

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, hiburan film menjadi semakin diminati masyarakat sehingga produksi film saat ini perkembangannya semakin pesat. Terkhusus di Indonesia, Badan Perfilman Indonesia (2022) menyebutkan bahwa jumlah penonton Indonesia dari tahun 2011 hingga 2019 mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahun 2011, jumlah penonton film Indonesia menginjak angka 15,5 juta penonton sementara di tahun 2019 jumlah penonton film Indonesia menyentuh angka 51,2 juta penonton. Namun, adanya pandemi COVID19 menyebabkan penurunan penonton di tahun 2020. Di tahun berikutnya, jumlah penonton film Indonesia memperoleh angka 4,5 juta penonton. Jumlah tersebut mengalami peningkatan di tahun 2022 yang mencatatkan angka 24 juta penonton. Menurut data dari Kemenparekraf (2024) Perolehan tersebut kembali meningkat di tahun berikutnya dengan perolehan 54 juta penonton di tahun 2023.

Seiring dengan terus meningkatnya minat masyarakat dalam menonton film Indonesia, produksi film Indonesia juga terus mengalami fluktuasi. Badan Perfilman Indonesia (2024) menyebutkan bahwa dari tahun 2021 hingga 2024 jumlah judul yang diproduksi terus mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2021, jumlah judul yang diproduksi berjumlah 36 judul. Sedangkan di tahun 2022 jumlahnya meningkat menjadi 47 judul. Di tahun 2023, jumlahnya mengalami peningkatan tajam dengan 138 judul yang diproduksi. Pada tahun 2024, peningkatan tajam kembali terjadi dengan 285 judul film yang diproduksi.

Dengan meningkatnya produksi film Indonesia, maka para *stakeholders* yang terlibat dalam produksi suatu film juga semakin bertambah. Monaco (2009) menyebutkan bahwa film sejatinya merupakan bentuk komunikasi yang kompleks dan merupakan gabungan dari elemen *visual* dan suara untuk menyampaikan suatu ide atau cerita. Dalam menciptakan elemen suara dalam film, dibutuhkan tim perekam suara dan penata suara. Tim penata suara pada produksi film profesional dilakukan di *audio post production studio*. Wyatt dan Amyes (2005) menyebutkan

bahwa *audio post production studio* merupakan tempat penyuntingan dan penyempurnaan *audio* yang didapat dari produksi film. Tahap ini mencakup sinkronisasi suara, pengeditan dialog, *adr*, dan juga pengisian *sfx*.

Dalam *audio post production*, seorang *sound designer* dibantu oleh beberapa asisten yaitu *editor dialog*, *sfx editor*, *foley artist*, dan juga *ADR editor*. Holman (2010) menyebutkan bahwa seorang *editor dialog* berperan dalam pemilihan dialog yang baik serta membersihkan *noise* dari dialog. Katz (2015) mendefinisikan *sfx editor* sebagai orang yang bertanggung jawab untuk memastikan semua gambar yang mempunyai efek praktis atau fisik terisi suaranya. Holman (2010) menjelaskan bahwa peran *foley artist* adalah mengisi suara khusus yang berkaitan dengan karakter dalam film seperti suara langkah kaki dan gesekan pakaian karakter. *ADR editor* menurut Holman (2010) merujuk pada orang yang bertanggung jawab untuk merekam dan menyesuaikan rekaman *ADR* dengan gerakan mulut aktor sehingga terlihat menyatu dengan *audio* dari lapangan. Peran yang membantu pekerjaan *sound designer* disebut sebagai *sound designer assistant*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melakukan magang adalah untuk mendapatkan pengalaman bekerja sesuai *workflow* yang berlaku di industri film khususnya di bidang *audio post*. Melalui magang ini, penulis bertujuan untuk menambah keterampilan bekerja dengan orang lain yang baik dan efektif dimana pada saat masa perkuliahan keterampilan tersebut masih belum cukup didapatkan. Kerja magang yang dilakukan penulis juga dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana seni.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang penulis dilakukan mulai tanggal 3 Februari 2025. Sebelum itu, penulis melakukan serangkaian prosedur yang dimulai dari pengajuan lamaran magang kepada *Iqonic Studios*. Melalui pesan *whatsapp*, penulis menghubungi salah satu karyawan *Iqonic Studios* bernama Bapak Nala Pradipta.

Setelah itu, pada tanggal 9 Januari 2025 pukul 1 siang penulis datang ke kantor *Iqonic Studios* untuk melakukan perbincangan lebih lanjut. Penulis melakukan perbincangan dengan Bapak Diaz Vierdi Erwin sebanyak 2 kali pertemuan. Bapak Diaz Vierdi Erwin merupakan pendiri sekaligus *Audio Post Producer* dari *Iqonic Studios*. Setelah itu, pada tanggal 31 Januari 2025 penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari *Iqonic Studios*. Penulis akan melakukan kerja magang mulai tanggal 3 Februari 2025 hingga tanggal 16 Mei 2025.

Penulis melakukan kerja magang setiap hari Senin hingga Jumat dari pukul 10 pagi hingga 8 malam. Namun, ketika dibutuhkan dalam kondisi yang *urgent* penulis dapat diminta untuk masuk pada hari Sabtu atau Minggu. Penulis juga diharuskan untuk hadir secara tatap muka ke kantor *Iqonic Studios* selama kerja magang berlangsung. Penulis juga mengikuti libur Lebaran sesuai tanggal dan durasi yang ditetapkan oleh *Iqonic Studios* yaitu selama 10 hari.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA