



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

Jangka waktu kerja praktik yang dilakoni penulis adalah selama 2 bulan, mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai 10 Oktober 2015. Adapun dalam kerja praktik magang, penulis menjabat posisi sebagai Asisten Produksi dalam Program ESPNFC Indonesia dan Net Sport. Asisten Produksi disini bertugas untuk membantu kelancaran alur kerja dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi dari program ESPNFC Indonesia dan Net Sport. Asisten Produksi sendiri lebih dikenal sebagai staf produksi dalam dunia pertelevisian.

Menurut Millerson dan Owens, seorang Asisten Produksi membantu sutradara atau produser dalam memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan dalam sebuah produksi. Salah satu tugas Asisten Produksi adalah membuat catatan saat evaluasi pembuatan produksi. Tidak hanya urusan produksi saja, Asisten Produksi juga terkadang mengerjakan urusan kantor seperti membuat salinan naskah (*fotocopy*) dan membuat kopi (2008, h.14).

Selama menjabat sebagai asisten produksi, penulis bertanggungjawab penuh terhadap semua arahan dan tugas yang diberikan oleh lima Produser, diantaranya satu Executive Produser, satu Senior Produser dan tiga Junior Produser. Mereka adalah Gieta Mahyarani, Muhammad Dikfa Nurhadi Puradisastra, Dedi Prasetya Sitem, Raden Panji Suryono dan Vannico Soekarno.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai Asisten Produksi, penulis melakukan tugas sehari-hari yaitu mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke *news library*, mengedit video, menulis *credit title*, melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat *On Air*, menghitung durasi program, serta membuat naskah untuk Net Sport. Selama dua bulan praktik kerja magang, tugas yang diberikan kepada Penulis cenderung sama setiap harinya. Hanya sekali

Produser meminta Penulis untuk ikut melakukan tugas liputan menemani Asisten Produksi senior.

Tabel 3.1 Jenis pekerjaan yang dilakukan setiap minggu

Minggu Ke-	Jenis pekerjaan yang Dilakukan	Keterangan
1 (10 Agustus 2015 – 16 Agustus 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i> , mengedit video, menulis <i>credit title</i> , melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i> , serta membuat naskah untuk Net Sport.	Hari pertama kerja magang. Untuk program ESPNFC Indonesia, Penulis diajarkan cara meriset untuk membuat konten grafis, format dalam pembuatan konten grafis. Untuk Net Sport, Penulis diajarkan cara mengedit video.
2 (17 Agustus 2015 – 23 Agustus 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i> , mengedit video, menulis <i>credit title</i> , melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i> , serta membuat naskah untuk Net Sport.	Penulis sudah dilepas untuk membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (hasil pertandingan dan statistik kualifikasi Liga Champions, statistik Balotelli di Liverpool dan Cuadrado di Chelsea) . Untuk Net Sport, penulis sudah diminta membuat naskah tentang lolosnya Inggris dari kualifikasi Euro 2016 serta Rooney membuat rekor untuk timnas Inggris. Dilanjutkan dengan mencari

		video untuk naskah yang dibuat, dan mengeditnya.
3 (14 Agustus 2015 – 30 Agustus 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i> , mengedit video, menulis <i>credit title</i> , melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i> , serta membuat naskah untuk Net Sport.	Penulis mulai membantu untuk mengunduh video sesuai materi pada hari itu (video Peter Cech dan Simon Mignolet, video Liverpool dan Arsenal bermain), kemudian dilanjutkan untuk membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (statistik perbandingan Peter Cech dan Simon Mignolet, formasi Liverpool, formasi Arsenal, tabel grup Piala Presiden, dan <i>transfer update</i> pemain Indonesia). Untuk Net Sport, penulis sudah diminta membuat naskah dengan tema hasil pertandingan tim basket Real Madrid, mencari video untuk naskah dan mengeditnya.
4 (31 Agustus 2015 – 6 September 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i> , mengedit video, menulis <i>credit title</i> ,	Penulis mengunduh video sesuai materi (hasil pertandingan AS Roma vs Juventus, dan video individu Perisic di Wolfsburg serta

	melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i>, serta membuat naskah untuk Net Sport.	Park Joo-Ho di Dortmund) yang dilanjutkan untuk membuat konten grafis (statistik pertandingan AS Roma vs Juventus, statistik Perisic di Wolfsburg, klasemen Serie A dan Bundesliga pada program ESPNFC Indonesia. Untuk Net Sport, penulis diminta membuat naskah dengan tema Yamaha kembali ke ajang World Superbike. Setelahnya dilanjutkan dengan mencari video untuk naskah, dan mengeditnya.
5 (7 September 2015 – 13 September 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i>, mengedit video, menulis <i>credit title</i>, melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i>, serta membuat naskah untuk Net Sport.	Penulis mengunduh video sesuai materi (video Anthony Martial, David de Gea, Keylor Navas, Real Madrid dan Manchester United saat bermain), yang dilanjutkan dengan membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (kronologis gagalnya transfer David de Gea, statistik Martial, transfer pemain AS Roma yang masuk dan keluar,

		perbandingan empat pemain depan Manchester United). Untuk Net Sport, penulis diminta membuat naskah yang berhubungan dengan pemain yang kembali dari cedera dan langsung bersinar, serta mencari video untuk naskah yang berhubungan dan mengeditnya.
6 (14 September 2015 – 20 September 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i>, mengedit video, menulis <i>credit title</i>, melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i>, serta membuat naskah untuk Net Sport.	Penulis mengunduh video sesuai materi (hasil pertandingan kualifikasi Piala Eropa 2016) yang dilanjutkan untuk membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (hasil statistik pertandingan kualifikasi Piala Eropa 2016). Untuk Net Sport, penulis diminta membuat naskah tentang cederanya Messi, kemudian dicari videonya dan mengeditnya.
7 (21 September 2015 – 27)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i>, mengedit	Penulis mengunduh video sesuai materi (video hasil pertandingan Leicester City dan Newcastle United di

September 2015)	video, menulis <i>credit title</i> , melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i> , serta membuat naskah untuk Net Sport.	Liga Inggris serta Borussia Dortmund di Bundesliga) yang dilanjutkan untuk membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (hasil pertandingan Leicester City dan Newcastle United di Liga Inggris serta Borussia Dortmund di Bundesliga, transfer pemain masuk dan keluar dari tim Leicester City, Newcastle United dan Borussia Dortmund). Untuk Net Sport, penulis diminta membuat naskah terkait hukuman yang FA berikan kepada Diego Costa, dilanjutkan dengan mencari video untuk naskahnya, dan mengeditnya.
8 (28 September 2015 – 4 Oktober 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i> , mengedit video, menulis <i>credit title</i> , melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i> , serta membuat naskah untuk Net Sport.	Penulis mengunduh video sesuai materi (video Everton, Tottenham, Arsenal dan Leicester bermain) yang dilanjutkan dengan membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (statistik pertemuan Leicester vs Arsenal, perkiraan formasi Everton

		vsTottenham, daftar pemain cedera, statistik lima pertandingan terakhir Tottenham dan Everton, statistik perbandingan Harry Kane dan Son Heung-Min). Untuk Net Sport, penulis diminta membuat naskah terkait dengan mundurnya Renault dari dunia balap F1. Dilanjutkan dengan mencari video untuk naskahnya, dan mengeditnya.
9 (5 Oktober 2015 – 10 Oktober 2015)	Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke <i>news library</i>, mengedit video, menulis <i>credit title</i>, melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat <i>On Air</i>, serta membuat naskah untuk Net Sport.	Penulis mengunduh video sesuai materi (video Borussia Dortmund, Bayer Leverkusen, Aubameyang, Heung-Min Son bermain; video Chelsea, AS Roma, Barcelona bermain di Champions; video Jose Mourinho; video pertandingan Serie A) yang dilanjutkan dengan membuat konten grafis pada program ESPNFC Indonesia (Hasil pertandingan Serie A, statistik Borussia Dortmund dan Bayer Leverkusen di Bundesliga, statistik Aubameyang dan Heung-

		Min Son di Bundesliga, hasil pertandingan Liga Champions, perkiraan formasi Chelsea). Untuk Net Sport, hanya diminta untuk melakukan editing video sesuai arahan Produser dan Asisten Produksi Senior.
--	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai Asisten Produksi dalam acara ESPNFC Indonesia dan Net Sport, Penulis memiliki kewajiban untuk menyiapkan materi baik pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi dari acara tersebut. Menurut Zettl (2009: 04) terdapat tiga tahapan proses produksi dalam pertelevisian, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.3.1 Pra-Produksi ESPNFC Indonesia dan Net Sport

Zettl menjabarkan pra-produksi adalah sebuah perencanaan dalam persiapan produksi. Perencanaan tersebut terdiri dari mengubah sebuah ide menjadi naskah (mencari ide, mengevaluasi ide, membuat sebuah proposal program, menyiapkan biaya produksi dan pembuatan naskah) dan mengkoordinir teknis dalam persiapan pembuatan produksi (persiapan *crew*, menyiapkan alat-alat dan berbagai fasilitas yang dibutuhkan, jadwal pelaksanaan, izin siaran dan promosi). Hal ini berguna demi kelancaran jalannya produksi program seperti yang diinginkan (2009, h.26).

