

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transisi dari perkuliahan ke dunia kerja profesional pasti ada sebuah kesenjangan yang tidak bisa dipelajari hanya dari teori. Ketika pertama kali penulis mempelajari *sound*, mulai dari konsep perekaman dialog dapat dipelajari melalui *e-learning*, buku, dan bimbingan dari dosen. Namun, ketika berada di lokasi syuting dengan waktu yang terbatas, cuaca yang tidak menentu, dan ekspektasi klien yang tinggi, pengetahuan teori dan teknis hanya menjadi fondasi awalnya saja. Hal yang paling penting adalah kemampuan beradaptasi, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara *real-time*.

Pengalaman magang merupakan bagian terpenting dalam kurikulum pembelajaran Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara. Program ini bukan sebatas pemenuhan persyaratan akademik, melainkan kesempatan untuk mengaplikasikan semua pelajaran teori ke dalam praktik industri, sekaligus menguji kemampuan bertahan penulis dalam tekanan deadline, dinamika tim yang kompleks, dan standar kualitas industri yang menuntut banyak hal.

Penulis melaksanakan kegiatan magang di Flamemaker Picture dengan posisi awal sebagai *Assistant Director*. Penulis memilih posisi ini karena minat awal untuk mempelajari proses *directing* sebagai langkah menuju karier sebagai sutradara. Namun, seiring berjalannya produksi, penulis dipercayakan untuk mengambil peran sebagai *Head of Department Sound*. Kepercayaan ini diberikan berdasarkan pengalaman penulis dalam menangani jobdesk *Sound Design* selama masa perkuliahan.

Departemen *sound* dalam proyek ini terdiri dari *Sound Recordist/Location Sound Mixer, Boom Operator, dan Utility Sound Technician/Sound Assistant*. Sebagai *Head of Department Sound*, penulis bertanggung jawab

mengkoordinasikan seluruh tim dan memastikan kualitas *audio* yang direkam memenuhi standar produksi.

Selama tiga bulan magang, penulis tidak hanya mempelajari cara mengoperasikan peralatan atau menguasai *software/DAW (Digital Audio Workstation)*. Sebagai *Sound Recordist*, penulis menjalankan peran yang sangat krusial dalam produksi film, yaitu melakukan *mixing* dan *monitoring* suara secara *real-time* selama pengambilan gambar berlangsung. Tugas ini termasuk dalam mengatur *settings*, *gain staging*, dan melakukan proses perekaman sambil *monitoring* setiap dialog dan suara yang ditangkap oleh *Boom Operator* melalui *headphone monitoring*. Seluruh proses produksi telah dikoordinasikan dengan tim *sound* yang akan melanjutkan pekerjaan pada tahap *post-production* untuk memastikan kontinuitas dan konsistensi kualitas audionya.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Maksud utama dari pelaksanaan magang ini adalah memenuhi syarat yudisium dan membangun jembatan antara kompetensi akademik yang telah diperoleh di kampus ke lapangan produksi film. Selama penulis belajar di UMN, berbagai aspek *filmmaking* telah dipelajari dari teori naratif, estetika visual, hingga teknik *editing*. Namun, lingkungan akademik cenderung memberikan ruang eksperimen tanpa konsekuensi yang nyata. Proyek kuliah memiliki fleksibilitas waktu, toleransi kesalahan, dan standar yang disesuaikan dengan level pembelajaran mahasiswa. Selain menguji ilmu yang didapat tujuan magang adalah membangun hubungan baik antar rekan kerja sehingga kedepannya bisa terus bekerja sama dengan baik.

Secara khusus, tujuan lainnya yang ingin dicapai melalui program magang ini mencakup beberapa hal:

1. Penguasaan teknis *audio* dalam dunia profesional. Meskipun telah familiar dengan konsep *sound recording* dan *sound design* melalui mata kuliah, pengalaman langsung menangani peralatan, bekerja dalam kondisi akustik yang tidak ideal, dan memenuhi standar *delivery* untuk distribusi adalah tantangan yang berbeda. Pemahaman tentang *workflow* lengkap dari *pre-production sound planning*, *on-set recording*, hingga *post-production mixing* dan *mastering* menjadi target yang ingin dicapai.
2. Mengembangkan kemampuan *problem-solving* dalam situasi tekanan tinggi. Produksi film profesional jarang berjalan sesuai rencana. Cuaca berubah, peralatan mengalami malfungsi, jadwal syuting molor, dan ide kreatif yang bisa berubah mendadak. Kemampuan untuk tetap tenang, mencari solusi alternatif dengan cepat, dan tetap menjaga kualitas *output* adalah *soft skill* yang tidak bisa dipelajari saat teori.
3. Membangun pemahaman tentang kolaborasi antar divisi. Film adalah medium kolaboratif yang melibatkan puluhan bahkan bisa sampai ratusan orang dengan *expertise* berbeda. Sebagai bagian dari *sound department*, diperlukan pemahaman tentang bagaimana keputusan *visual* dari DOP (*Director of Photography*) mempengaruhi posisi mic pada talent, posisi boom agar tidak bocor ke dalam frame, dan memastikan file terekam dengan baik. Penulis belajar bahwa kemampuan berkomunikasi dengan baik dan mudah dipahami setiap divisi menjadi kompetensi yang sangat diprioritaskan.
4. Mengembangkan etos kerja profesional yang sesuai dengan standar industri. Mencakup disiplin waktu, tanggung jawab terhadap deadline, kemampuan menerima kritik yang membangun, dan mindset yang mau terus belajar. Industri kreatif berkembang sangat cepat karena teknolog,

