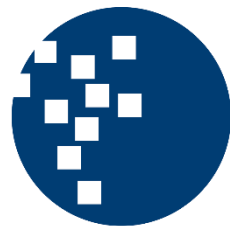


**PERAN *SOUND EDITOR* DALAM PROSES *AUDIO POST-
PRODUCTION* PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN TANAH
MAYIT* PERUSAHAAN IQONIC STUDIOS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

RICKY SAMUEL

00000055451

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERAN *SOUND EDITOR* DALAM PROSES *AUDIO POST-PRODUCTION* PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN TANAH MAYIT* PERUSAHAAN IQONIC STUDIOS



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

RICKY SAMUEL

00000055451

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ricky Samuel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055451

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *SOUND EDITOR* DALAM PROSES *AUDIO POST-PRODUCTION*
PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN TANAH MAYIT* PERUSAHAAN IQONIC
STUDIOS

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Jakarta, 01 Juli 2025



Ricky Samuel
ricky

(Ricky Samuel)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERAN *SOUND EDITOR* DALAM PROSES *AUDIO POST-PRODUCTION*
PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN TANAH MAYIT* PERUSAHAAN IQONIC
STUDIOS**

Oleh

Nama Lengkap : Ricky Samuel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055451
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 26 Juni 2025

Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Umi Lestari, S.S., M.Hum.

6743766667230282

Penguji



Dra. Setianingsih Purnomo. M.A.

1643743644230082

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.07.02
17:34:19 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

1260753654130113

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ricky Samuel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055451
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *SOUND EDITOR* DALAM
PROSES *AUDIO POST-PRODUCTION*
PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN*
TANAH MAYIT PERUSAHAAN IQONIC
STUDIOS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Jakarta, 01 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ricky Samuel

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN *SOUND EDITOR* DALAM PROSES *AUDIO POST-PRODUCTION* PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN TANAH MAYIT* PERUSAHAAN *IQONIC STUDIOS*” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Umi Lestari, S.S., M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Nala Pradipta, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Magang.
6. Kepada Perusahaan Iqonic Studios yang telah memberikan kesempatan dan ilmu selama penulis magang di sini.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Jakarta, 01 Juli 2025


(Ricky Samuel)

PERAN *SOUND EDITOR* DALAM PROSES *AUDIO POST-PRODUCTION* PADA PROYEK FILM *PESUGIHAN TANAH MAYIT* PERUSAHAAN IQONIC STUDIOS

(Ricky Samuel)

ABSTRAK

Magang merupakan pembelajaran yang baik bagi mahasiswa untuk memahami cara bekerja industri secara langsung. Penulis memilih Iqonic Studios sebagai tempat magang dengan reputasi perusahaan sebagai *audio post-production company* dengan mengerjakan proyek *web series*, komersial, dan film layar lebar. Penulis berperan sebagai sound editor yang bertanggung jawab sebagai *dialogue editing*, *sound effect editing*, dan *foley* untuk mendukung narasi visual. Perusahaan menggunakan perangkat lunak *Pro Tools* sebagai standar industri yang diterapkan. *Sound design* sangat berperan penting untuk menunjukkan perhatian terhadap detail, pengalaman audio yang imersif bagi penonton dan menghasilkan kualitas audio yang optimal.

Kata kunci: *sound design*, *sound editing*, *audio post-production*, *dialogue editing*, *sound effect editing*, *foley*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***THE ROLE OF THE SOUND EDITOR IN THE AUDIO POST-
PRODUCTION PROCESS OF THE FILM PROJECT
PESUGIHAN TANAH MAYIT IQONIC STUDIOS COMPANY***

(Ricky Samuel)

ABSTRACT

Internships are a good way for students to understand how the industry works directly. The author chose Iqonic Studios as an internship with the company's reputation as an audio post-production company by working on web series, commercial, and feature film projects. The author plays a role as a sound editor who is responsible for dialogue editing, sound effect editing, and foley to support the visual narrative. The company uses Pro Tools software as the industry standard. Sound design is instrumental to show attention to detail, immersive audio experience for the audience and produce optimal audio quality.

Keywords: sound design, sound editing, audio post-production, dialogue editing, sound effect editing, foley

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

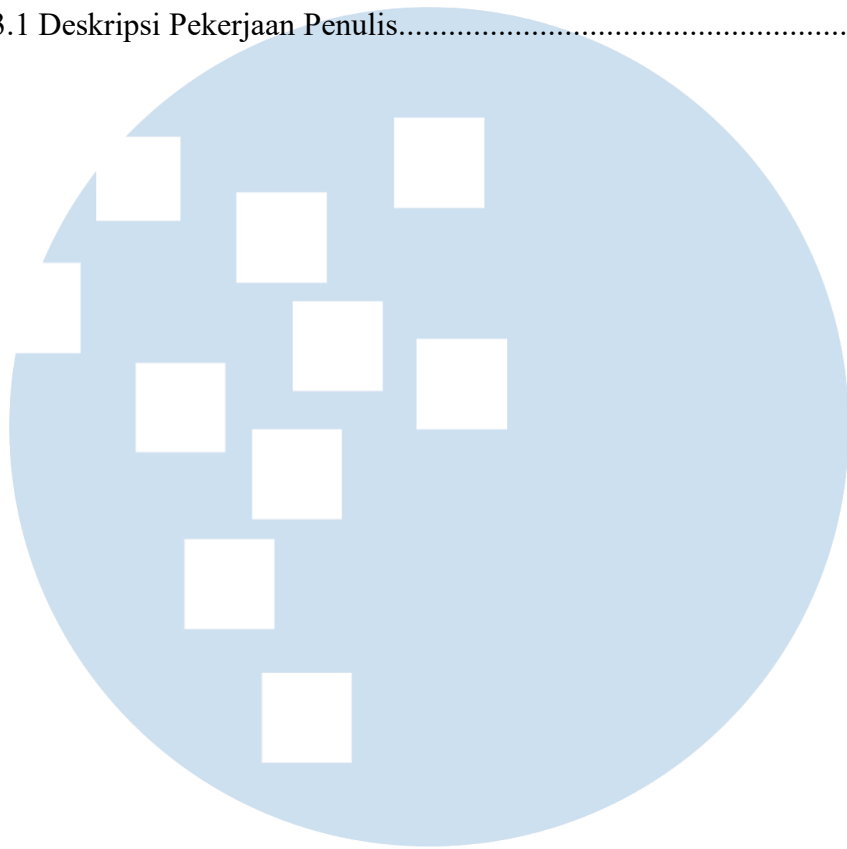
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.1 Prosedur Lamaran Magang	2
1.3.2 Prosedur Kerja Selama Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.1.1 Visi dan Misi	5
2.1.2 Analisis SWOT.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.2.1 <i>Sound Post-Producer</i>	8
2.2.2 <i>Dialogue Editor</i>	8
2.2.3. <i>Sound Effect Editor</i>	8
2.2.4. <i>Foley Artist</i> dan <i>Foley Mixer</i>	8
2.2.5 <i>Sound Designer (Head of Department)</i>	9
2.2.6. Diskusi Final dengan Sutradara.....	9

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	10
3.1.1. Kedudukan Mahasiswa Magang	10
3.1.2. Alur Kerja Posisi Mahasiswa Magang di Iqonic Studios	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	12
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang	15
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	23
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	23
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	24
4.1 Simpulan	24
4.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	27



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Pekerjaan Penulis.....	13
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Iqonic Studios.....	4
Gambar 2.2 Bagan Jabatan Iqonic Studios.....	7
Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja.....	12
Gambar 3.2 Poster Film <i>Bad Guys</i>	15
Gambar 3.3 Poster Film <i>Nia Kurnia Sari</i>	17
Gambar 3.4 Mengerjakan <i>Sfx Ambience Nia Kurnia Sari</i>	18
Gambar 3.5 Preview <i>Nia Kurniasari</i> Bersama Sutradara dan Produser	18
Gambar 3.6 Preview <i>Nia Kurniasari</i> Bersama Sutradara dan Produser	19
Gambar 3.7 Poster Film <i>Tak Ingin Usai di Sini</i>	20
Gambar 3.8 Laman <i>Session Sfx Tak Ingin Usai di Sini</i>	21
Gambar 3.9 Penulis Melakukan <i>Premix dan Balance</i> Film <i>Aplikasi Iblis</i>	22
Gambar 3.10 Penulis Melakukan <i>Premix dan Balance</i> Film <i>Aplikasi Iblis</i>	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil <i>Turnitin Overall</i>	27
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	28
Lampiran <i>Consent Form</i> Narasumber Magang.....	29
Lampiran MBKM 01 <i>Cover Letter Internship Track 1</i>	30
Lampiran MBKM 02 <i>Internship Track 1 Card</i>	31
Lampiran MBKM 03 <i>Daily Task</i>	32
Lampiran MBKM 04 <i>Verification Form of Internship Report</i>	37
Lampiran Dokumentasi Magang	38



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*.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Iqonic Studios
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Iqonic Studios adalah perusahaan *audio post-production* yang berbasis di Bintaro yang didirikan pada Januari 2023. Perusahaan ini dimiliki oleh Bapak Diaz Vierdi Erwin dengan posisi sebagai *sound post-producer*. Sejak awal berdirinya, perusahaan ini berfokus pada penyuntingan dan produksi audio untuk berbagai proyek *web series*, komersial, film layar lebar. Dengan mengutamakan kualitas suara yang imersif dan mendukung narasi visual, Iqonic Studios telah menangani proyek dari berbagai rumah produksi ternama di Indonesia.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang *audio post-production*. Iqonic Studios menawarkan layanan utama seperti *sound design*, *dialogue editing*, *ADR*, *sound effect editing*, dan *foley*. Perusahaan menggunakan perangkat lunak industri standar, seperti *Pro Tools* serta memiliki fasilitas studio yang mendukung produksi audio berkualitas tinggi.

Dalam aspek pemasaran, Iqonic Studios memanfaatkan jejaring industri film, media sosial, serta kerja sama dengan rumah produksi untuk mendapatkan proyek baru. Selain itu, portofolio proyek yang telah diselesaikan menjadi salah satu strategi utama dalam menarik klien baru dan mempertahankan reputasi di industri.

Berikut adalah beberapa divisi yang terdapat pada Iqonic Studios sebagai industri *audio post-production*:

1. *Dialogue Editor*
2. *ADR*

3. *Sound Effect Editor: Spot & Ambience*

4. *Foley: Foley Artist & Foley Mixer*

2.1.1 Visi dan Misi

a. Visi

Menjadi *audio post-production company* terdepan di Indonesia yang menghadirkan kualitas suara imersif dan mendukung kekuatan naratif dalam industri film dan *web series*.

b. Misi

Memberikan layanan *audio post-production* berkualitas tinggi dengan standar industri global, serta mengembangkan solusi kreatif dalam *sound editing*, *sound design*, dan *mixing* untuk meningkatkan pengalaman audiovisual. Perusahaan membangun tim profesional dengan keterampilan teknis dan artistik yang unggul di bidang *audio post-production*. Berinovasi dengan teknologi terbaru dalam penyuntingan suara guna memenuhi kebutuhan industri film dan *web series* dan memperluas jaringan kerja sama dengan rumah produksi, platform *streaming*, serta kreator independen untuk menghasilkan proyek-proyek berkualitas tinggi.

2.1.2 Analisis SWOT

Menurut David (2007), SWOT terdiri dari *strengths*, *weakness*, *opportunities*, dan *threat*. *Strengths* (kekuatan) adalah sumber daya, keterampilan, atau keunggulan lain yang berhubungan dengan para pesaing perusahaan dan kebutuhan pasar yang dapat dilayani oleh perusahaan yang diharapkan dapat dilayani. Kekuatan adalah kompetisi khusus yang memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan di pasar. *Weaknesses* (kelemahan) adalah keterbatasan atau kekurangan dalam sumber daya, keterampilan, dan kapabilitas yang secara efektif menghambat kinerja perusahaan. Keterbatasan tersebut dapat berupa fasilitas, sumber daya keuangan, kemampuan manajemen dan keterampilan pemasaran dapat merupakan sumber dari kelemahan perusahaan.

Opportunities (peluang) adalah situasi penting yang menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Kecenderungan penting merupakan salah satu sumber

peluang, seperti perubahan teknologi dan meningkatnya hubungan antara perusahaan dengan pembeli atau pemasok merupakan gambaran peluang bagi perusahaan. *Threads* (ancaman) adalah situasi penting yang tidak menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Ancaman merupakan pengganggu utama bagi posisi sekarang atau yang diinginkan perusahaan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kinerja perusahaan dapat ditentukan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut harus dipertimbangkan dalam analisis SWOT.

Berikut adalah analisis SWOT Iqonic Studios dalam bisnis *audio post-production*:

a. *Strengths* (Kekuatan)

Memiliki kualitas profesional dengan menggunakan perangkat lunak standar industri seperti *Pro Tools* dan perangkat keras audio berkualitas tinggi lainnya untuk menghasilkan suara yang jernih dan imersif. Perusahaan Iqonic Studios juga memiliki tim yang berpengalaman dan memiliki bagiannya masing-masing seperti *sound designer*, *dialogue editor*, *sound effect editor*, dan *foley* yang memahami standar industri film dan *web series*. Perusahaan juga memiliki jaringan klien yang luas bekerja sama dengan berbagai rumah produksi ternama, memperkuat reputasi perusahaan dalam industri. Memiliki spesialisasi dalam film dan *web series* yang berfokus kepada audio yang sesuai dengan naratif film dan visi misi sutradara agar klien puas dengan layanan dari perusahaan.

b. *Weaknesses* (Kelemahan)

Iqonic Studios adalah perusahaan yang tergolong baru sehingga masih perlu membangun lebih banyak kredibilitas di industri. Perusahaan cenderung bergantung pada kontrak dari rumah produksi besar sehingga kurang memiliki sumber pendapatan alternatif. Biaya produksi yang tinggi investasi dalam perangkat lunak, perangkat keras, dan studio akustik memerlukan biaya operasional yang besar.

c. *Opportunities* (Peluang)

Meningkatnya permintaan terhadap *web series* dan film layar lebar di platform *streaming* seperti *Netflix*, *Vidio*, *WeTV*, dan *VISION+* menciptakan peluang besar bagi layanan *audio post-production*. Kemajuan teknologi audio dalam *surround*

7.1, *spatial audio*, dan *Dolby Atmos*, membuka peluang inovasi dalam *sound editing*. Ketika klien meminta *Dolby Atmos* pada filmnya, proyek akan dilakukan penyewaan ruangan dalam *fourmix*. Banyaknya kreator film dan serial yang mencari layanan *audio post-production* berkualitas tinggi untuk meningkatkan daya saing karya mereka.

d. *Threats* (Ancaman)

Banyaknya *audio post-production company* lain yang lebih berkualitas dan memiliki jaringan lebih luas bisa menjadi tantangan bagi Iqonic Studios. Tren dalam industri film dan *web series* dapat berubah dengan cepat, mempengaruhi jumlah proyek yang masuk. Beberapa rumah produksi besar mungkin berinvestasi dalam divisi *audio post-production* sendiri, mengurangi kebutuhan akan jasa eksternal.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Audio post-production adalah proses yang pasca produksi paling akhir dari segala pasca produksi lainnya. Perusahaan Iqonic Studios memiliki struktur organisasi yang terstruktur untuk memastikan setiap proyek dapat dikerjakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan klien. Berikut adalah alur kerja dan peran masing-masing divisi dalam struktur organisasi perusahaan:



Gambar 2.2 Bagan Jabatan Iqonic Studios
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

2.2.1 *Sound Post-Producer*

Sebagai ujung tombak dalam negosiasi dengan klien, *sound post-producer* bertanggung jawab untuk menawarkan layanan *audio post-production* kepada rumah produksi atau sutradara, menentukan harga proyek setelah proses negosiasi. Mengatur *timeline* dan memastikan proyek dapat dikerjakan sesuai tenggat waktu. Setelah kesepakatan tercapai, proyek diberikan kepada divisi teknis untuk mulai dikerjakan.

2.2.2 *Dialogue Editor*

Setelah proyek masuk, tugas pertama diberikan kepada *dialogue editor* yang bertanggung jawab untuk memilih dialog yang terdengar paling bagus, memastikan setiap dialog terdengar jernih dan sesuai dengan visual. Jika ada dialog yang kurang jelas atau tidak dapat diperbaiki, maka diperlukan proses ADR (*Automated Dialogue Replacement*), yaitu proses aktor untuk mengulang rekaman dialog di studio.

2.2.3. *Sound Effect Editor*

Setelah proses penyuntingan dialog selesai, proyek diteruskan ke *sound effect editor* yang bertanggung jawab untuk:

- a. ***Spot***: menambahkan *sound effect* untuk meningkatkan suasana film seperti adegan pertengkaran, kendaraan, pintu, atau efek suara yang spesifik ketika genre horor.
- b. ***Ambience***: untuk membuat suasana film lebih realistis yang berhubungan dengan ruang dan waktu.

Sound effect editor bertugas untuk memastikan *sound effect* yang digunakan sesuai dengan adegan dan mendukung narasi film dan menyesuaikan *sound effect* agar terdengar alami dan tidak mengganggu dialog utama.

2.2.4. *Foley Artist dan Foley Mixer*

Untuk menciptakan efek suara yang lebih realistis, proyek kemudian diberikan kepada tim *foley*, yang terdiri dari *foley artist* yang bertugas menciptakan efek suara

secara manual, seperti suara kain bergerak, langkah kaki, atau benda jatuh, agar terdengar lebih alami dibandingkan efek suara digital. *Foley mixer* bertanggung jawab merekam suara *foley* yang dibuat oleh *foley artist* dan memastikan kualitasnya optimal sebelum digunakan dalam proyek.

2.2.5 Sound Designer (Head of Department)

Setelah semua elemen audio selesai dikerjakan oleh masing-masing divisi, proyek akan diteruskan ke *sound designer*, kepala departemen tertinggi dalam proses *audio post-production*. Tugas *sound designer* adalah mengawasi dan menyempurnakan hasil kerja dari seluruh tim *audio post-production*. Melakukan penyelarasan semua elemen suara agar sesuai dengan konsep kreatif film. Memastikan semua aspek audio mendukung pengalaman sinematik yang diinginkan oleh sutradara.

2.2.6. Diskusi Final dengan Sutradara

Sebelum proyek dinyatakan selesai, tim *audio post-production* mengadakan sesi diskusi final bersama sutradara untuk memastikan bahwa hasil audio sudah sesuai dengan visi dan narasi film. Dalam sesi ini sutradara memberikan masukan mengenai elemen suara yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. *Sound designer* dan tim melakukan revisi akhir jika diperlukan. Setelah semua pihak sepakat, proyek siap untuk tahap *mastering* dan *final mix* sebelum dirilis.



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.

