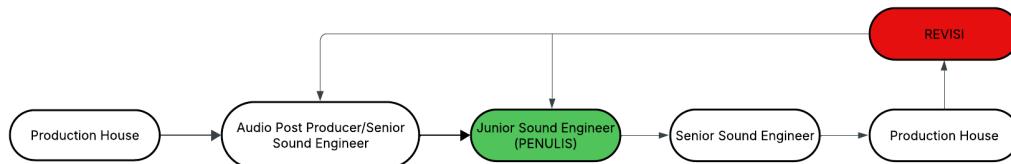


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai mahasiswa magang di Blue Magic Audio Post, penulis bekerja di bawah supervisi *Senior Sound Engineer*. Dalam posisi sebagai *Junior Sound Engineer* dan *designer*, penulis bertugas membantu proses *sound design* pada proyek iklan. Tugas utama penulis meliputi mengonversi file OMF ke format WAV, mengerjakan *sound design* menggunakan Logic Pro, serta merapikan *track* agar mudah dikerjakan lebih lanjut. Setelah itu, hasil pekerjaan penulis diserahkan kepada *Senior Sound Engineer* dan *Designer* untuk tahap *mixing* dan *mastering*. Penulis juga terlibat dalam proses revisi berdasarkan catatan dari klien dan mendampingi sesi studio ketika pihak Production House datang untuk melakukan pengecekan proyek.



Gambar 3.1. Bagan alur kerja.

Sumber: Observasi Penulis (2025).

#### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama masa periode magang di Blue Magic Audio Post, penulis berfokus ke dalam *sound design* dan *engineering*.

##### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

| No. | Tanggal  | Proyek           | Keterangan   |
|-----|--|------------------|--|
| 1.  | Minggu I<br>9 September - 14 September 2025    | Samsung          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Final Mix</li> </ul>  |
| 2.  | Minggu II<br>15 September - 21 September 2025  | Pertamina Motogp | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konversi file OMF ke format WAV</li> <li>• Membuat <i>sound design</i> sesuai dengan <i>blueprint offline edit</i></li> </ul>                                   |
| 3.  | Minggu III<br>22 September - 28 September 2025 | Pertamina MotoGP | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan <i>track</i></li> <li>• Mengerjakan revisi</li> <li>• Melakukan <i>final mix</i></li> </ul>   |
| 4.  | Minggu IV<br>29 September - 5 Oktober          | Allianz Syariah  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konversi file OMF ke format WAV</li> <li>• Membuat <i>sound design</i> sesuai dengan <i>blueprint offline edit</i></li> <li>• Merapikan <i>track</i></li> </ul> |
| 5.  | Minggu V<br>6 Oktober - 9 Oktober 2025         | Allianz Syariah  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merekam <i>voice over</i></li> <li>• Mengerjakan revisi</li> <li>• Melakukan <i>final mix</i></li> </ul>  |

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

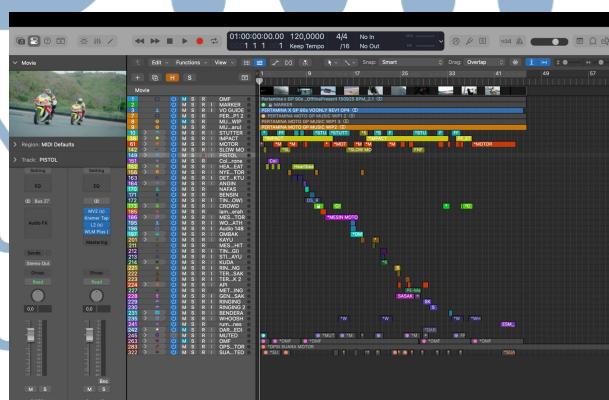
Selama menjalani magang di Blue Magic Audio Post, penulis menempati posisi sebagai *Junior Sound Engineer* di bawah supervisi *Senior Sound Engineer*. Dalam posisi ini, penulis bertanggung jawab membantu proses *sound design*, *editing*, serta *mixing* dan *mastering* untuk berbagai proyek iklan yang dikerjakan oleh studio.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Proses kerja dimulai dari tahap penerimaan data proyek, yang biasanya dikirimkan melalui tautan *Google Drive* oleh pihak *post producer* atau *senior engineer*. Berkas yang diterima mencakup *video offline lock* serta *file audio* dalam format *OMF (Open Media Framework)*. Karena perangkat lunak *Logic Pro* yang digunakan dalam studio tidak mendukung format *OMF* secara langsung, penulis melakukan konversi *file OMF* menjadi format *WAV*. Proses ini penting agar setiap *track audio* dapat terbaca dengan baik dan siap untuk tahap desain suara.

Setelah proses konversi selesai, penulis memulai tahap *sound design* menggunakan *Logic Pro*. Pada tahap ini, penulis bertugas menambahkan dan menata elemen-elemen suara yang terdiri dari *ambience*, *sound effects (SFX)*, serta efek pendukung lainnya sesuai kebutuhan dan arahan proyek. Setiap proyek memiliki karakteristik tersendiri, sehingga penulis perlu menyesuaikan pendekatan dan gaya desain suara agar sesuai dengan identitas dan pesan yang ingin disampaikan oleh iklan.

