



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 III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani kegiatan praktik kerja magang di First Media Production, penulis mendapatkan tugas sebagai tim kreatif. Tim kreatif bertugas untuk membantu produser dan sutradara dalam proses pembuatan naskah dan saat *shooting* dilaksanakan. Selama menjalani kerja magang, penulis mendapatkan bimbingan langsung oleh Senior Produser yaitu Wahyu Lilik dan Helmi Suryanegara. Selain itu penulis juga mendapatkan bimbingan langsung dari produser/sutradara yakni Surya Pradito, Dennis Agustian, Tarsius Baje Moatoda, dan Hizkia Michael.

Tugas seorang tim kreatif/ penulis naskah adalah membangun konsep program, membuat struktur dasar program dengan menuliskan tema/ide, menulis/membuat *treatment*, menyiapkan konsep visual dengan menuliskannya dalam dialog dan narasi, dan melakukan diskusi program dengan produser dan sutradara (Hart, 2005: 19). Menurut SOP (*Standart Oprational Procedur*) yang dimiliki First Media Production, tugas seorang *creative* adalah,

1. Bekerjasama dengan produser membuat konsep kreatif program dengan detail

2. Sebelum *shooting*, tim kreatif wajib membuat *breakdown*, *storyline*, naskah yang kemudian dikomunikasikan dengan produser dan tim produksi
3. Saat *shooting*, tim kreatif bertanggung jawab utama pada konten program
4. Saat pasca-produksi, tim kreatif berkoordinasi dengan editor mengenai konten program yang akan atau sedang dalam proses editing.

Pada praktiknya bekerja sebagai tim kreatif di First Media Production sedikit berbeda dari tim kreatif pada umumnya. Selain memiliki tugas utama yaitu membuat naskah program, *briefing talent*, dan *continuity* tim kreatif juga bertugas membuat *rundown editing* atau yang biasa disebut *verbatim* di First Media Production. Selain *verbatim*, tim kreatif juga ditugaskan untuk membantu beberapa tugas *Production Assistan* (PA) seperti mengumpulkan materi video untuk program, membuat list tema dan tempatnya sampai mencari talent untuk program.

Saat proses produksi, tim kreatif membantu Produser/Sutradara untuk mengarahkan talent. Pada sebuah rumah produksi umumnya posisi produser dan sutradara dirangkap atau dikerjakan oleh satu orang. Karena itulah tugas seorang Produser tidak hanya bertanggung jawab pada proses pra-produksi, tetapi bertanggung jawab juga saat proses produksi dan pasca produksi sehingga seorang produser bertanggung jawab pada proses penciptaan dan pengembangan sebuah program (Set, 2008: 45). Selain dengan produser/

sutradara, tim kreatif juga berkoordinasi dengan PA dan *camera person* yang bertugas saat *shooting*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam bekerja sebagai tim kreatif, penulis melakukan tugas sehari-hari yaitu menulis naskah program, mengunduh materi video untuk kelengkapan program, verbatim atau *rundown editing*, membuat matador/ *cue card*, serta melakukan pengecekan program yang telah selesai menjalani proses editing. Jika penulis ditugaskan untuk mengikuti proses *shooting*, maka penulis tidak perlu mengerjakan tugas keseharian tersebut.

Minggu Ke -	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan
1 (26 Maret – 1 April 2015)	<ul style="list-style-type: none"> – Set properti untuk <i>shooting</i> program Nicole’s Kitchen – Membuat matador untuk program Inbuzz – Menonton beberapa program First Media Production – Take V.O program Inbuzz
2 (2 April – 9 April 2015)	<ul style="list-style-type: none"> – Setting lokasi <i>shooting</i> program Sweet Heart – Menjadi <i>time keeper</i> dan <i>shot list</i> program Sweet Heart

	<ul style="list-style-type: none"> – Menghubungi <i>talent</i> untuk <i>shooting channel promo</i> First Media – Membuat <i>matador</i> dan melakukan <i>briefing</i> <i>talent</i> untuk <i>shooting channel promo</i> First Media – <i>Shooting</i> dan <i>take V.O</i> untuk <i>promo channel</i> First Media – <i>Setting</i> lokasi, menjadi <i>Time Keeper</i> dan mencatat <i>Shot List</i> saat <i>Shooting</i> program <i>Sweet Heart</i>
<p style="text-align: center;">3 (10 – 15 April 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mengunduh materi video untuk program <i>Fisrt Song List</i> – <i>Shooting</i> program <i>My Foodie Story</i> sebagai <i>camera person</i> – Mengunduh materi video untuk <i>promo channel</i> <i>Karaoke</i> – Menghubungi lokasi yang akan digunakan untuk program <i>Just The Way</i> – <i>Shooting</i> program <i>Foodpreneur</i>

	<p>sebagai <i>camera person</i> dan talent</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Shooting</i> program Just The Way sebagai <i>time keeper</i> dan mencatat <i>shot list</i>
<p>4 (16 – 23 April 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Shooting</i> program Versus Music sebagai <i>time keeper</i> dan mencatat <i>shot list</i> – Menulis naskah program Versus Music – Mengunduh materi video untuk program Versus Music – Verbatim program Indonesian Spices – <i>Shooting</i> program Versus Music sebagai <i>time keeper</i> dan mencatat <i>shot list</i>
<p>5 (24 – 30 April 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Membuat naskah program Inbuzz – <i>survey</i> lokasi untuk program baru Taste Good

	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Shooting</i> program Inbuzz – Setting lokasi <i>shooting</i> program Sweet Heart – Menjadi <i>time keeper</i> dan <i>shot list</i> program Sweet Heart
<p style="text-align: center;">6 (4 Mei – 8 Mei 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mengunduh materi video program Inbuzz – <i>Take v.o</i> untuk program Inbuzz – <i>Take v.o</i> untuk program Animal World – Membuat naskah untuk program Versus Music – Mengunduh materi video untuk program Animal World dan Versus Music – Setting lokasi <i>shooting</i> program Sweet Heart – Menjadi <i>time keeper</i> dan <i>shot list</i> program Sweet Heart – Membuat naskah untuk program Versus Music
<p style="text-align: center;">7</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mengunduh materi video program Inbuzz

<p>(9 – 14 Mei 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Membuat naskah Versus Music – Setting lokasi <i>shooting</i> program Sweet Heart – Menjadi <i>time keeper</i> dan <i>shot list</i> program Sweet Heart – <i>Shooting</i> program Taste Good menjadi <i>time keeper</i> dan mencatat <i>shot list</i>
<p>8</p> <p>(15 – 20 Mei 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Shooting</i> program Versus Music sebagai <i>time keeper</i> dan mencatat <i>shot list</i> – Mencari ide untuk program Inbuzz – Verbatim program Animal World
<p>9</p> <p>(21 – 26 Mei 2015)</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Membuat naskah program Inbuzz – Membuat matador untuk program Inbuzz – Mengunduh materi video untuk program Inbuzz – <i>Take v.o</i> untuk program Animal World

Tabel 3.1 Jenis pekerjaan yang dilakukan setiap minggu

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam memproduksi program-programnya, First Media Production merupakan salah satu rumah produksi yang menghasilkan program untuk sebuah *channel* tertentu. Dalam tahapannya, memproduksi program hiburan sama saja dengan program pada umumnya. Proses yang dijalankan ada tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahapan pertama yaitu pra-produksi dimana semua kegiatan untuk mempersiapkan sebelum menuju lokasi dilakukan. Proses selanjutnya yaitu produksi dalam sebuah program adalah kegiatan yang dimulai saat sudah berada di lokasi *shooting*. Terakhir, merupakan proses pasca produksi dimana kegiatan dilakukan setelah produksi seperti menyimpan hasil *shooting* dengan rapih (Zettl, 2009:4).

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 Tahap Pra-Produksi

Proses awal dalam sebuah produksi program televisi adalah tahapan pra-prduksi. Dalam proses ini ide dipersiapkan, produksi dipersiapkan, penulisan naskah, dan menyiapkan hal-hal yang bersifat teknis (Zettl, 2009: 26)

Sebagai seorang tim kreatif, Penulis memiliki beberapa tugas yang harus dilakukan saat pra-produksi. Tugas tersebut di antaranya adalah membuat naskah, melakukan riset

lokasi, mengunduh materi video, dan briefing talent. Untuk program seperti Inbuzz dan Versus Music, penulis juga bertugas membuat matador/cue card untuk membantu pembawa acara saat *shooting*.

1. Menulis Naskah

Di First Media Production, setelah mendapat persetujuan tema yang diangkat oleh Produser, tim kreatif akan langsung membuat naskah sesuai dengan topik tersebut. Sebagai tim kreatif, penulis menulis naskah untuk dua program *magazine* dan musik yaitu Inbuzz dan Versus Music. Dalam proses pembuatannya, naskah dapat dikerjakan juga oleh *Production Assistant* (PA) karena biasanya sekali *shooting* langsung mengerjakan dua sampai enam episode.

Setelah naskah selesai dibuat kemudian akan dilakukan bedah naskah bersama tim kreatif, produser serta PA. Bedah naskah yang dilakukan di First Media Production hanya dilakukan saat akan *shooting* program PILOT atau episode pertama dari sebuah program baru.

**SCRIPT IN-BUZZ APRIL 2015
EPS KOTA-KOTA MENARIK**

VIDEO	AUDIO
<p>Opening Segmen 1 + KOTA-KOTA MENARIK</p>	<p>HALO PEMIRSA/ APA KABAR?// BERJUMPA KEMBALI DENGAN SAYA CATHERINE/ DALAM ACARA YANG PENUH INFORMASI/ INBUZZ// SELAMA SATU JAM KE DEPAN/ KITA AKAN MENYIMAK BERBAGAI FAKTA YANG MENGHIBUR/ SEKALIGUS MENAMBAH PENGETAHUAN ANDA//</p> <p>DALAM EPISODE KALI INI/ KITA AKAN MENGUNJUNGI KOTA-KOTA MENARIK DI SELURUH DUNIA// SEBAGAI PEMBUKA/ KITA AKAN MEMBAHAS KOTA YANG PALING BERSIH DI SELURUH DUNIA//</p> <p>HMMM/ KIRA-KIRA SALAH SATU KOTA DI INDONESIA MASUK DAFTAR NGGAK YA?// DARIPADA PENASARAN/ LANGSUNG AJA YUK KITA LIHAT SAMA-SAMA/ INI DIA CUPLIKANNYA//</p>
<p>1. Reykjavik, Islandia</p>	<p>Reykjavik merupakan ibu kota yang merupakan kota terbesar di Islandia//penduduk kota ini kurang lebih sebanyak 120.000 jiwa/ dan tercatat setiap 1000 penduduk kota ini memiliki 552 kendaraan pribadi// tetapi mereka tidak dipengaruhi macet dan tingkat polusinya juga sangat rendah//</p> <p>Selain tingkat polusi yang rendah tadi/ kebersihan sebuah kota juga dilihat dari data kesehatan penduduknya// Islandia sendiri merupakan negara yang memiliki tingkat penderita penyakit yang rendah secara keseluruhan/ seperti tidak adanya kasus flu burung di negara ini/ termasuk kota Reykjavik// jadi anda tidak perlu khawatir jika ingin berkunjung atau liburan ke Islandia/ anda bisa mengunjungi Reykjavik kemudian berjalan-jalan di malam hari akan menjadi pengalaman yang tidak terlupakan//</p>
<p>2. Calgary, Kanada</p>	<p>Calgary adalah kota yang terletak di provinsi Alberta, Kanada// Pada tahun 2007 kota ini berada di posisi teratas dalam survey majalah forbes pada kota terbersih di dunia// Kota ini terletak di antara pegunungan rocky dan padang rumput yang luas/ sehingga kota ini dipenuhi pepohonan hijau dan lingkungan yang bersih//Sistem sanitasi di kota ini juga tinggi/ selain itu pemerintahnya mengolah limbah dengan baik dan berupaya mengurangi limbah yang ada//</p>

Tabel 3.2 Naskah Inbuzz

VERSUS MUSIC

Episode	8
Taping	22 April 2015
Host	Shabrina
Producer	Surya Pradito
Production Assistant	Metta Gunadi
Creative	Bianca N.D

SEG 1	
1	OBB
2	<p>OPENING PROGRAM HAI GUYS/ WHAT'S UP?// KETEMU LAGI BARENG GUE _____ DI ACARA YANG PASTI LO TUNGGU-TUNGGU: VERSUS MUSIC!/ WHERE YOU DECIDE WHO IS THE BEST// KALO LO PENASARAN/ APA SIH YANG BEDAIN ACARA INI SAMA ACARA MUSIK LAIN?// WELL/ CUMA DISINI KITA BAKAL BAHAS PERBEDAAN SEKALIGUS PERSAMAAN DARI 2 MUSISI YANG BISA DISANDINGKAN// BANYAK HAL BAKAL KITA BAHAS/ MULAI DARI KARAKTERISTIK SI MUSISI/ LAGU-LAGU YANG MEREKA BAWAKAN/ SAMPAI VIDEO CLIPNYA JUGA//</p> <p>HMM/ SIAPA YA YANG AKAN KITA BANDINGIN DALAM EPISODE KALI INI??/ LANGSUNG AJA YUK KITA LIHAT// LET'S GET IT ON! (<i>INSERT SCORING GONG DIPUKUL KAYAK MAU MULAI PERTANDINGAN TINJU</i>) : TENGGGG!</p> <p>(INSERT GRAFIS VERSUS GITU ANTARA FOTO MUSISI A DAN FOTO MUSISI B) MUSISI A = USHER MUSISI B = CHRIS BROWN</p>

Tabel 3.3 Naskah Versus Music

Menulis sebuah naskah televisi/video berbeda dengan menulis berita di koran, majalah atau menulis novel. Karena dalam pembuatan naskah televisi/video, penulis naskah harus bisa membuat informasi/pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dapat divisualisasikan.

Dengan kata lain, dalam menulis naskah televisi harus bisa menggunakan bahasa visual karena dengan adanya visualisasi yang kuat dan tepat, unsur auditifnya tidak diperlukan lagi. Penonton akan lebih mudah menyerap unsur visual yang kuat (Sutisno, 1993: 48)

Dalam penulisan naskah di First Media Production, jenis penulisan yang digunakan adalah penulisan naskah *show format*. Naskah jenis ini biasanya digunakan khusus untuk program yang menggunakan multi kamera televisi bukan dengan teknik film (satu kamera) (Sutisno, 1993: 47). Naskah jenis ini merupakan penulisannya tidak membedakan antara kolom video dan audio. Dalam jenis penulisan naskah ini dituliskan secara rinci susunan segmennya dan biasanya ini digunakan untuk program yang berlokasi di satu tempat, atau di studio dan memiliki durasi serta jam tayang yang tetap (Zettl, 2009:47).

2. Melakukan *Survey* lokasi

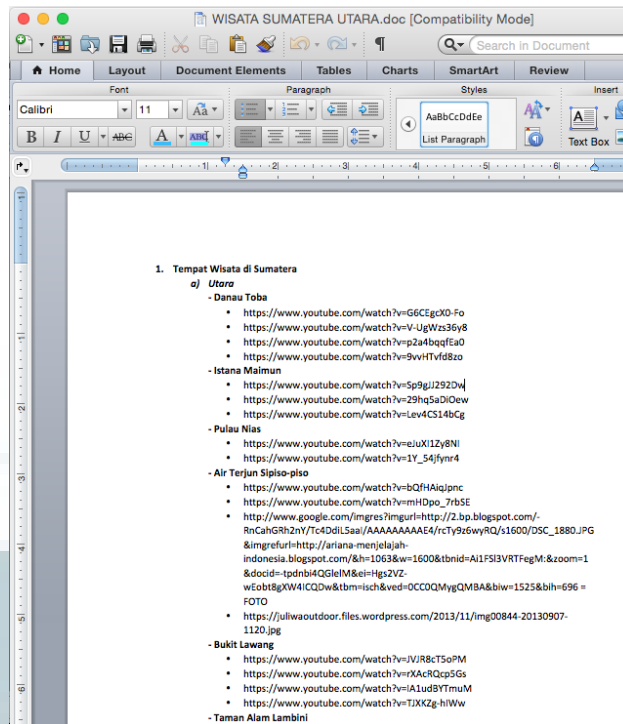
Sebagai tim kreatif tugas yang dikerjakan penulis juga termasuk melakukan *survey* lokasi. Dalam melakukan *survey* lokasi atau riset tempat ini penulis melakukannya bersama PA, Produser, dan *cameraman*. Riset tempat ini dilakukan biasanya untuk program-program *feature*, hal ini dimaksudkan agar bisa melihat apakah lokasi dapat

memenuhi gambar untuk naskah yang telah dibuat. Karena *feature* merupakan program televisi yang bahasanya visual atau dapat direkam kamera, sehingga saat melakukan riset inilah penulis harus memperhatikan dan berpikir aspek-aspek yang ada untuk memenuhi kebutuhan gambar/visual (Mabruri, 2010:85).

3. Mengunduh materi video (*Footage*)

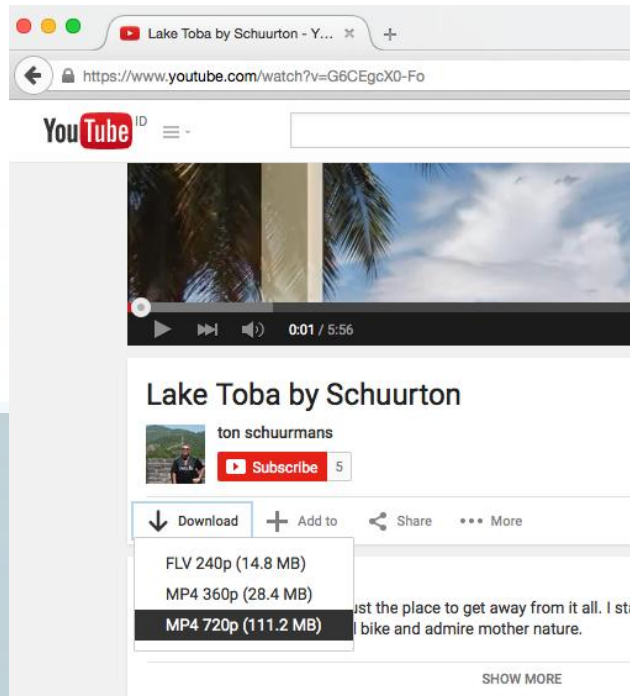
Dalam proses kerja di First Media Production sendiri, tidak selalu tim kreatif mengerjakan inti dari pekerjaannya saja. Tetapi di sini, tim kreatif juga bisa membantu pekerjaan *Production Assistant* (PA) seperti salah satunya adalah mengunduh materi video untuk memenuhi kelengkapan visual program.

Video yang diunduh harus sesuai dengan naskah yang telah dibuat, biasanya berupa cuplikan film, *video clip* atau kumpulan video wisata. Dalam program Inbuzz penulis diwajibkan untuk mengunduh video sesuai dengan tema naskah yang telah selesai. Biasanya, PA akan memberikan daftar *link* video yang harus diunduh seperti berikut ini.

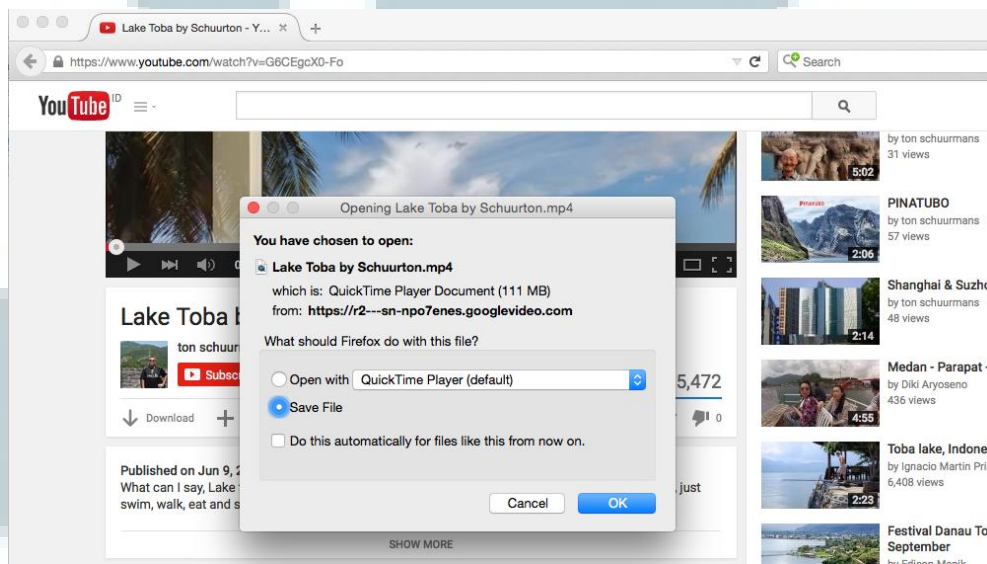


Gambar 3.1 Daftar *link* video yang diberikan oleh PA

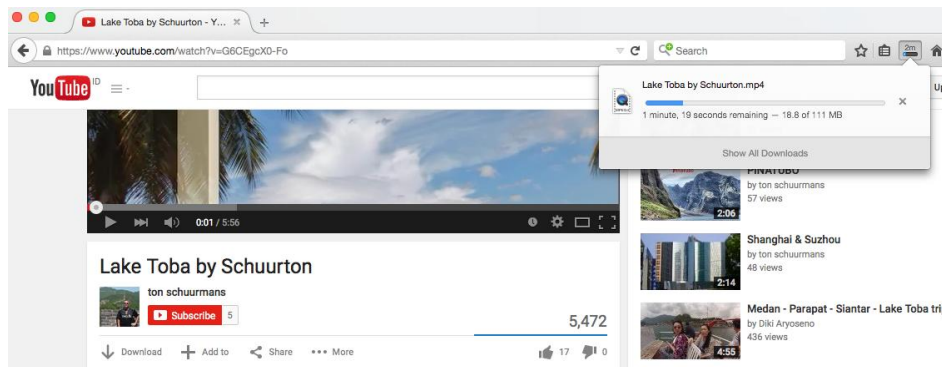
Setelah penulis mendapatkan list tersebut, penulis akan melakukan pengecekan di situs *youtube.com*. Pengecekan ini dilakukan agar penulis dapat mengetahui apakah video-video tersebut layak atau tidak layak tayang. Karena syarat untuk video itu diunduh adalah memiliki kualitas *high definition* (HD). Tujuannya adalah agar ketika ditayangkan video tersebut tidak pecah atau kualitas gambarnya tetap bagus dan sesuai dengan standar penayangan di televisi.