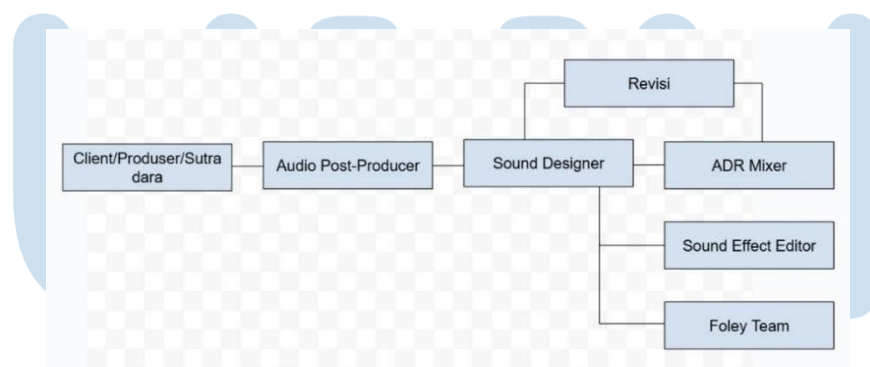
b. Eksternal (Koordinasi dengan Divisi Lain)

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</i> Eps 10.
13 Februari 2025	<i>Cinta Mati</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menjadi <i>sound effect editor next on serial</i> <i>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>ambience</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*. *Bag 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.

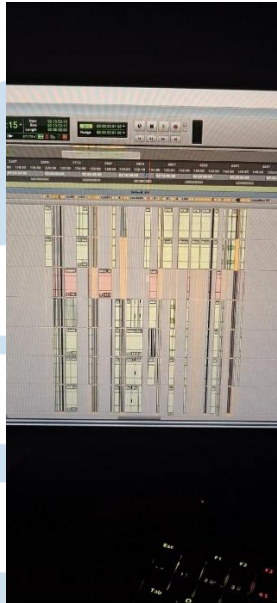
B. Nia Kurnia Sari



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. Anakanya 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



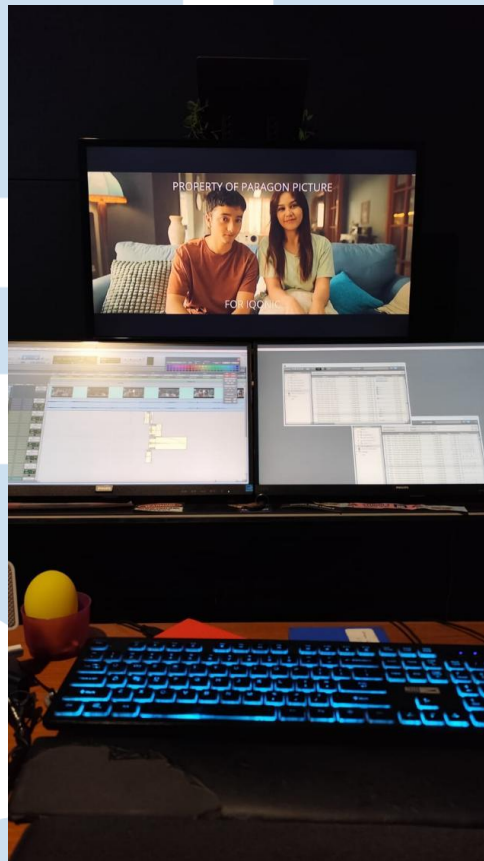
Gambar 3.7 Poster Film *Tak Ingin Usai di Sini*

Sumber: IMDb *Tak Ingin Usai Disini*

<https://www.imdb.com/title/tt34869604/>

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)

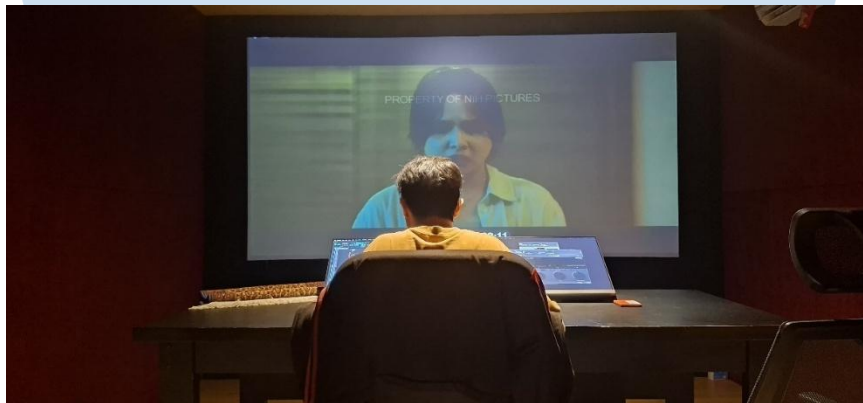
Menjahit dialog adalah hal yang utama ketika kita sudah memilih dialog. Dengan cara melakukan *crossfade* dan menyesuaikan apakah dari shot satu ke shot lain suaranya masih terdengar lanjut tidak ada celah.

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.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Selama penulis melakukan kerja magang di Iqonic Studios selama 3,5 bulan, penulis mendapatkan ilmu yang jauh lebih berharga dibandingkan selama penulis kuliah. Dalam proses magang ini, penulis mempelajari bahwa pekerjaan *sound design* bukanlah hal yang mudah karena dibutuhkan kerja sama tim dalam menyelesaikan tanggung jawab untuk menangani proyek yang ada. Penulis juga diberikan arahan untuk menetralkan ego karena setiap klien memiliki konsep, cerita, dan tujuan yang berbeda.

Penulis juga mengetahui cara kerja yang efisien agar proyek dikerjakan dapat segera diselesaikan dengan baik dan dapat melanjutkan pekerjaan pada proyek atau film lainnya. Selama periode magang di perusahaan Iqonic Studios yang berfokus pada *web series*, iklan, dan film layar lebar ini, penulis mendapatkan ilmu seperti *dialogue editor*, *sound effect editor*, *sound design*, *foley*, *mixing*, *premix*, dan *balance*. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Nala Pradipta yang sudah memberikan panduan dengan ilmu *sound design* dengan baik. Penulis harus masih wajib melakukan proyek *Pesugihan Tanah Mayit*, sampai tahap *preview* bersama sutradara bersama Bapak Nala Pradipta dan panduan beliau.

4.2 Saran

Berikut adalah saran yang diberikan oleh penulis selama penulis melakukan program kerja magang:

1. Perusahaan

Perusahaan Iqonic Studios sudah memberikan ilmu yang sangat baik kepada penulis. Dengan lingkungan kerja yang ramah sehingga penulis didukung selama magang. *Sound design* sangat membutuhkan kerjasama tim untuk memaksimalkan hasil yang terbaik, sehingga penulis dengan yang lain dapat berdiskusi dan bertukar pikiran untuk mendapatkan hasil dan konsep yang lebih baik.

