjang.

a. Internal (dalam Divisi Audio Post-Production)

Mahasiswa magang mengikuti alur kerja yang telah ditetapkan dalam tim *audio post-production*, dengan tahapan *briefing* awal dan pembagian tugas. Mahasiswa mendapatkan penjelasan mengenai proyek yang sedang dikerjakan. Diberikan tugas awal sesuai dengan kapasitas dan keterampilan yang dimiliki, yaitu *dialogue editing* dan *cleaning*. Mahasiswa membantu tim *dialogue editor* dalam membersihkan suara dialog dari *background noise* dan gangguan lainnya.

Jika ada bagian dialog yang tidak dapat diperbaiki, mahasiswa ikut mengidentifikasi bagian mana yang perlu dilakukan *ADR (Automated Dialogue Replacement)*. Pada tahap penyuntingan *sound effect* dan *foley*, penulis diberikan kesempatan untuk menambahkan dan menyusun efek suara sesuai kebutuhan adegan dan berkoordinasi dengan tim *foley artist* dan *foley mixer* untuk memastikan suara yang dihasilkan sesuai dengan visual. Penulis membantu dalam mensinkronkan audio dengan adegan visual agar tidak terjadi *lip sync error*. Selain itu, penulis juga bertugas untuk menyesuaikan *volume balance* antara dialog, efek suara, dan *background music*. Pada tahap akhir, penulis melakukan diskusi dengan *sound designer* dan *final mix*. Lalu, penulis mengikuti sesi revisi bersama *sound designer*, di mana seluruh elemen suara diperiksa kembali sebelum diserahkan ke sutradara.

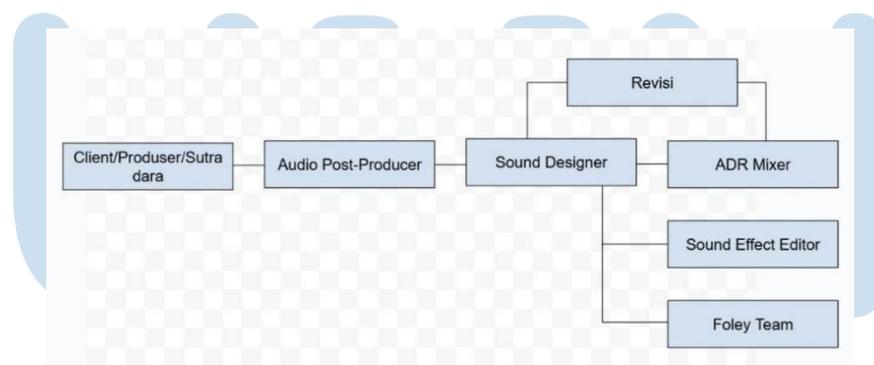
b. Eksternal (Koordinasi dengan Divisi Lain)

Selain bekerja dalam divisi *audio post-production*, mahasiswa juga berkoordinasi dengan pihak eksternal yang biasanya disebut klien bersama produser dan sutradara. Dalam momen tertentu, terkadang *music composer*, *colorist*, dan *VFX Supervisor* datang secara bersamaan untuk melihat hasil akhir proyek yang

telah ada suaranya. Ketika aktor tidak dapat hadir di studio audio post, sementara proses *ADR (Automated Dialogue Replacement)* harus segera dilakukan karena *deadline* yang sudah dekat, mereka merekam *ADR* di studio terdekat agar tetap dapat melakukan sinkronisasi dialog dengan kualitas audio yang baik.

