



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media massa adalah alat – alat dalam komunikasi yang menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada audience yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi lain adalah bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Keberadaan media massa ini digunakan oleh khalayak sebagai media pembelajaran, sumber kekuatan, atau alat kontrol, inovasi dan telah menjadi suatu kebiasaan khalayak yang tertarik memperoleh informasi serta hiburan.

Media massa yang sangat berpengaruh pada masyarakat luas adalah televisi atau TV, televisi merupakan media massa yang menampilkan siaran berupa gambar dan suara dari jarak jauh. Menurut Pieter Jacobus Fourie ( 2001: 387) dalam bukunya *Media Studies: Content, Audiences, and Productions*, penyiaran televisi dapat didefinisikan sebagai transmisi melalui sebuah ruangan, yang diartikan melalui frekuensi radio atau sinyal yang mampu diterima secara visual oleh masyarakat umum. Produksi di dalam siaran ini melalui sistem operasi yang kompleks dengan melibatkan *production house* atau organisasi swasta yang profesional.

Perkembangan Teknologi digital terjadi pada tahun 1980 karena adanya perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog. Perkembangan teknologi digital seperti komputer dan internet akhirnya memunculkan yang namanya televisi internet atau disebut *on line TV ( live video streaming )*. Perkembangan teknologi konvergensi media saat ini sangat

pesat untuk menunjang kebutuhan akan informasi yang begitu menggglobal. Proses mengkomunikasikan informasi yang interaktif difasilitasi peralatan canggih, yang simpel, menghasilkan kualitas mendekati sempurna, dan *cost* operasional bisa ditekan, menjadi perangkat utama stasiun televisi di dunia saat ini ( Andi Fachruddin 2012 : 213 ).

*Streaming* adalah proses pengiriman data kontinu atau terus – menerus yang dilakukan secara *broadcast* melalui internet untuk ditampilkan oleh aplikasi *streaming* pada *personal computer* ( klien ), paket – paket data yang dikirimkan telah dikompresi untuk memudahkan pengirimannya melalui internet, *streaming* secara langsung akan menjalankan *file* video atau audio yang terletak pada *server* dapat langsung dijalankan pada komputer *client* sesaat setelah ada permintaan dari *user* ( Andi Fachruddin 2012 : 198 ).

Tahapan – tahapan produksi yang harus dilakukan adalah secara berurutan yang artinya tahapan pertama harus diselesaikan untuk melanjutkan ke tahapan yang berikutnya, untuk menghasilkan produk audio visual yang sesuai dengan standar yang ada, Prosesnya adalah : pra produksi, produksi, pasca produksi.

Dapat dilihat apa saja yang termasuk di dalam tahapan – tahapan produksi menurut Andi Fachruddin ( 2012 : 24 ) : Pra produksi : ( Menemukan ide / gagasan, membuat *treatment*, membuat proposal, riset mengembangkan ide, menemukan *main character*, membuat *outline*, membuat *structure* ( *sequence /scene* ), membuat *script* / membuat *rundown*, membuat daftar pertanyaan / membuat *story board*, *shooting schedule*, *casting / talent / floor plan*, menghitung biaya produksi, program *meeting*, *production meeting*, *technical meeting*, dan mengecek peralatan / perlengkapan ), Produksi : ( *Rehearsal studio*, *rehearsal crew*, *live / recording / shooting* ), Pasca produksi : ( *Capture*, *logging*, *editing* ( *off line / on line* ), Pengisian suara ( *dubbing / manipulating* ), *sub title / title*, ilustrasi musik / efek, *mixing*, *preview* ).

Untuk itu penulis ingin melatih kemampuan di dalam dunia pertelevisian dengan melakukan Praktek kerja magang penulis adalah di QCTV ( Quantum Change TV ). Quantum Change Televisi ( QCTV ) merupakan media massa yang bergerak di bidang TV internet yang berpusat di Serpong.

QCTV lahir karena adanya kerinduan untuk mempererat dan membangun hubungan antar komunitas dan warga. QCTV sebelumnya adalah TV komunitas yang berdiri pada tanggal 22 Desember 2011 lalu beralih ke TV internet pada tanggal 28 Oktober 2012 yang dapat dilihat di website [www.qctv.tv](http://www.qctv.tv). Program – program yang dapat dilihat di dalam QCTV adalah : *Yes I can*, *Warisan Negeri Indonesia*, *Clean Generation*, *Jajan Jazz*, *Music Trivia*, *Puzzle Harapan Merah Putih*, *Just For Laughs GAGS*, *Qcinema*.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang dilakukan dengan tujuan agar penulis mendapat pengalaman kerja terlebih dahulu bagaimana proses kerja di dunia pertelevisian dan mampu mengaplikasikan pengetahuan – pengetahuan yang didapat di Universitas Multimedia Nusantara ( mengasah kemampuan ), sehingga penulis memiliki persiapan untuk bekerja di media setelah lulus kuliah.

Penulis melakukan kerja magang tidak hanya ingin mendapat pengalaman dan mengasah kemampuan, akan tetapi penulis ingin mendapat pengetahuan bagaimana membangun kerja sama satu dengan yang lain dan bersosialisasi dengan tim yang ada. Selain itu praktek kerja magang dilakukan penulis sebagai syarat kelulusan yang tertera dalam buku panduan kerja magang Program Studi Ilmu Komunikasi yaitu mata kuliah magang ( intership ).

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melakukan kerja magang mulai dari 09 Juli 2012 sampai dengan 07 September 2012, hari kerja dilakukan dari Senin sampai dengan Jumat dan jam kerja pada pukul 08.00 WIB – jam pulang pada pukul 17.00 WIB. Jika ada suatu kebutuhan pekerjaan yang harus dilakukan maka terkadang penulis harus pulang malam.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Berikut ini adalah prosedur yang wajib harus diikuti untuk melakukan kerja magang :

1. Penulis harus mengikuti seminar magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara.
2. Penulis mencari sendiri tempat magang yang diminati.
3. Penulis harus membuat surat keterangan magang untuk diserahkan dan ditandatangani oleh Ketua Kaprodi ilmu komunikasi.
4. Penulis harus mendaftarkan diri dengan cara mengirim CV dan surat keterangan magang kepada HRD QCTV ( Quantum Change Televisi ).
5. Penulis konfirmasi dengan via telepon kepada pihak QCTV mengenai pengiriman CV dan surat keterangan magang.
6. Penulis mendapat surat diterima magang di QCTV.
7. Penulis mengisi formulir pengajuan kerja, yaitu surat pengantar magang untuk QCTV yang ditandatangani oleh Ketua Kaprodi Ilmu Komunikasi.
8. Pada hari yang sama, penulis memperoleh formulir kehadiran kerja magang dan Formulir realisasi kerja magang.

9. Penulis pada hari pertama kerja magang, langsung menghadap wakil dari supervisor dan penulis langsung memperkenalkan diri kepada seluruh staff QCTV
10. Penulis melakukan kerja magang dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh Bapak Gideon selaku pembimbing lapangan dan Bapak Maranatha Tan sebagai supervisor.
11. Penulis mengikuti semua peraturan yang sudah ditetapkan di QCTV, dalam melakukan tugas yang diberikan ketika magang, penulis mulai berkenalan dengan staff yang ada dan mengamati proses kerja yang dilakukan.
12. Setelah magang selesai, penulis melakukan konsultasi kepada Bapak Rony Agustino Siahaan selaku dosen pembimbing untuk membuat laporan kerja magang.
13. Laporan hasil magang yang telah selesai dibuat diberikan kepada Bapak Maranatha Tan selaku supervisor dan Gideon mailoor selaku pembimbing lapangan dari QCTV.
14. Laporan yang sudah disetujui oleh Bapak Rony Agustino Siahaan selaku pembimbing laporan kerja magang, sudah boleh dipresentasikan dalam ujian kerja magang.

UMMN