Menunggu waktu dan konsistensi adalah hal yang sangat penting untuk mengembangkan perusahaan. Dengan sistem yang ada, perusahaan perlu melibatkan beberapa karyawan tambahan agar dapat menggarap proyek lebih banyak.

Penulis juga memiliki tempat tinggal yang jauh dengan tempat perusahaan, setidaknya diberikan uang transportasi dan makan. Karena penulis selama magang, kebutuhan sehari-hari ditanggung oleh penulis. Jika ada waktu *overtime* atau dikerjakan dengan waktu yang dekat dikarenakan mau preview, bisa diberikan uang lembur tambahan agar seimbang dengan penulis lakukan.

2. Universitas

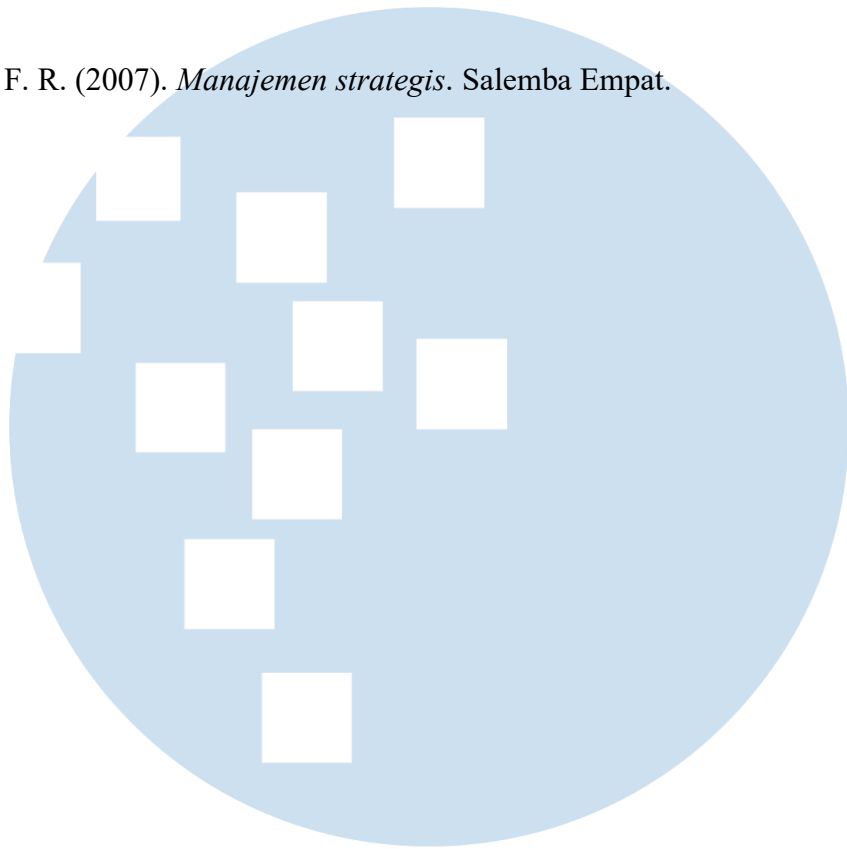
Penulis selama magang yang berhubungan dengan mata kuliah *sound design* ini, kurikulum Universitas Multimedia Nusantara sudah memberikan hal yang baik kepada penulis. Karena dengan adanya kurikulum magang, penulis mengetahui bagaimana cara kerja industri dan ilmu yang sangat berbobot untuk masa depan penulis untuk menjadi lebih baik.

3. Mahasiswa yang akan magang

Mahasiswa perlu mempertimbangkan jika ingin magang di perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang. Tanggung jawab yang dibebankan kepada karyawan magang cukup berat karena harus bekerja secara *full time* pada hari Senin sampai Jumat. Bahkan terkadang Sabtu harus masuk dari pukul 10 pagi sampai pukul 10 malam atau harus menginap ketika ada kepentingan *deadline* atau dipanggil oleh *sound designer*. Namun, jika mahasiswa yang ingin magang di sini memiliki jiwa *passion* untuk *sound design* di industri perfilman Indonesia dipersilahkan untuk magang di perusahaan ini. Tetapi perlu penulis ingatkan selama magang disini, penulis tidak dibayar baik uang transportasi, kompensasi, *overtime*, dan uang makan. Semua ditanggung oleh diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

David, F. R. (2007). *Manajemen strategis*. Salemba Empat.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


