

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mempunyai kedudukan sebagai *sound designer assistant*. *Sound designer assistant* mempunyai tanggung jawab untuk membantu pekerjaan *sound designer*. Penetapan *job desk* tersebut merupakan hasil diskusi antara penulis dan Bapak Diaz Vierdi Erwin. Tujuan penulis mengambil *job desk sound designer assistant* adalah agar dapat mempelajari semua pekerjaan yang dilakukan oleh *sound designer assistant*.

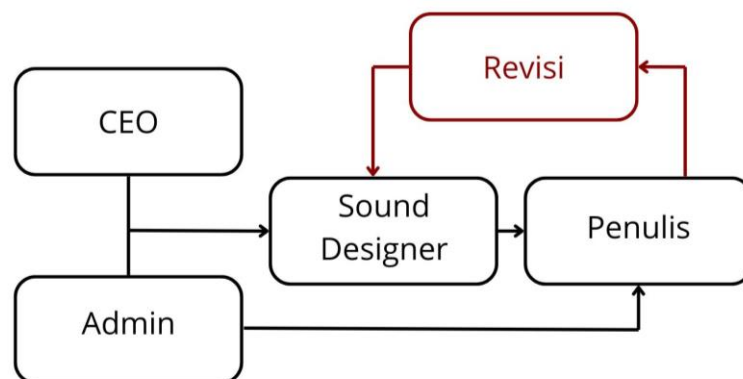
Setiap ada proyek baru yang masuk ke *Iqonic Studios*, Bapak Diaz akan langsung menentukan tim dan menyusun jadwal pengerjaannya. Seluruh tim kemudian akan dikumpulkan di ruang tengah kantor untuk pembagian tugas dan *timeline* pengerjaannya. Namun, dalam kondisi tertentu Bapak Diaz dapat memberikan *briefing* langsung kepada orang yang bersangkutan. Dalam magang ini penulis dipercaya untuk menjadi asisten langsung dari salah satu *sound designer* yaitu Bapak Nala Pradipta. Karena itu, pemberian tugas juga kerap kali diberikan langsung oleh Bapak Nala Pradipta.

Dalam kerja magang ini, penulis umumnya memegang peranan sebagai *sfx editor* dan *dialog editor*. *Sfx editor* biasanya dikerjakan oleh dua orang. Satu orang mengerjakan *sfx spot* dan satu orang lainnya mengerjakan *sfx ambience*. Saat penulis mendapat suatu tanggung jawab pada sebuah proyek, hal pertama yang dilakukan adalah meminta materi *visual* dan *audio guide* dari *admin*.

Visual guide merupakan panduan *visual film* agar penulis mampu memastikan *sfx* yang ditata *sync* dan selaras dengan gambar. Dalam *visual guide* juga memuat catatan-catatan seperti *dubbing* atau keterangan *cgi*. Hal itu terjadi karena *visual guide* pertama yang datang biasanya adalah hasil *pict lock offline editing*. *Visual guide film* biasanya datang dalam bentuk *reel* sedangkan *series* per episode. Satu proyek film biasanya terbagi ke dalam empat sampai lima reel dengan masing-masing durasi sekitar 20 menit. *Audio guide* adalah panduan tata suara dari editor yang berisi *dialog*, *music*, serta *effect* atau sering disebut DME.

Apabila penulis diminta untuk mengerjakan *sfx spot*, penulis akan mengisi efek suara baik yang realis maupun aksen. Apabila penulis diminta untuk mengerjakan *sfx ambience*, penulis akan mengisi suasana dari latar tempat yang tertera dalam *visual guide*. Apabila penulis diminta untuk mengerjakan *dialog editing*, penulis akan meminta tambahan materi berupa *omf session*. *Omf session* adalah data yang memuat semua materi suara lapangan yang telah di-sync oleh editor. Penulis akan memilah suara terbaik dari masing-masing karakter di film dan menentukan dialog mana yang perlu di-*ADR*. Penentuan *ADR* bisa disebabkan karena rusaknya materi audio lapangan atau adanya catatan *ADR* dari *visual guide*.

Setelah pekerjaan selesai, penulis akan melakukan *save copy in*. *Save copy in* merupakan kegiatan menyimpan salinan hasil pekerjaan penulis di *pro tools*. Salinan ini akan tersimpan lengkap dengan semua pengaturannya sehingga dapat dibuka di perangkat lain tanpa mengurangi bagian apapun. Penulis biasanya akan melakukan *save copy in* hasil pekerjaan ke *hardisk traffic* yang khusus digunakan untuk menghantarkan materi ke divisi lain. Semua pekerjaan penulis kemudian akan disetor kepada *sound designer* untuk dilakukan *premix* dan *balance*. Apabila terdapat ketidaksesuaian antara hasil pekerjaan penulis dengan yang diinginkan *sound designer* maka *sound designer* akan memberikan *notes* kepada penulis.



Gambar 3.1 Alur Kerja di Iqonic Studios

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melakukan kerja magang di *Iqonic Studios*, penulis mengerjakan *sfx editing* serta *dialog editing* pada beberapa *film* dan *series*. Dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan, penulis telah mengerjakan *sfx editing* untuk film Nia Kurniasari, Panggilan Dari Kubur, Tak Ingin Usai Disini, Rahasia Warisan Eyang, dan Hidupku Untuk Maafmu. Penulis juga mengerjakan *dialog editing* untuk film Pengin Hijrah, Doa-Doa Di atas Kepala, Rahasia Warisan Eyang, Aku Harus Mati, dan Aplikasi Iblis. Selain itu, penulis juga beberapa kali diminta untuk mengerjakan *sfx editing* untuk trailer film Setan Botak di Jembatan Ancol dan juga Gundik.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Bulan	Proyek	Keterangan
Februari	Cinta Mati	• Melakukan pemilihan dialog untuk series Cinta Mati episode 9 • Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk series Cinta Mati episode 9 • Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk series Cinta Mati episode 10
	Setan Botak di Jembatan Ancol	• Mengerjakan <i>sfx spot</i> dan <i>ambiance</i> untuk trailer film Setan Botak di Jembatan Ancol
	Nia Kurniasari	• Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk film Nia Kurniasari • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>
	Theo dan Ruza	• Mengerjakan <i>sfx ambiance</i> untuk episode 1 sampai 3
Maret	Panggilan Dari Kubur	• Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk film panjang Panggilan Dari Kubur
	Duda Keren	• Melakukan pemilihan dialog untuk film panjang Duda Keren • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i> • Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk bumper judul di film dan trailer Duda Keren

	Doa - Doa Diatas Kepala	• Melakukan pemilihan dialog untuk film panjang Doa Doa Di atas Kepala • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>
	Tak Ingin Usai Disini	• Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk film dan trailer film panjang Tak Ingin Usai Disini
	Pengin Hijrah	• Melakukan penjahitan dialog dan <i>balancing</i> untuk film panjang Pengin Hijrah • Melakukan <i>mixing</i> untuk reel 4 dan reel 5
April	Aku Harus Mati	• Melakukan pemilihan dialog untuk film panjang Aku Harus Mati • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>
	Rahasia Warisan Eyang	• Mengerjakan <i>sfx ambience</i> untuk film panjang Rahasia Warisan Eyang • Melakukan <i>premix</i>, <i>balance</i>, serta <i>mixing</i>
	Hidupku Untuk Maafmu	• Mengerjakan <i>sfx spot</i> untuk seluruh adegan <i>fighting</i> pada film panjang Hidupku Untuk Maafmu
	Aplikasi Iblis	• Melakukan pemilihan dialog untuk film panjang Aplikasi Iblis • Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i>
	Gundik	• Mengerjakan <i>sfx ambience</i> untuk trailer film panjang Gundik
Mei	Malam 3 Yasinan	• Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i> untuk film panjang Malam 3 Yasinan
	Onna	• Melakukan <i>premix</i> dan <i>balance</i> untuk iklan onna

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan selama magang di *Iqonic Studios*

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. Nia Kurniasari

Pada proyek film panjang Nia Kurniasari, penulis berperan sebagai *sfx editor* khususnya bagian *sfx spot*. Tugas utama dari *sfx spot* adalah memastikan visual yang memuat efek praktis terisi dengan baik. Sebagai contoh adalah ketika polisi menembakan pistol ke udara, penulis harus mengisi suara pistol yang selaras dengan suasana yang terjadi. Karena di film ini terdapat beberapa montase pada bagian klimaks film, penulis juga diharuskan untuk mengisi *sfx spot dramatic*. *Sfx spot dramatic* lebih menitikberatkan pada pengisian efek untuk menambah kesan dramatis seperti *sfx bass drop* atau *sfx flashback*. Hal pertama yang dilakukan penulis adalah menonton *visual* dan *audio guide* terlebih dahulu untuk kemudian menandai bagian mana saja yang perlu diberi *sfx spot*. Setelah itu, barulah kemudian penulis mengisi *sfx* dengan menyusun beberapa layer suara dari *soundbank* yang sudah disediakan oleh pihak perusahaan.

Nia Kurniasari merupakan film panjang bergenre drama garapan sutradara Aditya Gumay. Film ini mengangkat kisah nyata gadis penjual gorengan di Padang Pariaman yang dibunuh dan diperkosa oleh pengguna narkoba. Film ini terbagi ke dalam *4 reel* yang masing-masing *reel*nya berdurasi sekitar 20 menit. Pengerjaan *sfx spot* untuk film ini lebih menitikberatkan pada suara pintu rumah dan kendaraan serta beberapa *fighting scene* di saat pembunuhan Nia Kurniasari.

Pengerjaan *sfx spot* untuk film Nia Kurniasari ini diawasi dan dikoreksi oleh salah satu *sfx editor* dari *Iqonic Studios* yaitu Bapak Aldy Prawira. Adegan pembuka film ini merupakan adegan pembunuhan Nia Kurniasari oleh Andri atau klimaks dari film ini. Karena film ini berfokus pada kisah hidup inspiratif Nia, maka desain pukulan yang diberikan penulis juga disesuaikan dengan tema film. Penulis mendesain pukulan agar tetap terdengar realistis namun tidak berlebihan seperti di film *horor* atau *action*. Penulis hanya memberikan satu sampai dua layer pukulan yang berisi *impact* pukulan pada *torso* dan *cloth*. Hal itu berbeda ketika penulis mengisi efek pukulan untuk film *action* atau *horor* yang terdiri dari minimal 2 sampai 3 *layer* yang berisi *impact* pada *torso*, *bones*, *cloth*, serta terkadang *flesh*.



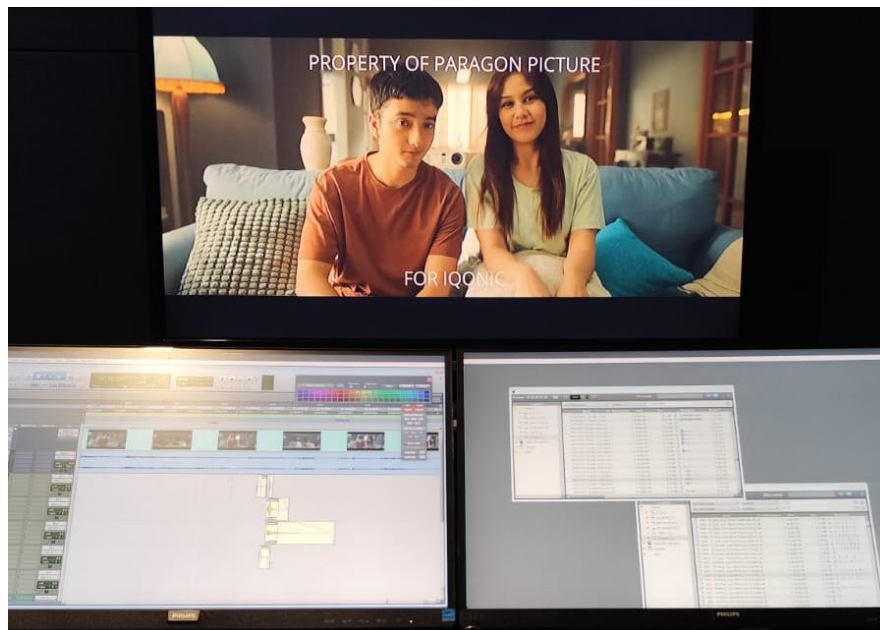
Gambar 3.2 Preview Nia Kurniasari bersama sutradara dan produser
Dokumentasi Pribadi