c. Pengenalan Perusahaan & SOP Kerja

Mahasiswa diberikan pemahaman mengenai *workflow audio post-production* dan dikenalkan dengan perangkat lunak dan standar yang digunakan dalam industri. Mahasiswa diberikan proyek yang sedang berjalan dan diberi peran dalam aspek teknis tertentu. Mahasiswa melakukan eksekusi pekerjaan (*sound editing & mixing*) mulai mengerjakan tugas yang diberikan, seperti membersihkan dialog, menyusun efek suara, dan melakukan sinkronisasi audio. Setiap hasil kerja mahasiswa akan diperiksa dan dievaluasi oleh *sound designer* atau *lead sound effect editor* jika ada perbaikan, mahasiswa akan diberi arahan untuk melakukan revisi. Setelah semua elemen audio tersusun, mahasiswa mengikuti sesi review final bersama *sound designer* untuk melihat apakah suara sudah sesuai dengan visi film. Setelah melakukan *final review* bersama *sound designer*, mahasiswa mengikuti sesi diskusi final dengan sutradara dan melihat bagaimana tim *audio post-production* menyesuaikan hasil kerja mereka dengan kebutuhan kreatif film



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja
Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan kerja magang di Iqonic Studios, penulis melakukan *sound effect editing, dialogue editing, premix balance, foley* pada *web series* dan film

panjang dalam waktu 3,5 bulan. Penulis mengerjakan beberapa tugas sebagai *sound editor* dalam film *Pesugihan Tanah Mayit*. Selain itu, penulis juga bertugas sebagai *sound effect editor* dalam film *Doa-Doa di Atas Kepala*, *Hidupmu Untuk Maafmu*, *Nia Kurnia Sari*, *Rahasia Warisan Eyang*, trailer *Setan Botak*, trailer *Watu Kelir*, dan trailer *Gundik*. Kemudian, penulis menjadi asisten untuk membantu memilih dialog pada film *Tak Ingin Usai Disini*, *Aplikasi Iblis*, dan *Aku Harus Mati*. Selain itu, penulis juga melakukan *premix balance* pada film *Aku Harus Mati*, *Malam 3 Yasinan*, *Nia Kurnia Sari*, *Duda Keren*, *Pengin Hijrah*. Selama magang, penulis berkontribusi di industri kreatif dengan menerapkan pembelajaran dari mata kuliah *Sound Design* untuk perusahaan *Iqonic Studios Audio Post-Production*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Deskripsi Pekerjaan Penulis

Tanggal	Proyek	Keterangan
6 Februari 2025	<i>Bad Guys</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pemilihan dialog untuk trailer <i>Cinta Mati Eps 10</i>.
13 Februari 2025	<i>Cinta Mati</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menjadi <i>sound effect editor next on serial Bad Guys</i> episode 1.
10 Februari 2025	<i>Setan Botak di Jembatan Ancol</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan <i>sfx spot</i> dan <i>ambiance</i> untuk trailer film <i>Setan Botak di Jembatan Ancol</i>.
11 Februari 2025	<i>Nia Kurniasari</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan <i>sfx ambience</i> untuk film <i>Nia Kurniasari</i>.
15 Februari 2025	<i>Theo dan Ruza</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk episode 1 sampai 4.
26 Februari 2025	<i>Panggilan dari Kubur</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk film panjang <i>Panggilan Dari Kubur</i>.
3 Maret 2025	<i>Duda Keren</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pemilihan dialog untuk film panjang <i>Duda Keren</i>. Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>,

14 Maret 2025	<i>Doa - Doa di Atas Kepala</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjahit dialog untuk film panjang <i>Doa-Doa di Atas Kepala</i>. • Melakukan <i>sfx ambience</i> untuk film panjang <i>Doa Doa Di Atas Kepala</i>. • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>.
17 Maret 2025	<i>Tak Ingin Usai Disini</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjahit dialog untuk film panjang <i>Tak Ingin Usai di Sini</i>.
19 Maret 2025	<i>Pesugihan Tanah Mayit</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>sfx spot</i> pada film panjang <i>Pesugihan Tanah Mayit</i>. • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>.
8 April 2025	<i>Pengin Hijrah</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penjahitan dialog dan <i>balancing</i> untuk film panjang <i>Pengin Hijrah</i>. • Introduksi ke <i>foley artist</i> pada film <i>Pengin Hijrah</i>. • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i> untuk <i>reel 4</i> dan <i>reel 5</i>.
10 April 2025	<i>Rahasia Warisan Eyang</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>sfx ambience</i> untuk film panjang <i>Rahasia Warisan Eyang</i>. • Melakukan <i>premix</i>, <i>balance</i>, serta <i>mixing</i>.
16 April 2025	<i>Aplikasi Iblis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemilihan dialog untuk film panjang <i>Aplikasi Iblis</i>. • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>.
22 April 2025	<i>Aku Harus Mati</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i> untuk <i>reel 1</i> sampai <i>5</i>
7 Mei 2025	<i>Watu Kelir</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk trailer film panjang <i>Watu Kelir</i>.
9 Mei 2025	<i>Hidupku Untuk Maafmu</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk seluruh adegan drama pada film panjang <i>Hidupku Untuk Maafmu</i>.

12 Mei 2025	<i>Malam Yasinan</i>	3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i> untuk film panjang <i>Malam 3 Yasinan</i>.
-------------	----------------------	---	---

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

A. *Bad Guys* (Trailer *Next On*)



Gambar 3.2 Poster Film *Bad Guys*

Sumber: Instagram BASE Entertainment (@base.id)
https://www.instagram.com/p/CX_En2nhws5/

Bad Guys merupakan *web series platform Vidio* dengan genre *action* dan *thriller*. *Bad Guys* menceritakan seorang polisi bernama Jaka (Oka Antara), ayah dari seorang anak perempuan yang menjadi korban pembunuh berantai. Jaka yang kecewa dengan sistem hukum yang tak kunjung memberikan keadilan, bekerja sama dengan para tahanan penjara untuk mencari pembunuh anaknya. Pada proyek *web series Bad Guys* ini, penulis berperan sebagai *sfx editor* yang terdiri dari *spot* dan *ambience* untuk trailer *next on*. Trailer *Next on* tersebut berdurasi satu menit untuk memberikan sedikit cuplikan *episode* berikutnya yang akan datang. Trailer *next on Bad Guys* menjadi proyek pertama penulis dalam melakukan *sfx editing* dalam pengawasan *lead sfx editor* dari Iqonic Studios, yaitu Bapak Aldy Prawira dan Ibu Lulus Sofiannisa.

Penulis memberikan *sfx* pukulan dengan ciri khas suara yang berbeda-beda, seperti suara pukulan tangan pada pakaian, pukulan pada wajah, tendangan lutut, dan gertakan leher. Suara pukulan pada pakaian memiliki ciri khas yang berbeda-beda, tergantung pada tekstur pakaian masing-masing. Seperti jaket kulit, penulis mencari *sfx* dengan suara pukulan ke kulit. Sedangkan, pakaian yang berbahan katun, bisa menggunakan efek pukul biasa dengan disesuaikan keras pukulan yang ada pada visual. Jika terjadi adegan dengan pukulan yang keras, maka cari *sfx* yang keras. Jika menendang ke arah lutut atau menggertakan leher, penulis memberikan *sfx* tulang (*bone*) agar terdengar sesuai dengan suara pada bagian tubuh tertentu dan terdengar dramatis.

Dalam melakukan *sfx ambience*, masing-masing *scene* wajib diberikan tambahan *ambience* agar suasana bisa terdengar lebih realistis dan dramatis. Sebagai contoh, ketika *scene* berada di kamar mandi, kamar mandi memiliki suara khas dengan *room tone* yang berbeda. Untuk proyek yang dikerjakan penulis, kamar mandi yang menjadi bagian dari adegan adalah kamar mandi dengan kelas menengah ke atas, biasanya memiliki fasilitas kipas tambahan untuk mengurangi bau yang tidak sedap pada saat di kamar mandi. Untuk itu, penulis mencari *ambience* yang terdapat ventilasi kipas.

Sebagai contoh lain, pada visual terlihat sebuah rumah yang besar di dalam kompleks yang sepi. Penulis juga menambahkan suara *ambience* kompleks sepi untuk memperkaya suara ruangan pada trailer. Begitu pula untuk *scene* pasar yang berada di dalam ruangan dengan banyak orang di tempat yang terbuka. Adegan tersebut memerlukan suara *ambience room tone*, tetapi terdengar suara orang sekitar yang sedang membeli dagangan di pasar. Penulis juga memberikan suara *ambience* orang ramai di pasar agar terdengar realistis seolah-olah penonton berada di tempat tersebut.

Mahasiswa juga diajarkan ketika melakukan *sfx* ada tiga ciri. Yakni, *low frequency*, *medium frequency*, dan *high frequency*. Ketiga ciri tersebut harus terdengar dengan jelas dalam melakukan *sfx editing*. Kami juga diarahkan untuk memberikan suara yang detail karena detail sangat diperhatikan oleh *sound designer* agar suara tidak kosong dan terdengar rapi.

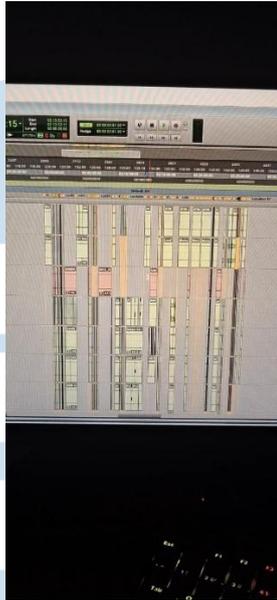
B. Nia Kurnia Sari



Gambar 3.3 Poster Film *Nia Kurnia Sari*
Sumber: *Instagram Movie Review (@movreview)*
<https://www.instagram.com/p/DJ4YRIFzZBz/>

Pada proyek film panjang *Nia Kurnia Sari*, penulis berperan sebagai *sfx editor* khususnya bagian *sfx ambience*. *Nia Kurnia Sari* merupakan film panjang bergenre drama garapan sutradara Aditya Gumay. Film ini dibuat berdasarkan kisah nyata gadis penjual gorengan di Padang Pariaman yang dibunuh dan diperkosa oleh pengguna narkoba. Film ini terbagi ke dalam empat *reel* dengan durasi sekitar 20 menit pada setiap reel.

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 3.4 Mengerjakan *Sfx Ambience Nia Kurnia Sari*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Ketika aktor berada di sawah, penulis akan memberikan suara *ambience* sawah, burung, jalanan, dan suasana pagi atau malam hari tergantung kebutuhan *scene*. Sebagian besar, penulis memberikan empat *layer ambience* untuk memperkaya kebutuhan suara ruangan pada film.



Gambar 3.5 Preview *Nia Kurniasari* Bersama Sutradara dan Produser
Sumber: Dokumentasi dari Bapak Caesario Arnoldi (2025)

Penulis biasanya melakukan *ambience* untuk satu *reel* pada setiap harinya. Setelah melakukan *preview* dengan sutradara dan produser, *sfx spot* dikerjakan oleh Bapak Caesario Arnoldi. Beliau adalah teman magang penulis dan kami bekerja sama dalam melakukan *sfx editing* film panjang ini. Penulis sebagai *sfx ambience*

dan Bapak Caesario Arnoldi sebagai *sfx spot*. Penulis tidak memiliki terlalu banyak revisi pada tahap ini karena sutradara dan produser fokus terhadap *sfx spot* yang dikerjakan oleh Bapak Caesario Arnoldi. Revisi penulis hanya merapikan dan membesar kecilkan volume lagi agar sesuai dengan visual.

C. *Pesugihan Tanah Mayit*



Gambar 3.6 Preview *Nia Kurniasari* Bersama Sutradara dan Produser
Dokumentasi: Bapak Caesario Arnoldi (2025)

Pesugihan Tanah Mayit merupakan proyek film panjang dari Rain Creation. Pada proyek film ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk menjadi *sfx editor*, *dialogue editor*, *premix*, dan *balance*. Film ini bergenre *horror* yang menceritakan sebuah keluarga yang pindah ke rumah baru karena ayahnya melakukan pesugihan sehingga satu per satu anggota keluarganya meninggal. Anaknya yang bernama Kirana dan Galang, berusaha melawan iblis pesugihan untuk menyelesaikan semua masalah yang terjadi dengan keluarganya.

Proyek ini adalah proyek film panjang yang dimana penulis diberikan kesempatan oleh salah satu *sound designer* Iqonic Studios yang bernama Bapak

Nala Pradipta untuk melakukan *sound design* dengan konsep penulis. Setelah kontrak magang, penulis diajarkan cara *full mixing* di *Pro Tools* melalui film panjang ini setelah laporan magang ini dikumpulkan.

Karena penulis juga bertugas sebagai *sfx spot*, penulis juga memberikan efek suara seperti *impact*, *hit*, *boom*, untuk adegan *jumpscare*, jika dalam adegan action seperti yang penulis mengatakan pada *Bad Guys* untuk memberikan efek memukul tergantung bagian tubuh yang dipukul memberikan efek suara tertentu. Pada film bergenre *horror*, ketika masuk ke dalam *audio post* kami, biasanya *offline editor* sudah memberikan *guide* efek suara ke kami untuk adegan mana yang akan dipakai dengan *jumpscare*, sisanya kami akan merancang dengan naluri kami sendiri. *Premix* dan *Balance* juga dilakukan pada proyek ini. *Premix* merupakan dimana kami diberikan kesempatan untuk membersihkan dialog jika ada suara bocor dari luar. Kami yang bertugas untuk menghilangkan tersebut agar suara dapat terdengar seimbang.

D. Tak Ingin Usai di Sini



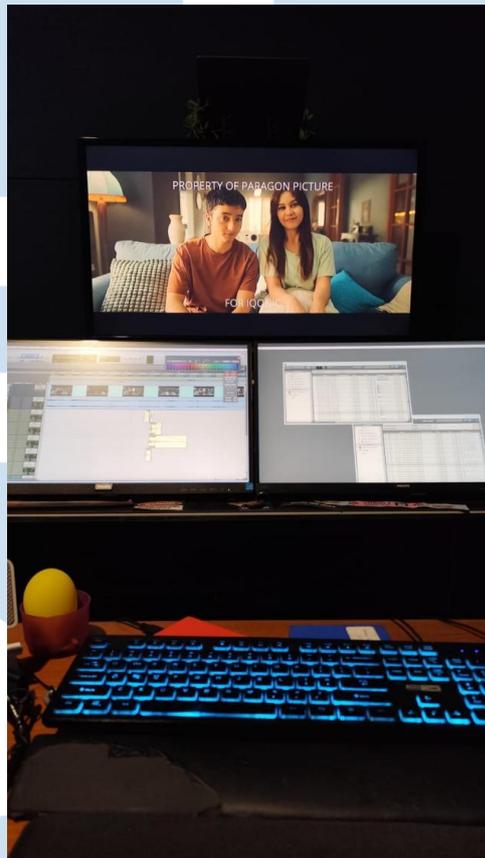
Gambar 3.7 Poster Film *Tak Ingin Usai di Sini*

Sumber: IMDb *Tak Ingin Usai Disini*

<https://www.imdb.com/title/tt3486960/>

Pada proyek film panjang *Tak Ingin Usai di Sini*, penulis berperan untuk menjahit dialog. Film panjang garapan sutradara Robert Ronny ini merupakan film bergenre drama romansa. Film ini mengisahkan tentang sepasang sahabat yatim

piatu yang harus dipisahkan oleh kenyataan bahwa salah satu di antara mereka hanya memiliki sisa waktu hidup yang singkat. Penulis bekerja sama dengan Bapak Nala Pradipta untuk menjahit dialog.



Gambar 3.8 Laman *Session Sfx Tak Ingin Usai di Sini*
Sumber: Dokumentasi Bapak Caesario Arnoldi (2025)

Menjahit dialog adalah hal yang utama ketika kita sudah memilih dialog. Dengan cara melakukan *crossfade* dan menyesuaikan apakah dari shot satu ke shot lain suaranya masih terdengar lanjut tidak ada celah.

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

E. Aplikasi Iblis



Gambar 3.9 Penulis Melakukan *Premix* dan *Balance* Film *Aplikasi Iblis*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 3.10 Penulis Melakukan *Premix* dan *Balance* Film *Aplikasi Iblis*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Aplikasi Iblis merupakan proyek film panjang dari NIH Pictures. Pada proyek film ini, penulis melakukan *premix* dan *balance*. Film ini bergenre *horror* yang menceritakan tokoh utama bernama Arya yang tidak bisa *move on* dari kepergian Laras, pacarnya yang meninggal dengan tragis. Laras meninggal karena tertangkap basah oleh sekelompok buronan yang mencuri tas kecil dari seorang wanita yang mereka bunuh. Arya mengunduh aplikasi *online* untuk dapat melihat pacar masa lalunya lewat aplikasi *I Let You In*. Pada proyek ini, penulis hanya melakukan *premix* dan *balance* dengan jenis *reel*.

Selama dokumentasi hasil kerja magang penulis, *daily task* penulis *di-approve* oleh *finance management data* atas nama Bapak Irsjam Nursa Yunus. Namun, perkembangan penulis dinilai oleh *sound designer*, Bapak Nala Pradipta. Bapak

Diaz Vierdi Erwin sebagai pemilik perusahaan dan *sound post-producer* hanya berkontribusi dalam penerimaan penulis sebagai karyawan magang.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis memiliki kendala selama melakukan magang. Salah satunya adalah jarak antara kantor dengan tempat tinggal penulis yang sangat jauh. Penulis harus mengendarai kendaraan pribadi dengan sepeda motor sejauh 25 km. Penulis hanya ngekos selama 1 bulan karena penulis tidak nyaman dengan kosannya. Walaupun jauh, penulis tetap nyaman pulang pergi.

Kemudian, jam kerja pada perusahaan menurut penulis tidak sehat. Dalam momen tertentu, penulis terkadang menginap di kantor untuk melakukan tugas yang belum selesai. Terkadang penulis selesai tugas malam sehingga pulanglarut malam. Penulis tidak ada kesempatan untuk melakukan *work life balance* seperti aktivitas fisik, karena penulis sudah sampai malam, ketika sampai di kediaman penulis harus langsung tidur dan pagi berangkat kembali ke kantor. Terkadang penulis harus masuk pada hari Sabtu dan Minggu jika ada *deadline* atau kepentingan yang diberikan oleh *sound designer*.

Setelah selesai masa waktu kerja sesuai kontrak magang, penulis masih menanggung proyek yang ada sehingga penulis masih harus masuk ke kantor. Penulis masih harus menyelesaikan proyek yang belum selesai, yaitu *Pesugihan Tanah Mayit*. Berdasarkan kesepakatan penulis oleh *sound designer*, Bapak Nala Pradipta, tugas penulis pada proyek tersebut akan dinyatakan selesai jika sudah sampai pada tahap *preview* dengan sutradara.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi bagi penulis adalah mencoba untuk melakukan negosiasi kepada klien dengan baik agar waktu yang diberikan kepada penulis dengan *deadline* film lebih lama. Dengan begitu, penulis dapat bekerja dengan waktu yang lebih sehat.