Penulis juga bertanggung jawab untuk merapikan struktur *track* di dalam proyek *Logic Pro* sebelum hasil kerja diserahkan kepada *Senior Sound Engineer*. Penataan *track* ini penting untuk menjaga efisiensi kerja dan kemudahan navigasi, terutama pada proyek-proyek besar seperti iklan Pertamina MotoGP, di mana jumlah *track* dapat mencapai lebih dari 300 *track audio*. Salah satu proyek utama yang dikerjakan selama masa magang adalah iklan Pertamina MotoGP, yang menjadi pengalaman signifikan bagi penulis dalam memahami praktik profesional *sound design* di industri.

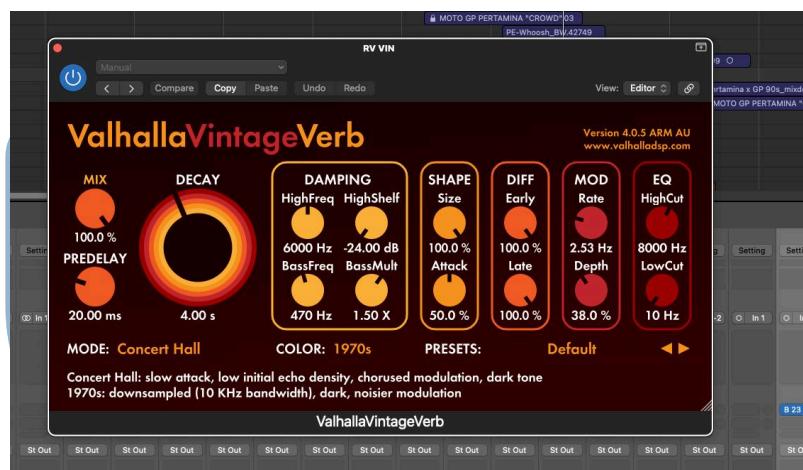


Gambar 3.2. Working File Pertamina MotoGP.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Dalam proyek ini, penulis berperan secara menyeluruh dalam pembuatan *sound design*, mulai dari *ambience*, penggunaan *SFX*, hingga tahap akhir *mixing* dan *mastering*. *Brief* yang diberikan oleh pihak *Production House* (*PH*) bersifat sangat eksploratif, dengan fokus utama pada keunikan suara motor *MotoGP* sebagai elemen sentral dalam iklan. Suara motor tidak hanya difungsikan sebagai efek realistik, tetapi juga sebagai elemen atmosferis yang membentuk karakter dan energi visual dari iklan tersebut.

Untuk mencapai hasil yang diinginkan, penulis menggunakan berbagai sumber daya seperti *sound library* dan sejumlah *plugin audio* meliputi *equalizer* (*EQ*), *compressor*, dan *reverb* untuk menciptakan tekstur suara yang dinamis dan berlapis. Pendekatan yang digunakan bersifat *surreal* dan eksperimental, di mana suara tidak hanya merepresentasikan kenyataan, tetapi juga menonjolkan intensitas emosional dan bunyi yang khas dan unik.



Gambar 3.3. Reverb Plug in Valhalla Vintage Verb.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

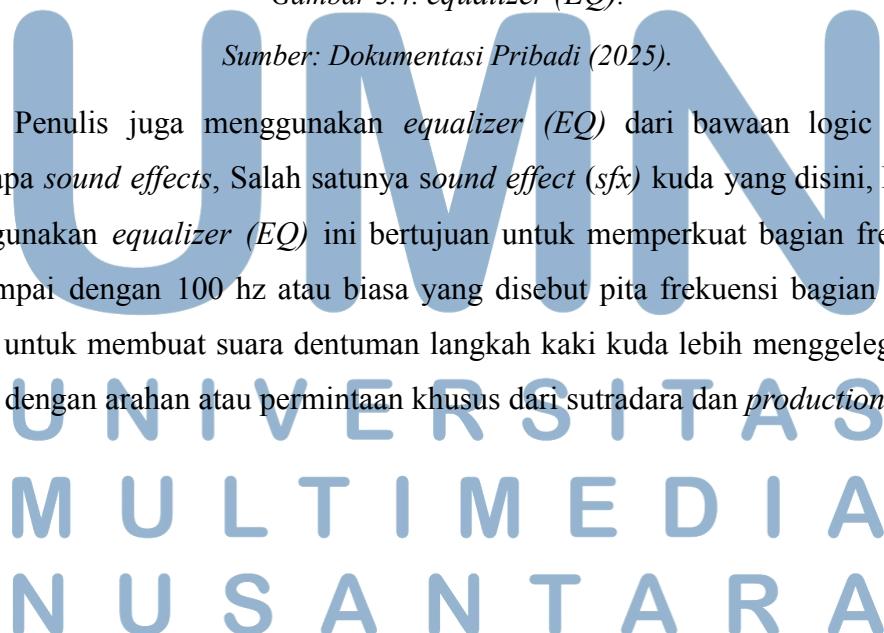
Penulis menggunakan *valhalla vintage verb* untuk kebutuhan *reverb* di proyek ini, karena *plug-in* ini sudah standar industri dan juga memiliki *reverb* yang hangat (*warm*) dan realistik ketika penulis menggunakan *plug in* untuk kebutuhan proyek Pertamina Moto GP , Hal ini bertujuan untuk menambah kesan intens sinematik dan juga elegant.