LAMPIRAN


Lampiran Hasil *Turnitin Overall*

UMN Libtii FILM 12

00000055451_Ricky Samuel_Turnitin Laporan Magang.pdf

 RICKY SAMUEL

 2025 GENAP - MAGANG MBKM FILM

 Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3262342192

Submission Date

May 28, 2025, 1:50 PM GMT+7

Download Date

May 28, 2025, 1:53 PM GMT+7

File Name

00000055451_Ricky_Samuel_Turnitin_Laporan_Magang.pdf

File Size

8.7 MB

28 Pages

5,424 Words

33,601 Characters



Page 2 of 31 - Integrity Overview

Submission ID trn:oid::1:3262342192




6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

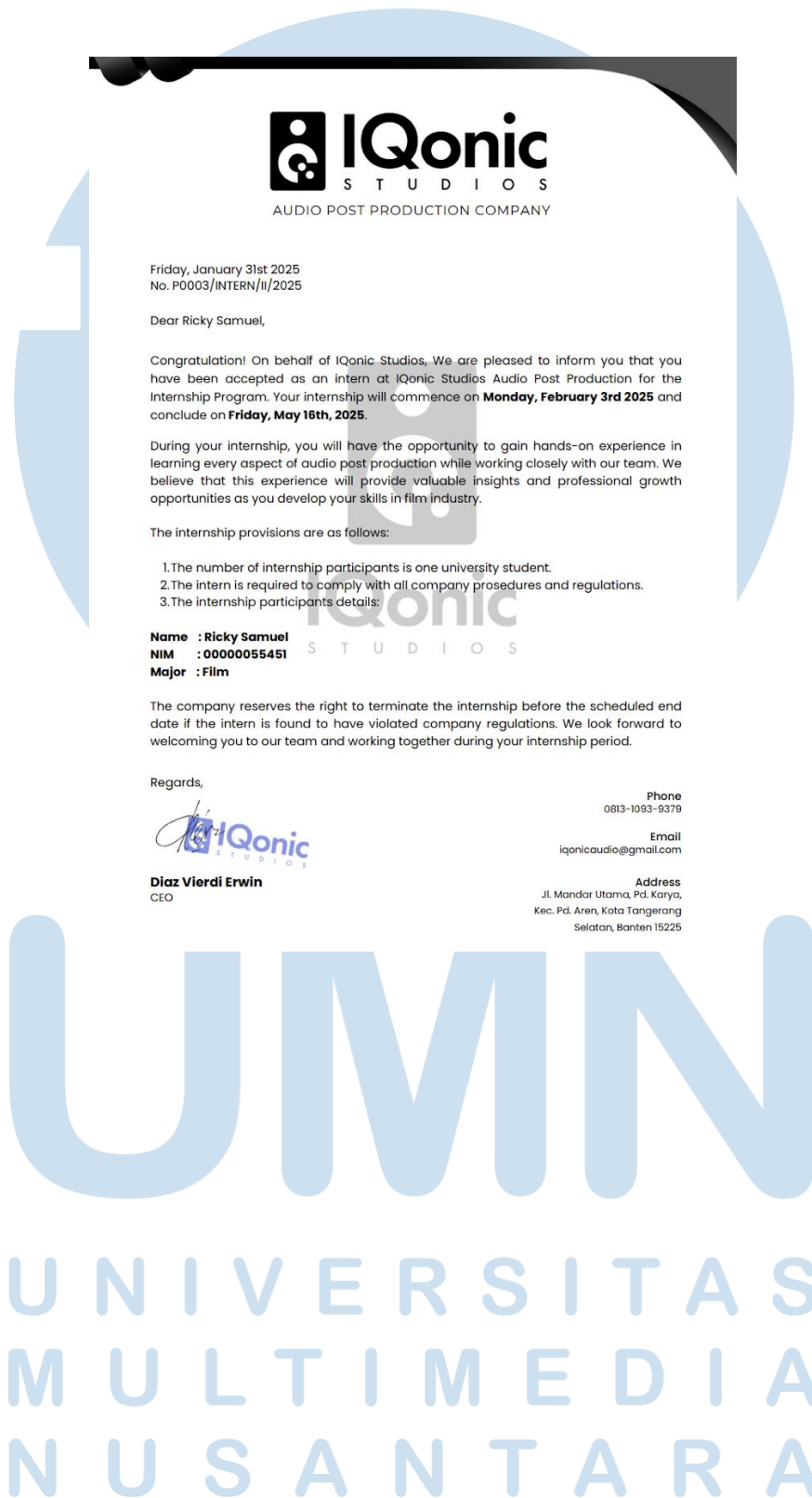
- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 3%  Publications
- 3%  Submitted works (Student Papers)

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

Lampiran Surat Penerimaan Magang



Lampiran *Consent Form* Narasumber Magang



The image shows a consent form for an internship source, titled "LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM) NARASUMBER MAGANG". The form is set against a background featuring a large, light blue stylized letter 'U' on the left and the UMN logo on the right. The form itself is white with black text. It includes a header with the UMN logo and name. The main body contains two sections of personal information, each preceded by a statement of consent. The first section is for Nala Pradipta, a Sound Designer, and the second is for Ricky Samuel, a Film student. Both sections include fields for Name, NIM, Program Studi, Email, and Tempat Magang. The form concludes with a paragraph about the use of the internship report and a signature line for Nala Pradipta dated Jakarta, 26 Mei 2025.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**LEMBAR PERSETUJUAN (CONSENT FORM)
NARASUMBER MAGANG**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nala Pradipta
Pekerjaan/Jabatan : Sound Designer
Email : iqonicaudio@gmail.com

Menyatakan dengan kesadaran penuh bahwa saya bersedia menjadi narasumber/responden untuk membantu mahasiswa/mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara berikut ini :

Nama : Ricky Samuel
NIM : 00000055451
Program Studi : Film
Email : ricky.samuel@student.umn.ac.id
Tempat Magang : Iqonic Studios Audio Post-Production Company

Dengan ini saya memberikan izin kepada mahasiswa/mahasiswi tersebut untuk mempublikasikan seluruh laporan magangnya kepada sivitas akademika UMN/publik demi kemajuan ilmu pengetahuan. Saya menyadari segala bentuk data/informasi sensitif yang mungkin terkandung di dalamnya tidak akan dicantumkan di dalam laporan magang, untuk menjamin keamanan dan kerahasiaan identitas saya pribadi maupun institusi tempat saya bernaung.

Jakarta, 26 Mei 2025


Nala Pradipta

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran MBKM 01 *Cover Letter Internship Track 1*



Kampus UMN, Scientia Garden | Jl. Boulevard Gading Serpong - Tangerang | P. +62 21 5422 0808 | F. +62 21 5422 0800 | www.umn.ac.id

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran MBKM 02 *Internship Track 1 Card*

MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card



MBKM INTERNSHIP TRACK 1 CARD

Name : Ricky Samuel	Student ID : 0000055451
Address : Citra Garden 3 Ext. Blok A9 No. 15, Pegadungan, Kalideres, Jakarta Barat	Mobile Phone : 6282123233773
MBKM Internship Track 1 Acceptance Letter No: P0003/INTERN/II/2025	Letter Date : 31-01-2025
Advisor's Name : Umi Lestari, S.S., M.Hum.	
Company Name : Iqonic Studios	
Company Address : Jl. Mandar Utama BINTARO SEKTOR 3A No.Selatan Blok DD1 No.16, Pd. Karya, Kec. Pd. Aren	City : Kota Tangerang Selatan Postal Code: 0
Company Website : https://www.instagram.com/iqonicstudios.id?igsh=cZWemRiaTlONGj4	Company Phone : +62 812-9598-6131 - Nala Pradipta
Supervisor's Name : Nala Pradipta Supervisor's Phone : 081295986131 Supervisor's Email : iqonicaudio@gmail.com	Supervisor's Position : Sound Designer Supervisor's Ext. : Irsjam
Department : Sound Post-Production	Position : Sound Post-Production
Acceptance Date : 03-02-2025	

This MBKM Internship Track 1 Card has been completed with my real information and can be accounted for. I am ready to be disqualified if the data given are incorrect.

Tangerang, May 28th 2025
Student's signature

Ricky Samuel



Supervisor's signature &
Company stamp

Nala Pradipta



Lampiran MBKM 03 *Daily Task*

merdeka.umn.ac.id/web/index.php?r=daily-task%2Fdaily-task

MBKM

MENU

- Home
- Monitoring Registration
- Registration
- Cover Letter
- Complete Registration
- Daily Task
- Exam
- Upload File

Ricky Samuel

Daily Task

Form MBKM 03

Company Name : Iqonic Studios

Email Supervisor : iqonicaudio@gmail.com

Input New Task

Completed Working Hours (Supervisor)

769 of 640 Hours (120.16%)

Completed Working Hours (Advisor)

243 of 207 Hours (117.39%)

Generate PDF Download PDF

Supervisor Evaluation Grade 1

Submit Status	Submit Date
Submitted	May 28, 2025

Update daily task could be done before the review status become approved. Student must ask the supervisor or advisor to reject the daily task.