Setelah dilakukan *preview* dengan sutradara dan produser, penulis mendapatkan catatan untuk mendesain ulang bunyi tembakan. Mereka menginginkan suara tembakan yang dalam dan lebar karena penembakan dilakukan di tengah hutan. Untuk itu, penulis membuat 3 *layer* bunyi tembakan yang terdiri dari 2 *layer mono* dan 1 *layer stereo* untuk memberikan kesan lebar pada tembakan. Pada *layer mono*, penulis memberikan 1 *layer* bunyi senapan pada jarak dekat dengan karakter *mid to hi* untuk mendapatkan detail letusan senapan dan 1 *layer impact* senapan dengan karakter *mid to low* untuk memberikan *body* pada tembakan. Terakhir, penulis menambahkan *layer stereo* yang berisi bunyi senapan pada jarak jauh untuk menciptakan kesan bunyi senapan pada area terbuka dan bunyi tembakan yang lebar. Penulis juga mendapat catatan untuk memberikan efek dramatis pada serbet makan yang dikibaskan sebagai media transisi dari adegan *flashback* ke *timeline* utama. Untuk itu, penulis menggunakan 2 jenis *cloth movement* untuk menciptakan kesan dramatis itu. Jenis *cloth* yang digunakan adalah *movement cloth* baju serta *movement cloth blanket*. Dengan gabungan 2 jenis *cloth* itu menciptakan bunyi *movement* serbet yang kompleks, detail, serta tebal.

2. Tak Ingin Usai Disini

Pada proyek film panjang Tak Ingin Usai Disini, penulis berperan sebagai *sfx editor* bagian *sfx spot*. 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. Walaupun memiliki kesamaan genre dengan film Nia Kurniasari yaitu drama, pengerjaan *sfx spot* untuk film Tak Ingin Usai Disini memiliki beberapa perbedaan. *Sfx spot* di film ini jauh lebih padat dan kompleks dibandingkan dengan film Nia Kurniasari. Hal itu karena karakter di film ini banyak melakukan pergerakan dan bersentuhan dengan benda-benda di sekitarnya. Terlebih lagi karakter Cream yang aktif membuat *sfx* yang dibutuhkan menjadi semakin kompleks. Salah satu contohnya adalah ketika K dan Cream sedang berbicara di ruang tamu, mereka bukan hanya berbincang namun bersembunyi di balik selimut dan juga saling menepuk pundak sambil bergurau. Akting yang baik dari pemain membuat sentuhan antara pemain dengan properti menjadi tegas dan berani sehingga beberapa efek suara yang umumnya dikerjakan oleh tim *foley* kini dikerjakan oleh tim *sfx* untuk mendapatkan suara yang tebal dan jernih.

Penulis bekerja sama dengan Bapak Nala Pradipta sebagai *sfx editor* bagian *sfx ambiance* untuk merancang *sfx* yang baik. Kami saling memberikan masukan untuk desain *sfx* yang terbaik.



Gambar 3.3 Laman *session sfx* Tak Ingin Usai Disini

Dokumentasi Pribadi

Karena film ini mempunyai banyak adegan dramatis, penulis diberikan banyak ruang untuk berkreasi dengan *sfx*. Salah satu adegan yang memuat visual dramatis adalah pada saat K sebagai karakter utama merasakan rasa sakit kepala akibat penyakit kanker pankreas yang dideritanya. Saat itu, visual film menjadi kabur dan berbayang serta muncul bias-bias cahaya. Penulis kemudian membuat efek suara seperti yang dirasakan orang saat merasa pusing hebat atau sesaat sebelum pingsan. Penulis memanfaatkan bunyi-bunyian pada benda yang ada pada visual film seperti mesin cuci dan rintik air pada akuarium. Dengan menggunakan alat pengedit *eq* yaitu *fabfilter pro q*, penulis menghilangkan frekuensi *mid* dan *hi* pada bunyi mesin cuci yang membuat suara mesin cuci menjadi berdengung. Setelah itu, penulis menambahkan *layer* berupa suara dengung frekuensi tinggi seperti halnya manusia saat merasa pusing. Suara itu diciptakan dengan mengubah *pitch* suara gemuruh perut menjadi beberapa *hz* lebih tinggi menggunakan *pitch shifter*.