teknik baru, dan standar baru muncul terus-menerus. Magang adalah kesempatan untuk membangun habit belajar mandiri dan adaptasi yang akan menjadi modal utama dalam karier jangka panjang.

5. Mendapatkan pandangan baru tentang berbagai jalur karier dalam industri film. Selama ini pemahaman tentang profesi di perfilman sebagian besar bersifat teoritis atau berdasarkan apa yang dilihat di internet. Magang memberikan kesempatan untuk melihat realitas keseharian profesional, mulai dari struktur gaji, jam kerja, dan problem internal perusahaan.

Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, harapannya tidak hanya memperoleh pengalaman yang memenuhi syarat kelulusan, tetapi juga membangun fondasi yang solid untuk memasuki industri dengan percaya diri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang di Flamemaker Picture sudah berlangsung selama tiga bulan, dimulai dari awal Juli hingga akan berakhir di Desember 2025. Periode ini dipilih berdasarkan kalender akademik Universitas Multimedia Nusantara dalam semester khusus untuk kegiatan magang track 2 bagi mahasiswa semester akhir. Tapi penulis mendapat kontrak kerja selama 6 bulan. Selama tiga bulan sudah memberikan banyak pengalaman bagi penulis.

Prosedur pelaksanaan dimulai sebelum periode magang aktif. Pada akhir bulan Mei 2025, penulis sudah mulai mencari tempat magang. Pada hari Minggu, 22 Juni 2025, penulis bertemu teman yang adalah seorang *filmmaker*. Beliau bernama George Jusman Hutabarat yang sudah berpengalaman dalam *directing* film horror Indonesia. Penulis bertanya pada beliau, *production house* mana yang bisa mencari pengalaman belajar, tidak hanya menjadi anak magang yang dipandang sebelah mata. Beliau mengajak untuk magang di tempatnya, dengan dijanjikan melewati koneksi dan pengalamannya, penulis akan ditemukan oleh orang-orang yang berbakat dalam bidangnya.

Proses wawancara berlangsung singkat di *Food Court* Mall Artha Gading di hari itu juga. Dalam sesi ini penulis berbicara dan saling sharing pengalaman dan *skill* yang dimiliki penulis. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tidak hanya seputar keterampilan teknis, tetapi juga tentang pengalaman yang pernah dialami, respons terhadap kritik, dan pemahaman tentang industri ini. Yang menarik, beliau bertanya kesediaan penulis untuk ditempatkan di berbagai divisi sesuai kebutuhan proyek pertanyaan yang pada waktu itu dijawab dengan antusiasme tanpa mengetahui bahwa ini akan membentuk pengalaman magang.

Setelah obrolan singkat, sekitar bulan September awal barulah project pertama dalam masa magang dimulai. Penulis diajak untuk melihat proses pembuatan skrip di rumah beliau. Dari perancangan awal hingga setiap revisi yang dibuat. Penulis banyak belajar cara merangkai plot yang baik sesuai dengan kebutuhan *genre*. Penulis tidak diajarkan teori tentang hal-hal yang ada di lokasi tapi langsung diajarkan teknis dan brief singkat serta membagikan visi apa yang mau dicapai. Perkenalan dilakukan dengan seluruh anggota tim inti, melihat proses *editing* yang sedang berlangsung. Bagian IT memberikan akses ke *project management software* yang digunakan untuk *tracking* progres produksi.

Struktur kerja sehari-hari sangat bergantung pada fase dan jenis proyek yang sedang dikerjakan. Dalam periode *pre-production*, jam kerja cenderung reguler, masuk pukul 09.00 dan pulang sekitar 18.00, dengan fokus pada rapat persiapan, equipment check, dan perencanaan teknis. Namun ketika memasuki fase produksi, jadwal bisa sangat tidak menentu. Ada kalanya call time dimulai pukul 04.00 pagi untuk mengejar momen, atau shooting night scene yang berlangsung hingga dini hari. Fase *post-production* kembali memberikan jadwal yang lebih terstruktur, meskipun *deadline* singkat seringkali mengharuskan lembur.