

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses informasi serta hiburan, salah satu platform yang memiliki pengaruh sangat besar, dalam hal ini ialah, *Youtube*. *Youtube* bukan hanya menjadi wadah untuk berbagi *video*, namun menjadi media utama dalam pemasaran, pendidikan, dan hiburan banyak sekali individu. Individu, perusahaan, dan tempat belajar, memanfaatkan platform ini untuk membangun citra, menyebarkan informasi, serta menjangkau audiens yang lebih luas, melalui konten kreatif, dan informatif.

Dalam proses pembuatan konten *Youtube*, Aspek *audio* memiliki peran yang sama pentingnya dengan *visual*, *Sound Design* atau desain suara berfungsi untuk membangun suasana, memperkuat pesan visual, dan menambah poin dalam kedalaman emosi pada *video*. Unsur-unsur seperti efek suara / *Sound Effects*, musik latar belakang / *Background Music*, dan pengolahan dialog / *Mixing & Mastering*, menjadi komponen yang menentukan kualitas, dan profesionalitas pada sebuah konten.

Seseorang yang memiliki tanggung jawab penuh atas *audio* biasa disebut sebagai, *Sound Designer*, atau *Sound Department*, atau *Sound*, memiliki tanggung jawab untuk membuat keputusan yang mengarah pada elemen *audio*. *Sound Designer*, akan menggunakan teknik pengambilan suara untuk menghasilkan gambar tertentu, dan penggunaan *Digital Audio Workstation / DAW*, untuk menghasilkan suara tertentu.

Melalui kegiatan magang di Acierto Visuals, Penulis mendapatkan kesempatan untuk mempelajari secara langsung bagaimana proses produksi konten *Youtube* dilakukan, mulai dari perencanaan ide, pengambilan gambar, penyuntingan *video*, hingga tahap *editing*, pengalaman ini diharapkan dapat memperluas pemahaman

tentang bagaimana kombinasi antara *audio* dan visual mampu menciptakan narasi yang efektif, dan menarik bagi penonton.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kerja magang kampus ini dilakukan dengan tujuan sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Serta untuk memenuhi kriteria mata kuliah, *Professional Business Ethics*, *Industry Experience Model Validation*, dan *Evaluation and Reporting*, yang berjumlah 20 sks, sehingga penulis bisa lulus dari dari perkuliahan dan menerima gelar sarjana seni (S.Sn).

Ada beberapa maksud dan tujuan lain penulis mengerjakan magang kampus ini, di antara lain; penulis ingin mengenal dunia industri kreatif, terkhususnya pada bidang komersial di Indonesia. Penulis juga ingin melatih ketelitiannya dalam menjadi seorang *Sound Designer* di industri. Membangun *skill* komunikasi dengan antara kru yang lain selama produksi berjalan. Penulis ingin mampu untuk bekerja dibawah tekanan. Penulis juga ingin menganalisa berbagai macam kejadian yang terjadi di dalam sebuah produksi, dan juga ingin beradaptasi dengan segala kondisi yang akan terjadi di masa mendatang. Penulis ingin fokus dan secara serius mengejar impiannya untuk menjadi seorang *Sound Designer* di masa mendatang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dimulai dari mengisi form MBKM 01 di website merdeka.umn.ac.id dengan mengisi profil penuh tentang perusahaan Acierto Visuals, secara umum pada 02 September 2025. Penulis menghubungi Bapak Peter, selaku HRD dan CEO serta *Producer* dari Acierto Visuals, melalui *Direct Message Instagram* tersebut.

Saat pertama kali melamar di posisi *Sound Designer*, Penulis di tes dengan adanya produksi, dari produksi tersebut, penulis hanya diberi waktu kurang dari satu minggu untuk mempersiapkan diri, mempersiapkan asset, mempersiapkan software, dan penulis juga pada saat produksi terjadi ditempatkan di posisi *Field Sound Mixer*, yang mengharuskan penulis merekam suara, dengan teliti, sesuai moodboard, sesuai *Briefing*, dan sesuai dengan *notes* yang disetujui.

Selama proses produksi, penulis mempersiapkan, list alat, membuat catatan pribadi atas, script dan moodboard, dan selama proses produksi, penulis melakukan pekerjaannya dengan baik, dengan bantuan arahan dari semua team, mulai dari apa saja yang harus ditanyakan, dan diperhatikan, sebagai contoh, penulis diminta menanyakan kenapa *focal length* lensa di camera, harus selalu ditanya ketika adanya pergantian lensa, dan untuk selalu memperhatikan *monitor*, agar tidak terjadinya kesalahan, yang memunculkan mikrofon di gambar, dan membuat adegan yang akan diambil terulang lagi pengambilannya.

Disaat produksi sudah mendekati gambar-gambar terakhir, dan menuju waktu harus membongkar semuanya, penulis menyerahkan data yang berada di Secure Digital Card (*SD Card*), kepada *Digital Imaging Technician (DIT)*, menggunakan *Card Casing*, untuk menghindari kerusakan kepada *SD Card*.

Disaat pasca produksi mulai, penulis diminta untuk datang ke kantor, untuk mengerjakan *Finecut* dari hasil produksi bersama *Editor*, yang dimana pada saat itu, perangkat yang dibawa oleh Penulis tidak memumpuni, dan berujung menggunakan perangkat dari kantor, yang telah disambungkan kepada *Database* kantor, disaat pasca produksi, penulis mengalami beberapa kali kelalaian, yang

membuat pekerjaan tidak stabil dan berujung menambah durasi, karena beberapa *Sound Layer*, tidak terpotong rapih, dan alhasil, banyak suara-suara yang tidak seharusnya ada di data, muncul di hasil *Merge*.

Revisi yang terjadi 4-5 kali penulis kerjakan via WFH (*Work From Home*), karena kantor hanya dibuka sampai jam 21, penulis memaksakan pekerjaan *major*, seperti, pemotongan *Sound Layer*, penambahan *SFX (Sound Effects)*, serta *Footage to Audio Sync* dengan perangkat kantor, yang dimana membuat perangkat pribadi penulis bisa bekerja dengan maksimal dan tidak terlalu memakan waktu saat waktunya *Rendering* tiba.

Setelah tiba waktunya *Final Merge*, penulis diminta ke kantor untuk memindahkan data dari perangkat pribadi, ke perangkat kantor, dan selesainya dari pemindahan data, penulis diminta membuat yang dijelaskan oleh Owen (*Editor*), membuat yang namanya *Mother Folder*, yang adalah folder utama, yang memiliki beberapa *Folder* tambahan didalamnya, yang dinamakan *Sub Folder* yang diberi nama masing-masing berbeda, sebagai contoh, penulis diminta untuk membuat 6 *Sub Folder*, dengan nama masing-masing berbeda. 1.*Dialogue*, 2.*SFX*, 3.*Foley*, 4.*Master*, 5.*Remixed Dialogue* 6.*Master Export*, setelah *File Management* selesai, penulis diajarkan untuk membuat *Folder* tersebut menjadi *Compressed Data*, yang membuat *Folder* dengan kapasitas yang besar, menjadi lebih kecil.

Setelah pra produksi, produksi, dan pasca produksi selesai, penulis diminta datang ke kantor lagi untuk datang ke *Meeting* evaluasi, dan konklusi pelamaran magang, setelah proses evaluasi yang menjelaskan secara utuh akan kesalahan masing-masing dan apa saja yang harus di tingkatkan selesai, penulis diterima magang dengan adanya kiriman *Email (Electronic Mail)*, dari Pak Peter, setelah itu penulis diminta untuk ikut aktivitas team bonding bulanan, yang kali ini adalah berolahraga dengan tema badminton.