Gambar 3.2 Memilih Kualitas Video Melalui youtube.com



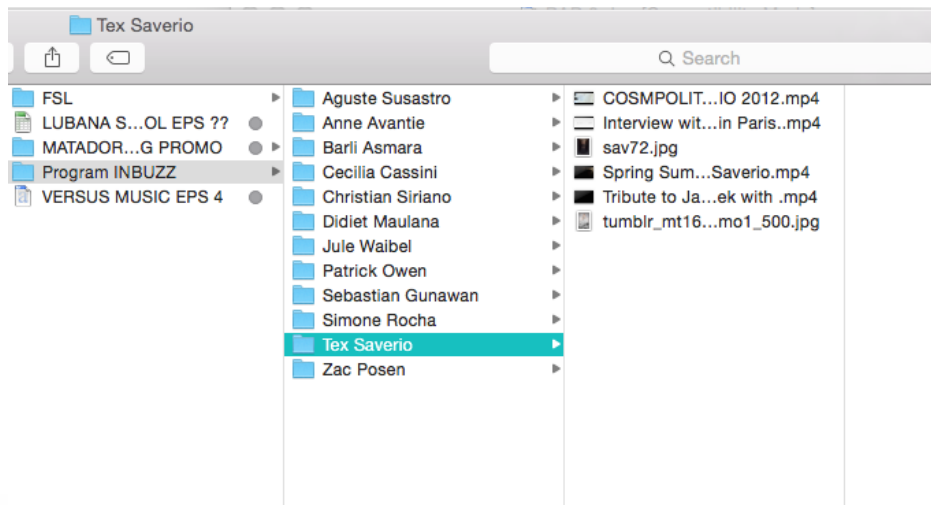
Gambar 3.3 Memilih Penyimpanan Video Yang Akan Diunduh



Gambar 3.4 Proses Mengunduh Video

Setelah selesai proses mengunduh video, penulis kemudian harus mengelompokkan video sesuai dengan episode dan segmen. Hal ini dilakukan agar memudahkan editor saat proses editing.

Selain mengunduh materi video tambahan, penulis juga ditugaskan untuk mencari dan mengunduh gambar atau foto yang sesuai dengan naskah dan tema program. Untuk kualitas gambar atau foto diwajibkan untuk mengunduh yang kualitasnya diatas 1000 pixel, hal ini bertujuan agar gambar tidak pecah dan sesuai dengan resolusi tv HD saat ini. Sama seperti video, gambar yang telah diunduh juga dikelompokkan sesuai dengan segmen dan episodenya, dan diletakkan di dalam folder yang sama dengan video yang sudah di unduh.



Gambar 3.5 Cara Mengelompokkan Video dan Foto Yang Telah Diunduh

4. Melakukan *Briefing Talent*

Penulis sebagai tim kreatif juga bertugas untuk memberikan pengarahan sebelum *shooting* dimulai kepada *talent/host*. Biasanya *briefing* ini dilakukan dua jam sebelum *shooting* dimulai. Seperti program *Inbuzz*, saat presenter datang ke lokasi untuk *make-up* penulis akan memberikan naskah episode kali itu kepada presenter. Setelah itu penulis akan mendampingi presenter karena biasanya ada kata-kata yang tidak jelas, atau kurang dipahami sehingga penulis harus mengarahkan bagaimana nada bicara atau intonasi membacanya, atau jika bahasa asing maka penulis harus memberi tahu bagaimana cara membacanya.

Untuk program Versus Music biasanya *briefing* dilakukan untuk membantu presenter menghafal urutan daftar fakta dan artis yang ada dalam episode tersebut.

5. Membuat matador/*cue card*

Sebagai tim kreatif, dalam sebagian program penulis memiliki tugas lain yaitu membuat matador/*cue card*. Di First Media Production saat proses produksi menggunakan camera DSLR, sehingga tidak memungkinkan menggunakan *prompter* yang berguna membantu presenter membacakan fakta-fakta atau informasi. Sehingga sudah menjadi tugas tim kreatif untuk membuat matador baik dengan komputer kemudian di *print* atau manual yaitu menulis tangan di sebuah papan tulis yang dibawa saat *shooting*.

Untuk program Versus Music matador yang dibuat hanya berupa poin-poin saja, sehingga biasanya matador untuk program ini ditulis secara manual menggunakan *white board*.

Untuk program Inbuzz, matador dibuat dengan diketik kemudian di *print* karena biasanya naskahnya cukup panjang, dan program ini sekalili *shooting* untuk dua sampai enam episode. Sehingga, untuk mempercepat

proses *shooting* dibutuhkan matador yang sama persis seperti naskah, bukan berupa poin-poin.

3.3.1.2 Tahap Produksi

Di First Media Production, proses produksi semuanya dilakukan secara *taping* tidak ada program *live* atau siaran langsung. Proses produksi sendiri merupakan aktifitas nyata yang penerapannya di lapangan dalam sebuah proses produksi program baik secara *live* maupun *taping* (Zettl, 2009:485). Dalam sebuah program *taping* teknik pengambilan gambar harus benar-benar diperhatikan karena sangat penting, nantinya akan mempermudah proses editing.

Selain teknik pengambilan gambar, total durasi dan *shot list* saat *shooting* harus diperhatikan sudah sesuai dengan naskah atau tidak. Sebagai tim kreatif, selama *shooting* penulis ditugaskan untuk menjadi *time keeper* dan mencatat *shoot list* agar durasi tetap terjaga dan untuk memudahkan nantinya membuat *rundown editing*.

Dalam program magazine seperti Inbuzz tidak dibutuhkan *timekeeper* dan *shot list* karena naskah yang dibuat sudah disesuaikan durasinya dan tidak akan berubah banyak. Program-program yang mewajibkan menggunakan *time keeper* dan mencatat *shot list* adalah Sweet Heart, Versus

Music, Just The Way We Eat, Nicole's Kitchen, Foodpreneur dan Taste Good.

Selain bertugas sebagai tim kreatif penulis dipercaya untuk menjadi *camera person* dalam program *My Foodie Story*, karena pada hari itu *cameraman* yang harusnya bertugas tidak dapat hadir. Selain menjadi *camera person*, penulis juga sempat ditugaskan untuk muncul di dalam segmen. Seperti ketika penulis sedang membantu program Foodpreneur, penulis diminta untuk menjadi pengunjung warung makan yang sedang diliput.

3.3.1.3 Tahap Pasca-Produksi

Menjadi tim kreatif di First Media Production sedikit berbeda dibandingkan tim kreatif biasanya, karena pada proses pasca-produksi masih ada beberapa tugas yang wajib dikerjakan oleh tim kreatif. Pasca-produksi merupakan segala aktifitas yang dilakukan setelah proses produksi (Zettl, 2009: 485). Beberapa aktifitas pasca-produksi di FMP adalah *verbatim/ rundown editing* dan editing gambar.

Verbatim/rundown editing ini dibuat untuk memudahkan editor dalam proses editing. Didalam *verbatim* ini terdapat tabel video yang "*choose*" atau bisa digunakan dalam program. Tabel video ini dibagi berdasarkan nama *cameraman* saat *shooting* dilakukan, karena *folder* tempat

menyimpan *file* hasil *shooting* juga dinamai sesuai dengan nama *cameraman*. Jadi saat proses editing, editor hanya perlu melihat kedalam tabel verbatim yang fungsinya mempersingkat waktu editing, sehingga program dapat selesai lebih cepat sesuai dengan target yang diberikan oleh Senior Produser di FMP.

Fungsi editing adalah untuk menyusun gambar atau menghapus gambar yang dirasa tidak sesuai sehingga membantuk sebuah cerita dan harus sesuai dengan durasi atau waktu tayangnya (Zettl 2009:448). Sebelum hasil produksi diserahkan kepada editor untuk editing, tim kreatif wajib membuat verbatim atau *rundown editing*.

UMMN

RUNDOWN PROGRAM									
SPICES eps.									
EPISODE LUBANA SENGKOL									
HOST ERNEST LONTOH									
SEGMENT	No	ITEM	CAST	DURATION	LOCATION	REMARKS	ANGGA	ANDRI	SANDY
1	1	GRAND OPENING	HOST	00:00:20		HOST greet pemirsa di rumah sambil diperlihatkan clip makanan hari ini			
	2	OBB	VT	00:00:20		GRAFIS			
						Established shot Lubana Sengkol			MVI_5310 sampai MVI_5312 MVI_5328 sampai MVI_5349
	3	Let's cook! PINDANG PATIN NANAS	HOST & Ibu Mahmudah	00:06:00	spot memasak	1. POTONG IKAN PATIN DIBERSIHKAN 2. BUANG BENANG DID 3. RENDAM IKAN YANG SUDAH DIPOTONG KEDALAM AIR PERASAN JERUK NIPIS DAN GARAM 4. DIDIDHAKAN AIR 5. POTONG BUMBU-BUMBU BASAH 6. MASUKKAN BUMBU YANG SUDAH DIRIS KEDALAM AIR MENDIDIH 7. POTONG NANAS 8. MASUKKAN BUMBU TAMBAHAN KEDALAM REBUSAN BUMBU BASAH 9. MASUKKAN GARAM KEMUDIAN IKAN YANG SUDAH DIRENDAM 10. MEMBUAT SAMBAL REMPAI KHAS LUBANA 11. PLATING	MVI_0001 sampai MVI_0008	MVI_6397 sampai MVI_6403	MVI_5236 sampai MVI_5243
	4	Present		0:00:15		presentasi menu pertama	MVI_0010 sampai MVI_0011	MVI_6405 sampai MVI_6407	MVI_5245 sampai MVI_5246
	5	icip-icip	HOST	0:02:00		host mencicipi makanan pertama dengan memberikan tips langsung closing	MVI_0025 sampai MVI_0026	MVI_6452 sampai MVI_6453	
3	6	BUMPER OUT	VT	0:00:05		Grafis.			
	3	Let's cook! GURAME GORENG DENGAN SAMBAL LADO MUDO	HOST	00:06:00	out door	2. LUMURI GURAME DENGAN TEPLUNG BUMBU 3. IRIS CABAI HIJAU, BAWANG MERAH-PUTIH, BELIMBING WULUH 4. HALUSKAN BUMBU BASAH YANG SUDAH DIRIS 5. ANGKAT IKAN YANG SUDAH KEEMASAN, TIRISKAN 6. TUMIS BUMBU YANG SUDAH DIHALUSKAN, TAMBAHKAN DALU, JERUK 7. MASUKKAN CULA DAN GARAM 8. ANGKAT DAN HIDANGKAN	MVI_0003 sampai MVI_0008	MVI_6436 sampai MVI_6437 MVI_6439 sampai MVI_9440	MVI_5316 sampai MVI_5317 MVI_5319 sampai MVI_5320 MVI_5321
	4	Present	VT	0:00:15	out door	Host presentasi masakan yang telah dia buat.	MVI_0009 sampai MVI_0011	MVI_6441 sampai MVI_6443	MVI_5321 sampai MVI_5323
	5	icip-icip	host	0:02:00		host mencicipi makanan	MVI_0020	MVI_6447	
	6	Grand Closing	Host	00:00:25	indoor/outdoor	Host menutup program dengan memberikan tips memasak dengan spices.	MVI_0024	MVI_6451	
	7	Credit title	VT	0:03:00		Grafis			

Gambar 3.6 Verbatim/ Rundown Editing

3.3.2 Kendala dan Solusi

Selama menjalani praktik kerja magang di First Media Production, penulis mendapatkan beberapa kendala, di antara lain:

1. Saat awal masuk sebagai peserta magang di FMP, penulis tidak mendapatkan atau tidak ditetapkan untuk mengikuti satu Produser seperti peserta magang sebelumnya, penulis

juga tidak ditetapkan pekerjaannya sebagai apa. Tetapi penulis berhasil mengatasinya setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing dan pembimbing lapangan. Akhirnya penulis menetapkan untuk ikut salah satu produser di FMP, tetapi jika sedang tidak ada shooting atau pekerjaan harian dari produser terkait, penulis diperbolehkan membantu produser lainnya.

2. Ketika penulis dihadapkan dua pilihan *shooting* karena saat itu penulis seharusnya ikut program Sweet Heart yang merupakan program dari Produser Surya Pradito yang merupakan produser tetap. Tetapi, di hari yang sama penulis diminta untuk membantu program First Song List sebagai *camera person*. Kemudian, penulis membicarakan hal ini dengan pembimbing lapangan dan akhirnya diputuskan penulis tetap ikut *shooting* program rutin, dan tidak perlu membantu program lain.

3. Penulis awalnya belum mengerti beberapa istilah *broadcasting* yang digunakan di FMP. Seperti waktu penulis ditugaskan untuk membuat *rundown editing* yang disebut verbatim. Akhirnya penulis bertanya dengan

tim kreatif senior apa yang dimaksud dengan
verbatim dan bagaimana cara mengerjakannya.

