

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mendapatkan posisi sebagai *Field Sound Mixer*, dan *Sound Designer* selama proses magang berlangsung. Selama proses magang berlangsung penulis diberikan ilmu dan pengajaran tentang bagaimana menjadi seorang *Field Sound Mixer*, dan *Sound Designer*,

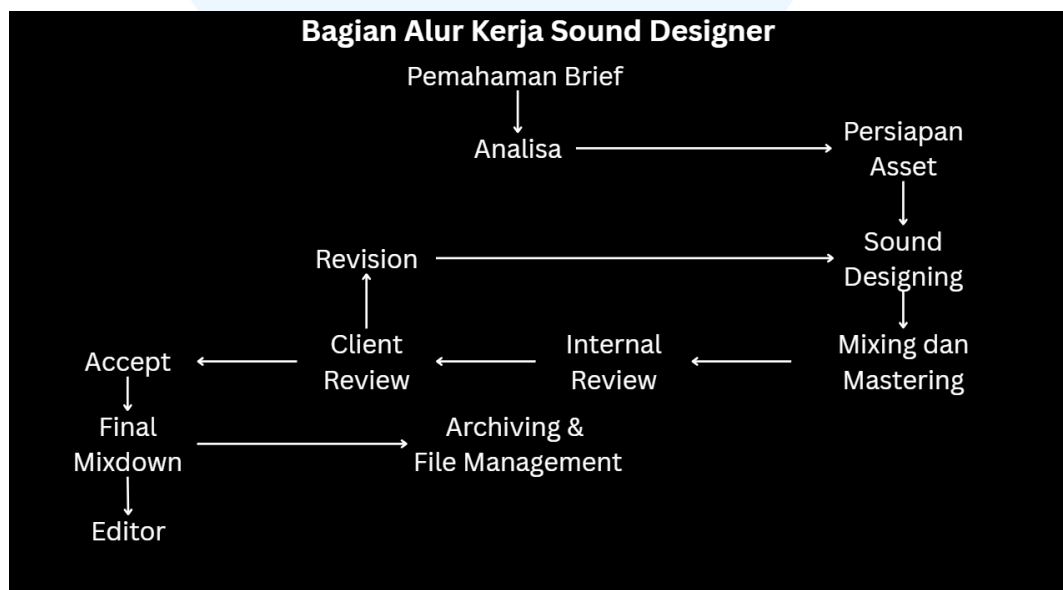
Secara kedudukan dan koordinasi, penulis ditempatkan pada departemen sound sebagai *Field Sound Mixer*, dan *Sound Designer*. Sebagai seorang *Field Sound Mixer*, dan *Sound Designer*, penulis harus mengerti dengan teknis Sound, Lighting, serta Kamera, agar ketiga faktor tersebut tidak menghalangi pekerjaan satu sama lain, dan apalagi kepada pekerjaan Penulis sebagai *Field Sound Mixer*, dan *Sound Designer*, dan kepada visual yang dimiliki oleh sang *director* dan *Client*.

Dalam tahap pascaproduksi, peran *Sound Designer* berfokus kepada pengerjaan rekaman suara yang akan dibutuhkan saat pascaproduksi, *editing starts after the shooting stops. Editing is done to condense what is typically many hours* (Steven Acher & Edward Pincus, 2013, p, 14) Pekerjaan tersebut mencakup kepada *jobdesk*, *Field Sound Mixer*, yang berperan sebagai perekam di lapangan, pengambilan *wild track*, *ambience*, serta dokumentasi perekaman suara, atau sering disebut sebagai *sound report* sangat digunakan dengan baik. Dokumentasi ini berfungsi sebagai referensi dalam penentuan kebutuhan pascaproduksi, termasuk bila ada kepentingan untuk *ADR (Automated Dialogue Replacement)* yang akan dikerjakan on set, atau on studio.

Selain tugas teknis, *Sound Designer* memiliki tanggung jawab atas administratif yang mendukung efektivitas alur kerja produksi. Seperti tanggung jawab atas pengelolaan dokumentasi, pembaruan *sound library*, serta pencatatan perubahan berdasarkan catatan revisi dari *Director* atau *Client*, mekanisme komunikasi ini

berputar kepada beberapa orang, *editor*, *producer*, dan divi lain yang tercangkup saat pasca produksi ini terjadi.