-- Choose Approver -- Search

Showing 1-10 of 86 items.

#	Date	Start Time	End Time	Total Hours	Task Description	Approver	Status	Notes	Update
1	14-06-2025	10:00	18:00	7	Asisten Preview Rahasia Warisan Eyang	Supervisor	Waiting for review		

MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1



Daily Task

STUDENT ID : 00000055451
STUDENT NAME : Ricky Samuel
COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties/Responsibilities	Supervisor's Sign
1	03/02/2025	10:00	22:00	Mengajarkan basic pemula pada Pro Tools berdasarkan workflow industri Iqonic Studios	Approved at 07 April 2025 22:36
2	04/02/2025	10:00	22:00	Mempelajari Basic Foley Artist dan Foley Mixer pada workflow industri	Approved at 07 April 2025 22:36
3	05/02/2025	10:00	22:00	Mempelajari Basic Foley Artist dan Foley Mixer pada workflow industri	Approved at 07 April 2025 22:36
4	06/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan Project SFX Next On Bad Guys Eps 01	Approved at 07 April 2025 22:36
5	07/02/2025	08:00	22:00	Mengerjakan Project SFX Next On Bad Guys Eps 01	Approved at 07 April 2025 22:36
6	10/02/2025	08:00	22:00	Mengerjakan Project SFX Trailer Si Batak Setan	Approved at 07 April 2025 22:36
7	11/02/2025	10:00	22:00	Melakukan Project SFX Ambience Nila	Approved at 07 April 2025 22:36
8	12/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Project SFX Ambience Nila	Approved at 07 April 2025 22:36
9	13/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan Dialogue Editor Trailer Cinta Mati Eps 10 & Mengerjakan SFX Ambience Nila	Approved at 07 April 2025 22:36
10	14/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan Revisi Terakhir SFX Ambience Nila	Approved at 07 April 2025 22:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,

Nala Pradipta

Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Daily Task

STUDENT ID : 0000055451
 STUDENT NAME : Ricky Samuel
 COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
11	15/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan Project SFX Spot Theoruz Eps 1	Approved at 07 April 2025 22:37
12	17/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan Project SFX Spot Theoruz Eps 1	Approved at 07 April 2025 22:37
13	18/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Theoruz Eps 1	Approved at 07 April 2025 22:37
14	25/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Revisi SFX Spot Theoruz Eps 2 3 & 4	Approved at 07 April 2025 22:37
15	19/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Theoruz Eps 2	Approved at 07 April 2025 22:37
16	20/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Theoruz Eps 3	Approved at 07 April 2025 22:37
17	21/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Theoruz Eps 4	Approved at 07 April 2025 22:37
18	24/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan Revisi SFX Spot Theoruz Eps 2 3 & 4	Approved at 07 April 2025 22:37
19	26/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan SFX Spot Panggilan Dalam Kubur	Approved at 07 April 2025 22:37
20	27/02/2025	10:00	22:00	Mengerjakan SFX Spot Panggilan Dalam Kubur & Premix Balance Nia	Approved at 07 April 2025 22:37
21	28/02/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Panggilan Dalam Kubur & Premix Balance Nia	Approved at 07 April 2025 22:37

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID : 0000055451
 STUDENT NAME : Ricky Samuel
 COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
22	03/03/2025	10:00	22:00	Premix Balance Duren (Duda Keren)	Approved at 07 April 2025 22:37
23	04/03/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Premix Balance Duren (Duda Keren)	Approved at 07 April 2025 22:37
24	05/03/2025	08:00	17:00	Melanjutkan Premix Balance Duren (Duda Keren)	Approved at 07 April 2025 22:37
25	06/03/2025	10:00	22:00	Melihat cara Mixing di ruangan 7.1. dan Penyisir Dialog Pengeh Hjjrah	Approved at 07 April 2025 22:37
26	13/03/2025	10:00	22:00	Premix Balance Nia	Approved at 07 April 2025 22:37
27	14/03/2025	10:00	22:00	Menjahit Dialog Doa Doa di atas Kepala	Approved at 07 April 2025 22:37
28	17/03/2025	10:00	22:00	Menjahit Dialog TAKIS	Approved at 07 April 2025 22:37
29	18/03/2025	10:00	22:00	Foley Editing dan Premix Balance Reel 4 Doa Doa di atas Kepala	Approved at 07 April 2025 22:37
30	19/03/2025	10:00	22:00	Mengerjakan SFX Spot Tanah Mayit	Approved at 07 April 2025 22:37
31	20/03/2025	08:00	17:00	Mengerjakan SFX Spot Tanah Mayit	Approved at 07 April 2025 22:38
32	21/03/2025	10:00	22:00	Mengerjakan SFX Spot Tanah Mayit	Approved at 07 April 2025 22:38

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp



UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Daily Task

STUDENT ID : 00000055451
STUDENT NAME : Ricky Samuel
COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
33	24/03/2025	10:00	22:00	Mengerjakan SFX Spot Tanah Mayit	Approved at 07 April 2025 22:38
34	25/03/2025	10:00	22:00	Mengerjakan SFX Spot Tanah Mayit	Approved at 07 April 2025 22:38
35	26/03/2025	10:00	22:00	Melihat Mixing TAKES dan Tanah Mayit Meeting untuk kelanjutan proyek setelah lebaran	Approved at 07 April 2025 22:38
36	12/03/2025	10:00	22:00	Premix Balance Nia	Approved at 08 April 2025 20:48
37	11/03/2025	10:00	22:00	Revisi Atmosfer Nia	Approved at 08 April 2025 20:48
38	07/03/2025	10:00	22:00	Premix Balance Pengen Hijrah	Approved at 08 April 2025 20:48
39	10/03/2025	10:00	22:00	Premix Balance Pengen Hijrah	Approved at 08 April 2025 20:48
40	08/04/2025	10:00	21:00	Belajar Basic Foley Artist pada film Pengin Hijrah	Approved at 24 April 2025 16:26
41	09/04/2025	10:00	20:00	Belajar Basic Foley Artist pada film Pengin Hijrah	Approved at 24 April 2025 16:26
42	10/04/2025	10:00	21:00	Mengerjakan SFX Spot pada film Rahasia Warisan Eyang & Premix Balance Tanah Mayit	Approved at 24 April 2025 16:26