Terdapat pula adegan *flashback* yang memiliki *treatment* dramatis. Adegan tersebut adalah adegan mimpi saat K diibaratkan sudah meninggal dengan menaiki mobil bersama keluarganya yang sudah lebih dulu wafat menembus sebuah

terowongan penuh kabut. Penulis mendesain suara transisi menuju adegan tersebut dengan menggunakan beberapa suara yang di *reverse*. Beberapa sampel suara yang digunakan adalah bunyi genta angin dan debur ombak. Suara yang di reverse menciptakan karakter seperti benda yang terhisap sehingga cocok untuk menguatkan adegan-adegan *flashback* atau adegan yang tidak nyata. Penulis juga diberikan kesempatan oleh Bapak Nala Pradipta untuk mendesain suara *ambiance* untuk adegan tersebut. Penulis kemudian mendesain *ambiance* untuk adegan tersebut dengan memberikan beberapa *layer* suasana natural pada sebuah terowongan jalan raya seperti lalu lalang kendaraan di kejauhan serta bunyi tonggeret untuk menunjukkan latar waktu kejadian yaitu malam hari. Penulis kemudian memberikan suara gonggongan anjing dari kejauhan untuk memberikan analogi K dan keluarganya yang sedang dipanggil menuju ke Nirwana. Penulis juga menambahkan suara dengung seperti di luar angkasa untuk menambahkan kesan tempat yang tidak nyata.

Selain mengerjakan *sfx editing* untuk *full film*, penulis juga mengerjakan *sfx editing* untuk *trailer* film Tak Ingin Usai Disini. *Sfx spot* untuk *trailer* ini umumnya mengambil sampel dari *full film*nya. Namun beberapa tambahan *sfx* diberikan untuk memberikan *beat* pada *trailer*. Contohnya adalah pada adegan saat montase setelah *shot polaroid* yang mengabadikan momen K dan Cream di apartemennya. Penulis memanjangkan durasi bunyi *riser flash* kamera untuk membuat kesan montase momen-momen kebersamaan K and Cream menjadi satu rangkuman kehidupan. Penulis juga mengisi lebih banyak detail pada barang sehari-hari seperti efek duduk di sofa dan pergerakan polaroid saat dipasang di *tripod*. Hal itu dilakukan karena trailer merupakan media promosi film yang tiap *shot*nya menjadi sangat berharga dan berguna untuk memikat penonton.

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 Laman *session sfx* trailer Tak Ingin Usai Disini

Dokumentasi Pribadi

3. Rahasia Warisan Eyang

Rahasia Warisan Eyang merupakan proyek film panjang garapan sutradara Hestu Saputra bersama Sapulidi Pictures. Film ini bergenre drama keluarga ini menceritakan tentang 2 saudara ipar yang memperebutkan pengakuan masakan gudeg siapa yang paling lezat.

Pada proyek film ini, penulis berkesempatan menjadi *sfx editor*, *dialog editor*, serta *premix*. Pada kesempatan ini, penulis mendapat tanggung jawab untuk mengerjakan *sfx ambience*. Tugas penulis sebagai *sfx ambience* adalah memastikan semua lokasi yang ada pada film ini memiliki *ambience* yang sesuai dengan tempatnya dan mampu memberikan dukungan pada setiap lokasi yang dimuat dalam visual agar lebih hidup. Saat mendapat tanggung jawab sebagai *dialog editor*, penulis bertugas untuk memilih *clip audio* terbaik dari setiap dialog untuk nantinya diolah oleh *sound designer*. Pada tahap *premix*, penulis bertugas untuk melakukan penyesuaian elemen-elemen suara seperti *foley*, *dialog*, *sfx*, dan musik agar semuanya terdengar jelas sesuai porsi. Selain diberikan kesempatan hingga tahap *premix*, penulis juga diberikan kesempatan oleh Bapak Nala Pradipta selaku *sound designer* film ini untuk melakukan *mixing*.