Setelah pascaproduksi mendekati akhir, manajemen *file*, dan pengarsipan *file*, adalah hal krusial yang harus dilakukan, oleh seorang *Sound Designer*, karena pengelolaan yang dilakukan melalui struktur folder yang terstandarisasi, sangat diperlukan, penamaan *file* yang konsiste, serta penerapan *version + number* sangat penting untuk memisahkan setiap tahap revisi. Membuat adanya *Mother Folder*, yang diisi oleh *Sub Folder* sebagai pemisah adalah cara efisien untuk memastikan seluruh elemen *audio*, termasuk sesi kerja, aset suara, *master export*, dan hal lainnya dapat diakses kembali dan ditelusuri secara efisien. Dengan demikian, manajemen *file* berfungsi sebagai fondasi operasional yang mendukung, kelancaran produksi, dan mitigasi risiko kehilangan data.



Gambar 3.1. Alur Kerja Sound Designer. Sumber: Observasi Penulis.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama berlangsungnya proses magang, penulis ditempatkan kepada 2 jobdesc, yang pertama adalah *Field Sound Mixer*, yang bertugas untuk menjadi perekam suara pada lokasi *shooting*, dan bertujuan untuk membantu produksi agar visual yang dimiliki sutradara tidak berat sebelah karena ketidakadaannya suara, maka dari itu, Penulis ditugaskan sebagai *Field Sound Mixer*, yang bertujuan untuk membantu Sutradara dalam mengisi kekosongan tersebut, dengan bantuan Recorder dari Acierto Visuals, dalam gambar Penulis harus bisa mendapatkan suara yang stabil, jelas, serta tidak terganggu dan mengganggu kepada, kamera, lighting, serta art department.

Ketika hari *Shooting Day* sudah berlalu, di hari itu juga Penulis menyerahkan data hari itu kepada *editor*, untuk dikemas dalam *roughcut* agar dalam *finecut*, Penulis dapat bekerja dibidang Sound Design, untuk membersihkan, menyelamatkan, serta menambah sound effect dan memenuhi kriteria awal yang sudah disepakati, *Sound Designer* sendiri bekerja dengan alat, dan software pribadi, dan bekerja dengan bobot yang lumayan berat, namun semua hal itu tidak berlaku, bila tatanan ide dari *director* sangat jelas, dan adanya masukan yang sangat berbobot, maka dari itu, di produksi kami, sangat cepat, biasanya hanya memakan waktu 1-3 hari, tergantung sepanjang apa dan apakah ada keperluan tambahan di hari itu juga.

Setelah pengerjaan *Sound Designer* selesai, maka tahap selanjutnya adalah *assembly* dan menjadi produk *Audio Visual* yang telah direncanakan, dengan bantuan electronic storage yang dimiliki oleh *google drive*, penulis dapat mengirim *file* tersebut, kepada *editor* dengan tepat waktu, dan sangat minor gangguan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Bulan	Proyek	Peran
Agustus	Proyek percobaan masuk intern	Field Sound Recordist + Sound Designer
September	Masuk Acierto dan Produksi content video Erika, dana belajar software yang biasa dipakai.	Field Sound Recordist + Sound Designer
Oktober	Diskusi, dan produksi Project On Er, Diskusi dan Produksi Commercial production untuk brand Living for you	Field Sound Recordist + Sound Designer
November	Produksi dan post production, Konten Promosi film " Suka Duka Tawa "	Field Sound Recordist + Sound Designer
November - Ongoing	Diskusi Project On Er dan Content Youtube Erika	Field Sound Recordist + Sound Designer

Tabel 3.2.1 Kegiatan Harian (Agustus - November 2025) Daily Task Alden.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis Berperan sebagai Field Sound Recordist dan *Sound Designer* intern, selama menjalani magang di Acierto Visuals, menurut Peter dan Leo (2025) Field Sound Recordist berperan sebagai kuping *director* dalam membangun sebuah dunia yang sedang *director* ciptakan, dan *Sound Designer* berperan sebagai seorang komposer dari sebuah orkestra yang merencanakan bagaimana alurnya sebuah lagu berjalan agar dapat membuat para penonton untuk bisa berekspresi terpukau dan tertarik.

Aktivitas magang yang dilaksanakan oleh penulis meliputi, riset referensi, riset alat, penyusunan ide, produksi iklan, serta membuat tabel estimasi pengeluaran budget, bila ada yang diperlukan, selama produksi content, commercial production, dan proyek film pendek yang tertunda di bulan oktober 2025 awal. Penulis sudah sempat melakukan diskusi perihal konsep suara, bersama pak *Director*, dan departemen lainnya.