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp




Daily Task

STUDENT ID : 00000055451
STUDENT NAME : Ricky Samuel
COMPANY NAME : Iqonic Studios


No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
43	11/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Warisan Tanah Eyang	Approved at 24 April 2025 16:26
44	14/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Warisan Tanah Eyang	Approved at 24 April 2025 16:26
45	15/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Warisan Tanah Eyang	Approved at 24 April 2025 16:26
46	16/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan SFX Spot Rahasia Warisan Eyang, dan mengerjakan SFX Spot Aplikasi Diliin (Reel 4 Only)	Approved at 24 April 2025 16:26
47	17/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Spot SFX Warisan Eyang & Premix Tanah Mayit	Approved at 24 April 2025 16:26
48	18/04/2025	10:00	15:00	Melakukan Revisi SFX Spot Rahasia Warisan Eyang	Approved at 24 April 2025 16:26
49	21/04/2025	10:00	22:00	Menyelesaikan SFX Spot Rahasia Warisan Eyang & Melanjutkan Premix Tanah Mayit	Approved at 24 April 2025 16:26
50	22/04/2025	10:00	22:00	Menjait Dialog & Balancing Reel 1 & 3 Aku Harus Mati	Approved at 24 April 2025 16:26
51	24/04/2025	10:00	22:00	Balancing Reel 1-5 Aku Harus Mati	Approved at 07 Mei 2025 18:56
52	25/04/2025	10:00	22:00	Balancing Reel 1-5 Aku Harus Mati	Approved at 07 Mei 2025 18:56

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp


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



Daily Task

STUDENT ID : 00000055451
 STUDENT NAME : Ricky Samuel
 COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
53	28/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Premix Balance Tanah Mayit	Approved at 07 Mei 2025 18:56
54	29/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Premix Balance Tanah Mayit	Approved at 07 Mei 2025 18:56
55	30/04/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Premix Balance Tanah Mayit & Memilih Dialog untuk Aplikasi Iblis	Approved at 07 Mei 2025 18:56
56	12/05/2025	10:00	23:00	Premix Balance Reel 3 & 4 Malam 3 Yasinan	Approved at 15 Mei 2025 15:31
57	15/05/2025	10:00	22:00	Premix Balance & Revisi SFX Spot Tanah Mayit	Approved at 15 Mei 2025 15:31
58	09/05/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Spot SFX Hidupku Untuk Maafmu	Approved at 15 Mei 2025 15:31
59	08/05/2025	10:00	22:00	Premix Balance Tanah Mayit & Mengerjakan SFX Spot Hidupku Untuk Maafmu	Approved at 15 Mei 2025 15:31
60	07/05/2025	10:00	22:00	Premix Balance Aplikasi Iblis & Mengerjakan SFX Spot Trailer Watu Kelir	Approved at 15 Mei 2025 15:31
61	06/05/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Premix Balance Aplikasi Iblis	Approved at 15 Mei 2025 15:31
62	05/05/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Premix Balance Aplikasi Iblis	Approved at 15 Mei 2025 15:31

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID : 00000055451
 STUDENT NAME : Ricky Samuel
 COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
63	16/05/2025	10:00	22:00	Mencari ADR Kirana untuk dialog Tanah Mayit & Melanjutkan Spot SFX Tanah Mayit	Approved at 27 Mei 2025 15:23
64	01/05/2025	10:00	22:00	Memilih Dialog Aplikasi Iblis	Approved at 15 Mei 2025 15:31
65	02/05/2025	10:00	22:00	Melanjutkan Memilih Dialog Aplikasi Iblis	Approved at 15 Mei 2025 15:31
66	17/05/2025	10:00	22:00	Mencari ADR Kirana untuk dialog Tanah Mayit & Melanjutkan Spot SFX Tanah Mayit	Approved at 27 Mei 2025 15:23
67	20/05/2025	10:00	22:00	Melakukan Balancing Foley Footstep Tanah Mayit	Approved at 27 Mei 2025 15:23
68	24/05/2025	10:00	22:00	Melakukan Premix Balance Tanah Mayit di ruang mixing setelah scoring dan ADR karakter diberikan.	Approved at 27 Mei 2025 15:23
69	23/05/2025	10:00	22:00	Mencari ADR Karakter Tanah Mayit untuk dimasukkan ke dalam proyek karena ADR sudah dilakukan dan ditaruh sesuai timecode yang diberikan.	Approved at 27 Mei 2025 15:23
70	22/05/2025	10:00	22:00	Memasukkan file Tanah Mayit dari komputer pribadi kantor ke dalam ruang mixing untuk routing ulang dan balancing awal scene untuk testing.	Approved at 27 Mei 2025 15:23

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp





Daily Task

STUDENT ID : 0000055451
 STUDENT NAME : Ricky Samuel
 COMPANY NAME : Iqonic Studios

No	Date	In	Out	Duties / Responsibilities	Supervisor's Sign
71	21/05/2025	10:00	22:00	Memasukkan file ADR dan Musik ke dalam harddisk komputer pribadi untuk menyesuaikan ke dalam ruang mixing.	Approved at 27 Mei 2025 15:23

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,

Nala Pradipta
Sound Designer

Please sign along with the Company's stamp



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Lampiran MBKM 04 *Verification Form of Internship Report*

MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1



**VERIFICATION FORM OF INTERNSHIP REPORT
MBKM INTERNSHIP TRACK 1**

Student's Internship Track 1 Advisor

Name : Umi Lestari, S.S., M.Hum.

I, who signed below

Name : Nala Pradipta

Position : Sound Designer

Company : Iqonic Studios

had received, read and approved the Internship Report from

Student ID : 00000055451

Student Name : Ricky Samuel

Period : June 2025

Report Title : The Role of the Sound Editor in the Audio Post-Production Process of the Film Project Pesugihan Tanah Mayit Iqonic Studios Company

Tangerang, 30 Mei 2025


Umi Lestari, S.S., M.Hum.
Student Advisor


Nala Pradipta
Supervisor
Sign along with the Company's stamp



Kampus UMN, Scientia Garden | Jl. Boulevard Gading Serpong - Tangerang | P. +62 21 5422 0808 | F. +62 21 5422 0800 | www.umn.ac.id

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Lampiran Dokumentasi Magang



Foto bersama karyawan Iqonic Studios

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA