

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran *sound designer* adalah menciptakan pengalaman audio dengan kumpulan informasi, emosi, dan ide yang diorganisir dan disajikan dalam narasi suara film (Lee, 2013). Industri film di Indonesia sedang mengalami pertumbuhan di media digital platform streaming. Audio adalah aspek yang sangat penting untuk film. Dalam proses *post-production*, peran *sound editor* sangat penting untuk memastikan setiap suara dari *dialogue*, *sound effect*, dan *foley* dapat terdengar jelas sesuai dengan kebutuhan naratif film serta visi misi sutradara.

Iqonic Studios yang berlokasi di Bintaro terkenal akan reputasinya sebagai *audio post-production company* yang berfokus pada pengerjaan *web series*, komersial, dan film layar lebar. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk magang di perusahaan ini. Iqonic Studios telah menangani berbagai proyek dari rumah produksi ternama dan dijadikan sebagai lingkungan yang ideal bagi mahasiswa untuk memahami standar profesional dalam industri *post-production audio*. Selain itu, perkembangan industri film yang semakin mengutamakan kualitas teknis, termasuk aspek suara, memberikan peluang bagi penulis untuk mempelajari teknik penyuntingan audio yang sesuai dengan naratif film dan visi misi sutradara.

Penulis mengerjakan beberapa tugas sebagai *sound editor* dalam mengerjakan film *Pesugihan Tanah Mayit*. Selain itu, penulis juga berperan 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 juga bertugas sebagai asisten untuk membantu memilih dialog pada film *Tak Ingin Usai Disini*, *Aplikasi Iblis*, *Aku Harus Mati*. Penulis melakukan *Premix Balance* pada film *Aku Harus Mati*, *Malam 3 Yasinan*, *Nia Kurnia Sari*, *Duda Keren*, dan *Pengin Hijrah*. Selama periode magang, penulis berkontribusi di industri kreatif dengan menerapkan pembelajaran yang diterima pada mata kuliah *sound design* untuk perusahaan Iqonic Studios *Audio Post-Production*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis dalam mengikuti proses magang sebagai *sound editor* di Iqonic Studios adalah sebagai berikut:

- a. Memperdalam pemahaman *workflow* industri dalam *audio post-production*, khususnya dalam penyuntingan suara untuk *web series* dan film layar lebar.
- b. Melatih keterampilan dalam *sound editing*, termasuk *dialogue editing*, *sound effect editing*, dan *foley* sesuai dengan standar industri.
- c. Berkontribusi dalam proses produksi dengan membantu tim *audio post-production* untuk memiliki kualitas audio yang optimal, sesuai dengan kebutuhan naratif film dan visi misi sutradara.
- d. Menerapkan *sound editing* pada mata kuliah *Sound Design*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Iqonic Studios selama 640 jam, mulai dari tanggal 3 Februari 2025 hingga 24 Mei 2025. Selama periode ini, mahasiswa 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.

1.3.1 Prosedur Lamaran Magang

Proses lamaran magang di Iqonic Studios dilakukan melalui beberapa tahap, baik secara teknis maupun non-teknis, sebagai berikut:

a. Pengumpulan Berkas Lamaran

Mahasiswa menyiapkan dokumen yang dibutuhkan, seperti CV, portofolio audio yang pernah dikerjakan, serta surat pernyataan dari kampus untuk verifikasi bahwa penulis akan melakukan magang di Iqonic Studios.

b. Seleksi Administrasi dan Wawancara

Setelah dokumen dikirimkan, pihak Iqonic Studios melakukan seleksi untuk penerimaan dan mengabarkan melalui *email*.

c. Penerimaan dan Pembekalan

Setelah diterima, penulis mempelajari budaya kerja, standar komunikasi profesional kepada tim produksi, serta penggunaan perangkat lunak seperti *Pro Tools* yang menjadi standar industri.

1.3.2 Prosedur Kerja Selama Magang

Dalam pelaksanaan magang, penulis mengikuti alur kerja yang sudah ditetapkan oleh Iqonic Studios, antara lain:

a. Briefing dan Distribusi Tugas

Setiap proyek akan dimulai dengan sesi *briefing* dan *supervisor management data* akan memberikan *pictlock file* kepada kami untuk mengisi *sound effect* yang sesuai dengan visual.

b. Proses Penyuntingan Suara

Penulis mengerjakan tugas menggunakan perangkat lunak industri, seperti *Pro Tools*, untuk melakukan *sound editing* berupa *dialogue editing*, *sound effect editing*, dan *foley*. Proses ini penulis lakukan bersama dengan bimbingan dari tim profesional.

c. Revisi dan Finalisasi Audio

Setelah penyuntingan awal selesai, hasil kerja penulis diperiksa oleh *sound designer*. Mahasiswa menerima umpan balik, lalu melakukan revisi sesuai visi misi *sound designer* dan sutradara dengan kualitas yang optimal sampai ke tahap *final mix*.

d. Evaluasi dan Pelaporan

Mahasiswa diwajibkan untuk menyusun laporan tentang pengalaman kerja dan pembelajaran yang didapat. Selain itu, sesi evaluasi dilakukan bersama tim untuk menilai kontribusi mahasiswa serta memberikan saran perbaikan untuk pengembangan keterampilan di masa mendatang. Melalui prosedur ini, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman teknis dalam *sound editing*, tetapi juga memahami standar kerja profesional dan etika komunikasi dalam industri *audio post-production*.