

IMPLEMENTASI AUDIOVISUAL DALAM PEMBUATAN *BUMPER* UPTD TAMAN BUDAYA BALI

Cindyfia Gusdiah Wati¹, I Dewa Made Darmawan², I Nyoman Suardina³

1Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

2 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

3 Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

cindyfiagusdiah@gmail.com¹ dewamadedarmawan@gmail.com², bais.sliwah@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received: month, year

Accepted: month, year

Publish online: month, year

ABSTRACT

Production House is a profit or a non-profit audiovisual recording company, a production house can produce various outputs, including short films, feature films, commercial advertisements, company profiles, video clips. Because this requires professional human resources to meet the needs in the audiovisual world, it can be through the training process by the community or a workforce, as well as practical work/internship processes that are usually carried out by schools and higher education institutions. The internship practice process that currently exists at state universities is facilitated by the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) curriculum with an internship/work practice program. The implementation of the MBKM internship program is carried out using the interview, observation, and participation methods during the internship activity at a production house called Luar Kotak Production. This internship program also provides an opportunity for the practitioner to apply and combines the theory gained during the lecture period. Of course, the implementation of this internship got several data result in the form of library, skill, technology and knowledge transfer.

Key word: Merdeka Belajar Kampus Merdeka, production house, internship, film, audiovisual.

ABSTRAK

Production House adalah perusahaan pembuatan rekaman audiovisual secara profit atau nonprofit, rumah produksi menghasilkan berbagai luaran karya, antara lain film pendek, film layer lebar, iklan komersil, profil perusahaan, video klip. Tentu saja keberadaan rumah produksi juga membutuhkan sumber daya manusia (sdm) yang profesional untuk memenuhi kebutuhan di dunia audiovisual, pemenuhan sumber daya manusia melalui proses pelatihan-pelatihan oleh komunitas atau tenaga kerja, maupun proses kerja praktik/magang yang biasa dilakukan oleh sekolah maupun instansi perguruan tinggi. Proses praktik magang yang saat ini ada di perguruan tinggi negeri difasilitasi oleh kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan program magang/praktik kerja. Atas dasar kepentingan tersebut, dilakukanlah program magang berbasis MBKM di sebuah rumah produksi Luar Kotak *Production*. Pelaksanaan program magang MBKM dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan partisipasi selama kegiatan magang dilangsungkan di rumah produksi Luar Kotak Production. Program magang ini juga memberikan kesempatan pada praktikan untuk menerapkan dan mengkombinasikan teori yang didapat selama masa perkuliahan dan di tempat magang. Tentu saja pelaksanaan magang ini mendapatkan beberapa hasil data berupa, alih pustaka, alih keterampilan, juga alih teknologi.

Kata kunci: MBKM, rumah produksi, magang, audiovisual.

PENDAHULUAN

Production House (Rumah Produksi) adalah perusahaan pembuatan rekaman audiovisual secara profit atau non-profit, rumah produksi dapat menghasilkan berbagai luaran karya, antara lain film pendek, film layar lebar, iklan komersil, profil perusahaan, video klip. Meningkatnya perkembangan dunia seni visual menjadi salah satu hal yang positif, sebab perkembangan dunia audiovisual begitu cepat. Karena hal ini banyak orang percaya bahwa membuat sebuah audiovisual dapat dimulai dengan modal yang sederhana, yakni perekam gambar (kamera) atau perekam suara (*recorder*) yang saat ini mudah didapat, karena terdapat beberapa peralatan yang bisa didapatkan dengan harga murah. Jika berbicara perihal merekam gambar bergerak, atau merekam sebuah momen tentu hal yang mudah, akan tetapi untuk menciptakan sebuah karya seni audiovisual yang baik dan efektif, memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang professional di bidangnya serta perencanaan yang matang dan rinci sebelum pengambilan gambar dimulai. Kebutuhan sumber daya manusia yang professional untuk memenuhi kebutuhan

di dunia audiovisual, dapat melalui proses pelatihan-pelatihan oleh komunitas atau perekrutan tenaga kerja, maupun proses kerja praktik/magang yang biasa dilakukan oleh sekolah maupun instansi perguruan tinggi negeri.

Perguruan tinggi negeri menjadi salah satu lembaga yang dapat mengembangkan dan memfasilitasi pelaksanaan juga pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat. Keberadaan kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang di dalamnya menawarkan program magang untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri, dengan pembelajaran langsung di tempat kerja mitra magang. Melalui praktik program magang Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, mahasiswa dipertemukan dengan mitra dunia usaha dan dunia industri (DuDi) untuk memecahkan masalah yang ada pada mahasiswa terutama ketika mahasiswa telah lulus dan dihadapkan pada dunia kerja. Urgensi ini membawa mahasiswa ke dalam praktik program magang mengasah keterampilan yang dilakukan di sebuah

rumah produksi bernama Luar Kotak *Production* yang berada di Denpasar, Bali.

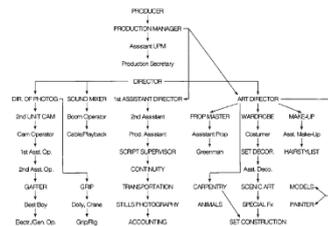
KAJIAN PUSTAKA

Bastian Cleve (2017), menjelaskan bahwa pada prinsipnya tugas manajer produksi bukan terkait kreatif dari screen-story yang dibuat, atau pun turut serta memilih pemeran, akan tetapi tanggung jawab manajer produksi untuk memfasilitasi pekerjaan produser utama, dan sutradara, dan memberikan fasilitas produksi yang terbaik. (hlm. 3). Selanjutnya, Bastian juga menerangkan terkait dalam bukunya, bahwa disamping produser atau produser eksekutif, manajer produksi adalah salah satu dari sedikit orang yang berada dalam fase pra-produksi hingga pasca produksi berlangsung. Bastian Cleve membagi peranan manajer produksi ke dalam beberapa fase:

- *Development*, tahapan ini manajer produksi mulai direkrut oleh produser, sesuai kriteria yang diinginkan oleh produser.
- *Pre-production*, tugas manajer produksi di dalam pra-produksi adalah, *breakdown* skenario, membuat jadwal suting dan pertemuan, mencari lokasi, membuat

working budget, dan mengadakan *casting* pemeran, dan membuat kontrak kerja dengan para kru, melakukan unit pengawasan, ijin persewaan dan persediaan peralatan selama syuting, asuransi, dan persiapan pasca produksi.

- *Production (Principial Photography)*, dalam tahap ini manajer produksi bertanggung jawab atas pengambilan gambar pertama yang pertama kali dilakukan, *problem solving* di lokasi, dan mengani logistic dan pihak-pihak berwenang maupun warga lokal, demi kelancaran syuting.



Gambar 1. *Production Flow Chart.*

Sumber: Bastian Cleve (2017)

- *Post-production*, dalam tahapan ini manajer produksi melakukan tugasnya dengan berkomunikasi dengan rumah sewa peralatan, asuransi, penggajian kru, laporan produksi.

METODE PENGUMPULAN DATA

Metode Observasi, sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui

pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Chalid Narbuko, 1997: 76).

- Metode observasi dipilih karena praktikan dapat langsung mengamati kegiatan di dalam produksi maupun non produksi yang terjadi selama melakukan program magang MBKM di Luar Kotak *Production*
- Metode Wawancara, adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah. Melalui teknik ini, praktikan dapat berkomunikasi secara intens dengan struktural yang ada di Luar Kotak *Production*.
- Metode Partisipan, adalah teknik yang mana praktikan terjun langsung di lokasi dan ikut membaaur dengan struktural Luar Kotak *Production* dalam proses pelaksanaan magang MBKM.

PELAKSANAAN DAN HASIL

Selama mengikuti magang Merdeka Belajar – Kampus Merdeka di Luar Kotak *Production*, praktikan mendapat pengetahuan yang dikombinasikan dengan ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan. Selama di bangku perkuliahan, praktikan

pernah mengikuti mata kuliah manajemen produksi, akan tetapi ilmu terapan yang didapat tidak sebanyak ketika saat magang, terlebih lagi ilmu teoritis terkadang tidak atau kurang diaplikasikan pada realita yang ada, terutama saat di lapangan. Dalam pelaksanaan magang MBKM kali ini praktikan mendapatkan beberapa hasil dari kombinasi belajar antara teori dan praktik,

1. *Pitching*. Proses *pitching* tidak praktikan dapatkan ketika belajar di bangku kuliah, melalui bantuan dan bimbingan oleh pihak Luar Kotak *Production*, praktikan dapat melakukan *pitching*, yakni presentasi menjual konsep, ide, dan abstrak. Dengan kata lain, klien atau pemberi dana tak memiliki gambaran pasti terkait *project* apa yang sedang ditawarkan. Dalam *pitching* ini, praktikan belajar bahwa proses penyusunan *pitching* harus terstruktur, untuk itulah diperlukan riset terkait, karya yang akan dibuat, dan calon donator atau klien yang disasar. Karena yang dialami oleh praktikan adalah, durasi *pitching* tidak seperti presentasi pada umumnya, durasi *pitching* berkisar di antara 5-8 menit, menyuguhkan presentasi dengan *slide show* seminim mungkin,

selain itu isi presentasi juga menjadi memerlukan *visual-visual* atau pun menyuguhkan *audio* yang sesuai dengan konsep karya yang akan dibuat, juga tidak monoton.

2. Keterampilan, praktikan mendapat keterampilan terkait *audio-post production*. *Audio-post production* adalah sebuah tahapan di dalam pasca produksi, khususnya *audio* yang berkaitan dengan suara yang dihasilkan dan disinkronkan atau diselaraskan dengan video/gambar bergerak. Terdapat enam tahapan yakni: *picture lock*, *mastering dialogue*, *sound design*, *composition*, *mixing*, dan *mastering*.
3. Teknologi pembaharuan, yang didapatkan selama program magang berlangsung yakni mempelajari *software editing audio*, bernama Logic for Audio. sebuah *software* audio khusus untuk merekam, mengedit, aransamen, *mixing*, dan *mastering* melalui perangkat khusus yang berbasis Macintosh *Operating System*.
4. Analisa, dalam menjalani magang Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, praktikan mendapat kesempatan untuk sistem produksi yang juga merupakan program kerja magang

milik Luar Kotak *Production*. Tugas pertama yang dikerjakan adalah:

- *Financing*, merupakan kegiatan perencanaan produk yang akan diproduksi. Tingkat kesusahan produk yang dihasilkan bergantung pada besar atau kecilnya dari gambaran umum produk audiovisual yang akan diproduksi. Secara umum dalam tahapan ini praktikan yang dibimbing oleh Produser Luar Kotak *Production* membuat surat penawaran harga (*quotation*), surat penawaran harga adalah salah satu jenis surat yang menjual sebuah produk atau menawarkan harga produk tertentu kepada pihak lain, biasanya perusahaan, instansi atau lembaga tertentu.

ITEM	DESCRIPTION	TOTAL
PRODUCTION COST		
001	Concept & development	(Rp per request)
002	Production Expenses	Rp 1000,000
003	Postprod Staff (Contractor/Production Staff)	Rp 1000,000
004	Equipment (incl. per-concept require)	Rp 1000,000
005	Insurance	Rp 500,000

Timeline & Approval
 * This project will be executed based on the proposed timeline as per request.
 * If you require immediate breakdowns of your quotation please contact the production house and we will try where possible to clarify the costs quoted.
 Note: by observation.

Gambar 2. Surat Penawaran Harga
 Sumber: Diolah oleh praktikan (2021)

Setelah surat penawaran harga disetujui. Praktikan dibantu dan diarahkan oleh produser utama, untuk membuat tabel *working schedule* yang dapat

- Diharapkan pada rumah produksi seni audiovisual, khususnya Luar Kotak *Production* agar memperhatikan sistem produksi dalam setiap pembuatan sebuah karya seni audiovisual yang berorientasi pada profit maupun non-profit.

- Pada pihak ISI Denpasar, khususnya Program Studi Film dan Televisi supaya membuat standar operasional prosedur yang jelas terkait rangkaian program magang Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Sehingga mahasiswa yang melaksanakan program magang memiliki kejelasan terkait program yang dilaksanakan, atau yang dikombinasikan dengan tempat magang.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012

DAFTAR PUSTAKA

B. Cleve, *Film Production Management: Third Edition*, New York: Elsevier, 2017

D. J. P. T. K. P. d. K. 2020, "dikti.kemdikbud.go.id," 2020. [Online]. Available: <http://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/04/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020>

E. L. Honohaner, *The Complete Film Production Handbook: Fourth Edition*, Burlington: Elvesier, 2010