Jobdesk pertama penulis pada proyek ini adalah sebagai *dialog editor*. Walaupun film ini bergenre drama, pemilihan dialog film ini cukup rumit karena

audio lapangan film ini tidak terlalu baik. Banyak adegan pada film ini yang hanya memuat satu sumber audio padahal karakter yang berinteraksi cukup banyak. Beberapa *clip on* dari karakter juga rusak. Walau ada solusi berupa *ADR*, penulis sebisa mungkin menghindari dialog asli diganti dengan dialog *ADR*. Hal itu karena dialog *ADR* biasanya memiliki kekuatan emosional yang berbeda dengan dialog aslinya. Karakter dialog yang sangat *roomy* juga membuat pemrosesan dialog *ADR* menjadi sebuah tantangan.

Untuk menentukan dialog mana yang perlu di-*ADR*, penulis biasanya melakukan uji coba pembersihan *noise* pada dialog terburuk menggunakan *dxrevive*. Namun, proses tersebut harus dihilangkan sebelum disetor kepada *sound designer* untuk memudahkan proses pemindahan dan meminimalisir *plugin dxrevive* tidak terbaca di komputer lain. Teriakan karakter umumnya akan terdengar rusak pada rekaman *clip on* lapangan. Namun, tidak semua teriakan akan menjalani proses *ADR*. Penulis akan mencoba menggabungkan dialog teriakan dari sumber *clip on* dan juga *boom*. Teknik ini pada beberapa kasus efektif untuk memanipulasi suara teriakan yang rusak. Hal ini dikarenakan suara teriakan dari *boom* biasanya akan terdengar jelas dan bersih walau sedikit jauh. Namun, karena ada bantuan dari suara *clip on* yang terdengar tebal dan dekat, karakter suara *boom* yang jauh akan terminimalisir. Teknik ini juga beberapa kali digunakan apabila *cast* yang bersangkutan tidak dapat melakukan sesi *ADR*.

Selanjutnya, penulis mengerjakan *sfx editing* bagian *ambiance* untuk film ini. *Ambiance* untuk film Rahasia Warisan Eyang ini juga cukup menantang karena mengambil latar di Yogyakarta. Rumah nenek yang menjadi *set* utama film ini juga bergaya rumah tradisional Jawa. Hal itu membuat film ini terasa sangat melokal. Untuk mendukung itu, *ambiance* yang digunakan juga harus menonjolkan ciri khas daerah di Jawa. Namun, stok *ambiance* Indonesia di sini biasanya banyak memiliki *noise* dan karakter suara yang tipis. Oleh karena itu, penulis menyusun setidaknya 3 *layer ambiance* gabungan lokal dan luar negeri. Penulis mulai menyusun *ambiance* dari *scene* yang memiliki latar tempat yang otentik seperti pasar. Penulis menggunakan *ambiance heavy city* dari luar negeri sebagai pondasi *ambiance* nya. Kemudian penulis menambahkan detail-detail dari *ambiance* lokal seperti

keramaian pasar di Jawa, suara kayuh becak, suara *crowd* pengunjung pasar berbahasa Jawa, suara truk mundur, serta suara unggas.

Selain menggunakan stok yang sudah ada, penulis merasa beberapa sampel *ambiance* perlu diambil seperti suara orang yang sedang menyapu di halaman rumah dan suara sebuah warung makan di tengah hutan. Penulis mengambil sampel tersebut menggunakan alat perekam suara *portable zoom H4n*. Penulis melakukan penelusuran ke kampung-kampung di daerah Rawa Buntu, Tangerang Selatan. Kemudian, penulis menemukan sebuah rumah makan berkonsep pedesaan di Jawa yaitu Warung Tuman dan memutuskan untuk mengambil beberapa sampel suara di sana.