Gambar 3.4. equalizer (EQ).

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Penulis juga menggunakan *equalizer (EQ)* dari bawaan logic pro di beberapa *sound effects*, Salah satunya *sound effect (sfx)* kuda yang disini, Penulis menggunakan *equalizer (EQ)* ini bertujuan untuk memperkuat bagian frekuensi 20 sampai dengan 100 hz atau biasa yang disebut pita frekuensi bagian rendah (*low*), untuk membuat suara dentuman langkah kaki kuda lebih menggelegar lagi sesuai dengan arahan atau permintaan khusus dari sutradara dan *production house*.





Gambar 3.5. Kompresor CLA - 2A.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Kompresor yang digunakan penulis untuk suara narator dalam proyek ini adalah *CLA-2A* dari *Waves*. Kompresor ini merupakan replikasi dari kompresor legendaris *LA-2A* dari Universal Audio yang lazim digunakan oleh para profesional.

Kompresor ini dimanfaatkan untuk meningkatkan level dan menstabilkan suara narator agar tidak tertutupi oleh suara dentuman efek suara (*SFX*) Moto GP. Selain itu, *Plug-in* ini juga berfungsi untuk memberikan karakter suara narator yang lebih jernih dan berbobot. Sehingga terdengar lebih kuat dan menonjol.

Proses revisi pada proyek ini berlangsung cukup panjang karena pihak *Production House* menginginkan hasil yang presisi sekaligus artistik. Namun, suasana kerja tetap kolaboratif dan terbuka terhadap diskusi. Salah satu pengalaman berkesan adalah ketika tim Blue Magic Audio Post diminta untuk melakukan sesi pengerjaan langsung di kantor *Production House*. Dalam sesi

tersebut, penulis bersama tim melakukan penyesuaian suara secara langsung di hadapan klien dan pihak agensi, yang turut memberikan masukan secara *real time*. Pengalaman ini memberikan wawasan berharga tentang pentingnya komunikasi lintas departemen serta kemampuan beradaptasi dalam situasi kerja profesional.



Gambar 3.3. Penggerjaan Pertamina MotoGP.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Keseluruhan proses penggerjaan proyek Pertamina MotoGP berlangsung selama kurang lebih satu minggu, dengan tahapan revisi yang intens hingga mencapai hasil akhir yang sesuai dengan ekspektasi klien. Melalui proyek ini, penulis mendapatkan pemahaman praktis mengenai sinkronisasi antara kreativitas dan kebutuhan komersial, serta bagaimana *sound design* berperan penting dalam membentuk identitas audio visual sebuah iklan.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Selama menjalani magang di Blue Magic Audio Post, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi baik dari sisi operasional maupun alur kerja di dalam studio, kendala tersebut berupa:

1. Terbatasnya jumlah karyawan yang aktif dalam perusahaan. Dengan tim yang relatif kecil, setiap individu memiliki tanggung jawab yang besar dan sering kali harus menangani beberapa proyek secara bersamaan. Kondisi ini menyebabkan meningkatnya intensitas kerja, terutama ketika terdapat banyak proyek yang harus diselesaikan dalam waktu yang berdekatan.
2. Jumlah proyek yang banyak juga menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga kualitas hasil kerja. Setiap proyek iklan memiliki kebutuhan dan karakteristik suara yang berbeda, sehingga diperlukan fokus dan ketelitian ekstra dalam setiap tahap penggerjaan. Dalam beberapa kasus, proses revisi dari klien juga dilakukan dalam waktu yang singkat, sehingga penulis dan tim harus mampu bekerja secara cepat namun tetap menjaga ketepatan teknis dalam penggerjaan *sound design*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama mengalami kendala tersebut, penulis menyusun beberapa solusi dari kendala yang dirasakan :

1. Untuk menghadapi tantangan terkait jumlah karyawan yang terbatas, penulis beradaptasi dengan meningkatkan kemampuan manajemen waktu dan prioritas kerja, dan penulis juga tidak segan untuk meminta bantuan oleh rekan kerja lain.
2. Dalam menghadapi tingginya jumlah proyek serta waktu revisi yang terbatas, penulis mengembangkan sistem kerja yang lebih terstruktur dengan membuat *project log* pribadi berisi catatan setiap revisi dan perubahan yang diminta klien. Catatan ini membantu penulis menjaga konsistensi kualitas antara versi dan menghindari kesalahan teknis yang berulang.