Proyek terakhir yang penulis sedang kerjakan dan masih dalam tahap pengembangan adalah perancangan suara dan desain suara untuk konten “Memasak bersama Erika “. saat ini, penulis masih menunggu revisi dan keputusan akhir terkait produksi konten tersebut.

Diluar kegiatan produksi keseharian pelaksanaan magang di Acierto Visuals, seringkali diisi dengan sesi evaluasi dari hasil-hasil lalu, dan juga sering diisi dengan team bonding, sesi evaluasi dari Acierto Visuals biasanya diadakan sekiranya 2 minggu setelah *project* tersebut berlayar, jadi bisa memberi kita waktu untuk menyusun kata-kata dan membuat tanggapan akan *project* tersebut, untuk bertukar ide, memperdalam pemahaman akan beberapa kata-kata, serta yang paling penting adanya *Upgrade* untuk kedepannya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama Penulis melaksanakan magang di Acierto Visuals, Penulis menghadapi adanya kendala, sebagai *Production House* yang bisa dibilang muda, Acierto Visuals masih menyesuaikan diri dalam pengelolaan SDM, sistem kerja, serta kinerja operasional, mengharuskan setiap anggota tim untuk lebih fleksibel dan kreatif dalam keterbatasan.

Kendala lain muncul dari aspek SDM. Jumlah kru yang terbatas menyebabkan pembagian tugas menjadi cukup padat yang menuntut semua orang bekerja double sampai *triple jobdesk*, termasuk penulis, contoh nyata yang terjadi adalah, keterlambatan submit *file* sound karena adanya tabrakan antar proyek, yang dimana membuat penulis terkena *Strike*. *Strike* sendiri adalah semacam peraturan yang dirancang Acierto Visuals, untuk mengingat masalah, agar tidak terjadi lagi, layaknya peraturan baseball, ketika *Strike* terkena yang ke 3, akan ada skorsing kepada pihak yang terkena strike tersebut.

Dari sisi operasional dan alur kerja, di awal magang tantangan banyak sekali, dan diadakannya training terhadap software pun baru diadakan saat penulis magang disana, beberapa miskomunikasi pun kerap sering terjadi di tahap pra produksi, yang mengharuskan anggota-anggota lain, ikut untuk mengcrosscheck agar tidak ada salah lagi, dan lagi, dari Acierto Visuals, seringkali ditemukannya adanya kegagalan 1 crew bekerja, bobot kerjanya bisa dilibatkan kepada anggota-anggota lain, sebagai contoh, keterlambatan, atau kesusahan untuk pengembalian alat produksi seperti, *Century Stand*, Lampu, Lensa, *Tripod*, atau props-props bisa ditanggung oleh anggota-anggota lain, sebagai contoh nyata, Penulis diminta untuk mengembalikan Lensa dan *Tripod*, ke *rental* yang terlibat, dan karena tidak ada orang-orang lain yang tidak bisa mengantar, Penulis meminjam mobil anggota lain, dan mengembalikan alatnya kepada *rental* yang terlibat, dan harus bisa untuk mencari alasan karena keterlambatan tersebut, agar tidak di *blacklist* oleh *rental*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai upaya mengatasi berbagai kendala selama magang, penulis bersama dengan anggota-anggota di Acierto Visuals menerapkan adanya komunikasi intens, dan lebih terarah, sebelum dan sesudah sebuah proyek diharuskan adanya rapat ringan dan singkat terlebih dahulu, yang diadakan 1 hari sebelum proyek itu berjalan, dan 1 hari sesudah proyek itu berjalan, serta *Meeting* bulanan yang mengharuskan semua Anggota hadir, untuk mereview *schedule* yang mendatang untuk bisa memotong *schedule* masing-masing, agar tidak ada kesalahan.

Selain itu, Tim Acierto Visuals, juga mulai membangun sistem kerja yang lebih terstruktur, sesi *Sharing*, dan sesi *Meeting*, bisa lebih lama, akibat hal tersebut, karena bobot bahan diskusi dan bahan tanggapan lebih berat, dan dapat diterima semua orang secara utuh, dan dapat mengembangkan semua orang disaat yang bersamaan.