Gambar 3.5 Mengambil sampel suara warung makan
Dokumentasi Pribadi

Setelah membuat *ambiance*, penulis kemudian ditugaskan untuk melakukan *premix* dan *balance* untuk film *Rahasia Warisan Eyang* ini. Untuk melakukan proses *balance*, penulis harus melihat *loudness meter* yang berfungsi untuk melihat apakah suara yang dihasilkan masih di level yang aman atau tidak. Batas aman level suara seperti yang ditampilkan pada *loudness meter* adalah sebesar -22db. Apabila level suara menyentuh angka di bawah itu, maka *loudness meter* akan menunjukkan angka berwarna merah. Namun, dalam beberapa kasus level suara diperbolehkan hingga di bawah -22db apabila adegan yang sedang terjadi

didominasi oleh teriakan atau pada tingkatan emosional yang tinggi. Beberapa *treatment jumpscare* juga diperbolehkan untuk berada di level di bawah -22db.



Gambar 3.6 Proses *Premix* dan *Balance* Rahasia Warisan Eyang

Dokumentasi Pribadi

Dalam melakukan *balance* pada sebuah film, perlu diperhatikan juga untuk menjaga agar level suara dialog berada di atas semua suara lainnya seperti *sfx* atau musik. Terutama apabila dialog tersebut menunjukkan sebuah informasi maka level dialog harus bisa terdengar jelas dan tidak terdistraksi oleh suara lainnya. Setelah semua suara telah *balance*, barulah tahap *mixing* dilakukan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang ini, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi. Kendala pertama adalah lokasi kantor yang berjarak cukup jauh dengan kediaman penulis. Kantor *Iqonic Studios* yang terletak di Bintaro dengan kediaman penulis yang terletak di Gading Serpong membuat beberapa pekerjaan menjadi kurang efisien. Hal itu dikarenakan beberapa pekerjaan terkadang mengharuskan penulis bekerja hingga larut malam dan kembali datang di pagi hari. Lalu lintas yang padat setiap harinya juga menambah kendala yang ada.

Kendala kedua adalah durasi magang yang disepakati penulis belum mampu membuat penulis mencoba semua divisi yang ada di *Iqonic Studios*. Proses memahami *workflow bekerja* yang cukup memakan waktu membuat penulis hanya

berkesempatan mencoba beberapa *jobdesk* saja. Status penulis sebagai asisten Bapak Nala Pradipta juga membuat penulis sering mendapat tugas langsung dari Bapak Nala Pradipta selaku *sound designer*. Walaupun begitu, penulis juga belajar banyak tentang setiap divisi di *Iqonic Studios* dari beliau.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Namun, penulis telah menemukan solusi atas kendala-kendala yang timbul selama proses kerja magang. Untuk permasalahan jarak antara kantor dengan kediaman penulis, penulis memilih untuk menggunakan transportasi krl untuk perjalanan pulang dan pergi. Penggunaan krl untuk komutasi sangat mengurangi energi yang terbuang dalam perjalanan apabila menggunakan kendaraan pribadi. Lokasi kantor juga memiliki jarak yang cukup dekat dengan stasiun yaitu Stasiun Pondok Ranji. Hasilnya, kondisi fisik penulis menjadi lebih bugar ketika tiba di kantor dan terbebas dari hujan dan membuat kreativitas lebih berjalan selama di kantor.

Karena penulis merasa durasi yang disepakati membuat beberapa target yang ditentukan di awal kontrak tidak terlaksana, maka penulis melakukan untuk melakukan *extend* secara pribadi. Penulis sepakat dengan *sound designer* Bapak Nala Pradipta untuk melanjutkan kerja hingga proyek Rahasia Warisan Eyang sampai pada tahap *preview* dengan sutradara. Namun karena durasi *extend* yang dilakukan penulis hanya untuk menyelesaikan tugas yang belum terselesaikan, maka penulis sudah tidak lagi terikat dengan peraturan kerja yang berlaku di *Iqonic Studios* dan penulis sudah tidak memiliki tanggung jawab lagi untuk menerima mandat pekerjaan dari *Iqonic Studios*.