Sebagai Asisten Produksi, Penulis memiliki beberapa tugas yang sebagian besar termasuk dalam pra-produksi. Tugas-tugasnya seperti Mengunduh video, melakukan riset untuk membuat konten grafis, mengubah format video, melapor video ke *news library*, mengedit video,

menulis *credit title*, melakukan interaksi lewat Twitter resmi saat *On Air*,serta membuat menulis naskah untuk Net Sport.

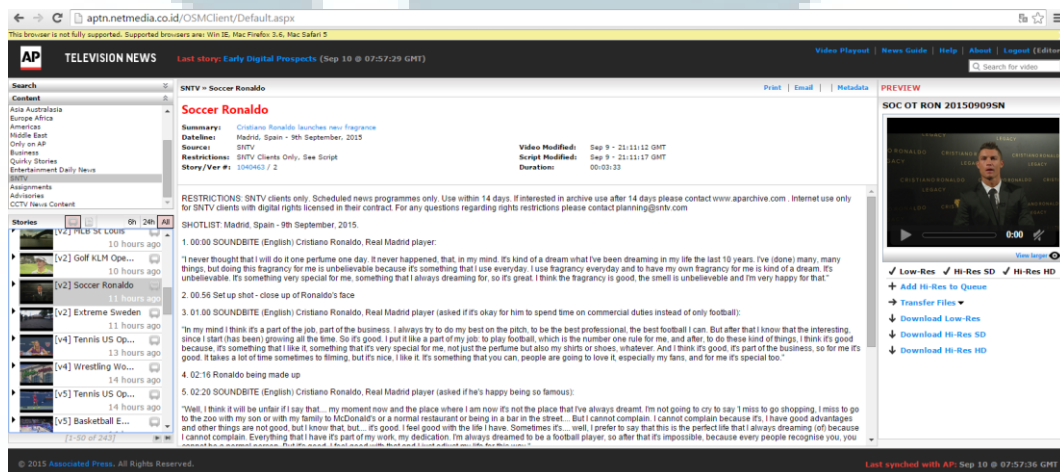
1. Menulis naskah paket berita

Dalam Net Sport, Produser yang bertugas akan memberi topik secara langsung kepada Asisten Produksi untuk menulis naskah paket berita. Namun, Penulis juga dapat memberi usulan topik apa yang mungkin dapat masuk ke dalam *rundown* acara. Ada 3 sumber untuk menulis naskah paket berita, yaitu:

a. Sumber berita dari *wire* berlangganan

Naskah paket berita yang ditulis biasanya hasil dari menerjemahkan berita-berita yang sudah jadi dari situs *wire*, seperti APTN dan Reuters. Tidak hanya teks berita, *wire* berlangganan juga menyediakan video kualitas *High Definition* sesuai dengan topik berita tersebut.

Gambar 3.1 Situs *wire* APTN



b. Sumber berita dari berbagai situs olahraga

Jika berita yang dicari tidak terdapat pada *wire* berlangganan, maka Penulis akan melihat dari berbagai situs lainnya, seperti *spnfc.com*, *goal.com*, *sport.detik.com*, *bola.net*.

Penulis diharuskan membuat paket berita yang unik, tidak seperti paket berita yang kebanyakan hanya seputar hasil pertandingan atau perkembangan cedera pemain. Oleh karena itu, Penulis harus melakukan berbagai riset ke beberapa website seperti *squawka.com*, *whoscored.com*, *soccerway.com* sebelum akhirnya menulis paket berita.

Ini adalah contoh naskah paket berita yang Penulis kerjakan dengan melakukan riset sebelumnya.

PEMAIN CEDERA LANGSUNG TUNE IN

(ROLL PKG)

<

STRIKER FIORENTINA GIUSEPPE ROSSI
MENCETAK GOL PERTAMANYA MUSIM INI// GOL KE
GAWANG BELENENSES DI EUROPA LEAGUE MENJADI
SANGAT ISTIMEWA/ KARENA MERUPAKAN GOL
PERTAMA ROSSI SETELAH 501 HARI ABSEN DARI
LAPANGAN HIJAU KARENA DIBEKAP CEDERA//
HANYA MEMBUTUHKAN 5 LAGA BAGI ROSSI UNTUK
KEMBALI MENEMUKAN SENTUHANNYA UNTUK
MENCETAK GOL//

SEBELUM CEDERA PANJANG MENIMPANYA/ROSSI
MERUPAKAN ANDALAN FIORENTINA UNTUK
MENGGEDOR GAWANG LAWAN DAN MENGHASILKAN
GOL//DI MUSIM 2013- 2014/DARI 24 PENAMPILAN ROSSI
BERHASIL MENCETAK 17 GOL BAGI LA VIOLA//

==FLASH==

STRIKER LIVERPOOL DANIEL STURRIDGE JUGA BERHASIL MENEMUKAN PERFORMA BAIK SETELAH PULIH DARI CEDERA // STURRIDGE BERHASIL MENCEPLOSKAN 2 GOL KE GAWANG ASTON VILLA AKHIR PEKAN LALU// MELAWAN VILLA ADALAH PENAMPILAN KEDUANYA MUSIM INI SETELAH ABSEN DI 15 PERTANDINGAN LIVERPOOL//STURRIDGE MENGALAMI CEDERA PADA BETIS DAN PINGGULNYA PADA PERTENGAHAN MUSIM LALU/DAN HARUS MENJALANI PEMULIHAN CEDERA DI BOSTON/AMERIKA SERIKAT// LAGA PERTAMANYA KETIKA KEMBALI DARI CEDERA ADALAH PADA LAGA MELAWAN NORWICH DI PEKAN 6 /DIMANA PEMAIN BERUSIA 26 TAHUN INI HANYA BERMAIN SELAMA 63 MENIT//

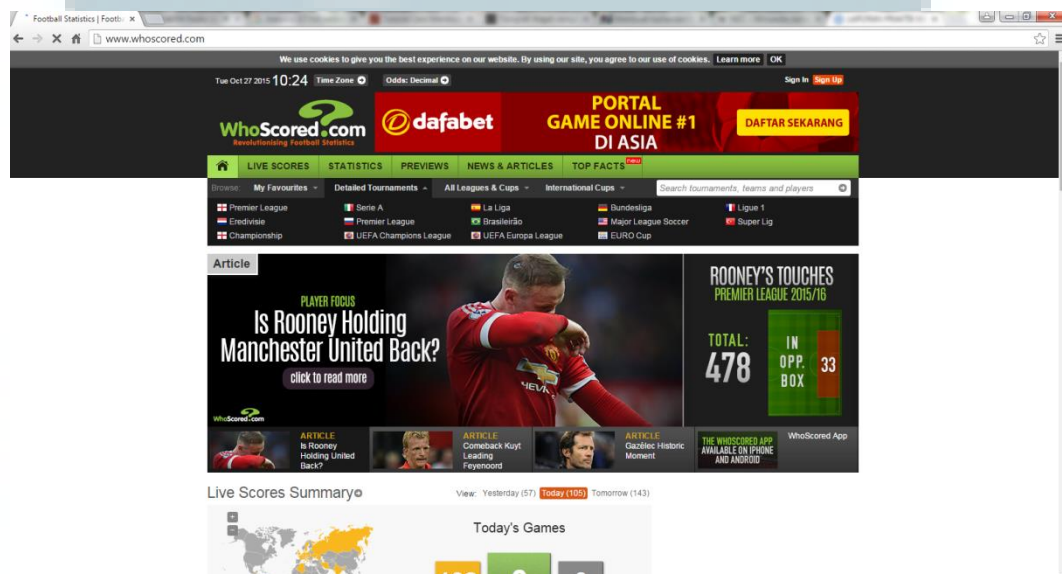
==FLASH==

NAMUN YANG PALING MENUNJUKKAN PERFORMA APIK PASCA CEDERA ADALAH THEO WALCOTT///DALAM 14 KALI PERTANDINGAN TERAKHIR TAMPIL MENJADI STARTER/STRIKER INGGRIS TERSEBUT TELAH MENCETAK 13 GOL// WALCOTT MEMANG DIKENAL MEMILIKI RIWAYAT CEDERA YANG PANJANG DAN BARU KEMBALI REGULER BERMAIN SEBAGAI MULAI PERTENGAHAN MUSIM LALU//SEBELUMNYA SEJAK MUSIM 2008-2009/ WALCOTT TELAH MENGALAMI 15 KALI CEDERA/ DENGAN TOTAL ABSEN HINGGA 1030 HARI// NAMUN HAL INI TIDAK MEMBUAT WALCOTT MENJADI

MELEMPER/ BAHKAN MENJADI SEMAKIN TAJAM//
 TERBUKTI MUSIM INI DIRINYA TOTAL TELAH
 MENCETAK 4 GOL DAN 1 ASSIST UNTUK ARSENAL DI
 SEGALA AJANG// DUA YANG TERAKHIR BAHKAN DIA
 BUAT SECARA BERUNTUN/ SAAT ARSENAL MENANG
 2-5 ATAS LEICESTER CITY DAN SAAT KALAH DARI
 OLYMPIAKOS 2-3 DI LIGA CHAMPIONS//BAHKAN
 PADA LAGA TERAKHIR PREMIER LEAGUE MUSIM
 LALU/WALCOTT BERHASIL MENCETAK HATTRICK KE
 GAWANG WEST BROMWICH//

>

Gambar 3.2 Situs whoscored.com



c. Sumber berita dari liputan

Reporter dan juru kamera, atau NET. biasa menyebutnya Video Journalist (VJ) dalam melakukan liputan sebelumnya akan diberitahu oleh Produser. Produser akan menyampaikannya baik melalui lisan maupun pesan teks. Menurut Morissan (2008, h.73), VJ atau PA yang merangkap sebagai Reporter saat

bertugas liputan, harus mendasarkan pekerjaannya kepada prioritas kerja. Mereka harus menentukan tugas atau pekerjaan apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu dan mana yang dapat dikerjakan kemudian. Prioritas kerja harus dipertimbangkan oleh VJ dan PA agar waktu yang tersedia dapat digunakan secara efektif dan efisien, karena hasil liputan akan ditunggu oleh Produser berita di kantor, sehingga PA dan VJ terikat kepada tenggat (*deadline*) dalam menjalankan pekerjaannya.

Penulis pernah sekali melakukan liputan bersama dengan seorang VJ di Kedubes Amerika Serikat, yang saat itu sedang kedatangan Marreese Speights dari Golden States Warriors dalam acara NBA Junior oleh Frisian Flag.

Sebelum liputan, VJ dan Penulis meminjam alat di *warehouse* dan memesan mobil ke ruang *car pool*. Sembari menunggu antrian untuk meminjam alat dan datangnya mobil, Penulis membantu VJ melakukan riset dan membuat pertanyaan untuk nantinya digunakan dalam proses wawancara *door stop*. Saat liputan *door stop*, Penulis membantu memegang *mic* sembari mengutarakan pertanyaan, sedangkan VJ mengambil gambar si narasumber. Sesudah liputan, Penulis dan VJ kembali ke kantor yang nantinya VJ akan membuat naskah hasil liputan tadi. Menurut Ishwara mengutip Don Fry, ada lima tahap dalam proses penulisan, yaitu menyusun gagasan untuk berita, melaporkan gagasan tersebut kepada produser untuk ditinjau, dilanjutkan dengan tahap mengorganisasikan tulisan (membuat rencana dan urutan), lalu membuat konsep tulisannya dan memperbaiki tulisan yang sudah ditulis (2005, h.93).

Naskah yang sudah dibuat nantinya akan dimasukkan ke dalam *software rundown* seperti ENPS dengan menggunakan *user* VJ atau PA. Hasil liputan berupa video juga diedit sendiri oleh VJ atau PA dengan menggunakan aplikasi Velocity.

Sedangkan Produser akan mengkoreksi naskah yang sudah berada di ENPS.

Gambar 3.3 Naskah dan Rundown yang terdapat dalam ENPS

Segment	Name	Type	Duration	Producer
84	SIDE BAR EPL	PKG	0:00	Mr. Producer
85	PREV DERBY MANCHESTER	PKG	0:00	Mr. Producer
86	HASIL LIGA LAIN	PKG	0:00	HARRIS.MOS
87	TEASER1	PKG	0:00	Dedi Praseta
88	BUMPER OUT	PKG	0:00	Dedi Praseta
89	COMBREAK	PKG	0:00	Dedi Praseta
90	BUMPER IN	PKG	0:00	Dedi Praseta
91	HASIL PERSIB VS MALAYSIA SELECTION	PKG	0:00	Mr. Producer
92	HASIL INDIRA	PKG	0:00	Mr. Producer
93	RUPS	PKG	0:00	HARRIS.MOS
94	TEASER 2	PKG	0:00	Dedi Praseta
95	BUMPER OUT	PKG	0:00	Dedi Praseta

Dengan cara penulisan *storytelling*, PA dan VJ olahraga menyusun naskah paket berita program olahraga. Naskah paket berita olahraga, tidak cukup hanya menulis siapa yang menang, siapa yang kalah, dan berapa nilai skor yang dicapai.

Dalam e-Book berjudul *Sport Journalism: An Introducting to Reporting and Writing*, konsep penulisan berita olahraga hampir sama dengan berita-berita yang ditulis oleh reporter pada umumnya, yakni memiliki: berita yang faktual, penggunaan kalimat yang tidak bertele-tele, penulisan paragraf yang singkat, menggunakan kutipan dan terdapat angka serta statistik (Stofer, James, dan Brian, 2010, h.106). Namun yang membedakan adalah teknik menulis dan melaporkan beritanya secara umum. Penulis harus mengetahui istilah-istilah unik dalam olahraga, seperti kata “*quin-trick*” dalam sepak bola yang berarti mencetak lima gol dalam satu pertandingan, atau “*slam dunk*”

yang artinya memasukan bola basket dengan cara bergelantungan di ring (Stofer, James dan Brian, 2010, h.18).

Tidak hanya itu, Penulis juga mengedepankan etika dan nilai berita dalam penulisan naskah. e-Book *Sport Journalism: An Introducting to Reporting and Writing* (Stofer, James, dan Brian, 2010, h.134) menjelaskan nilai berita yang dimaksud dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu:

1. Konflik (*conflict*)

Dalam penulisan naskah olahraga, Penulis perlu memperhatikan siapa yang bermain, dimana pertandingannya, siapakah yang menang atau kalah, apakah ada yang mengalami cedera atau apakah ada pelanggaran yang dilanggar.

2. Aktualitas(*timeliness*)

Aktualitas membuat Penulis harus menyadari kapan pertandingan tersebut dilaksanakan.

3. Kepentingan(*prominence*)

Penulis dalam membuat naskah juga harus sesuai dengan kepentingan beritanya, dimana masyarakat harus mengerti tentang siapa yang bermain, kemudian pertandingan tersebut apakah menarik minat masyarakat karena turnamennya atau karena faktor pemainnya.

4. Kedekatan(*proximity*)

Unsur kedekatan juga dapat berdampak pada penulisan naskah, karena masyarakat dapat mengetahui acara olahraga yang diberitakan.

5. Akibat atau Dampak(*consequence or impact*)

Akibat atau Dampak juga berperan dalam nilai sebuah berita, karena dengan berita yang disampaikan menilai bagaimana respon dari masyarakat.

6. Manusiawi(*human interest*)

Manusiawi lebih mengedepankan sisi emosional dalam penulisan naskah.

7. Unik(*unusual*)

Unik menjelaskan apakah pertandingan ini pernah terjadi sebelumnya atau tidak.

Sesuai dengan nilai berita yang telah diuraikan diatas, Penulis mempraktekkan dalam menulis berita olahraga di Net Sport. Menurut Morissan dalam buku *Jurnalistik Televisi Mutakhir* (2008, h.155-156), naskah berita televisi memiliki struktur yang terdiri dari *lead* atau intro, *main body* atau tubuh berita, dan *ending/closing* atau akhir berita.

Lead merupakan bagian terpenting dari suatu berita dan terdiri dari 20-30 kata yang biasanya mengandung unsur 5W (*what, who, where, why* dan *when*). *Lead* setidaknya memiliki unsur manusiawi atau *human interest* sehingga berita memiliki daya tarik. *Body text* atau tubuh berita merupakan uraian yang lebih terperinci dari *lead*. Tubuh berita biasanya memiliki unsur *how*. *How* biasanya dicantumkan untuk mendukung dan memperjelas dalam tubuh berita. Di akhir berita berisi tentang *ending/closing* atau akhir berita, yang merupakan bagaimana akhir suatu peristiwa atau pendapat.

2. Melakukan data penelitian untuk membuat konten grafis

Menurut Julian Newby dalam *e-Book-nya Inside Broadcasting* (1997, h.164), terkadang seorang Asisten Produksi di pertelevisian harus bisa melakukan tiga hal: mencari data, membuat laporannya dan mengemasnya. Dalam melakukan data penelitian atau riset, seorang Asisten Produksi harus menggunakan apapun dan segala cara untuk mendapatkan datanya secara akurat.

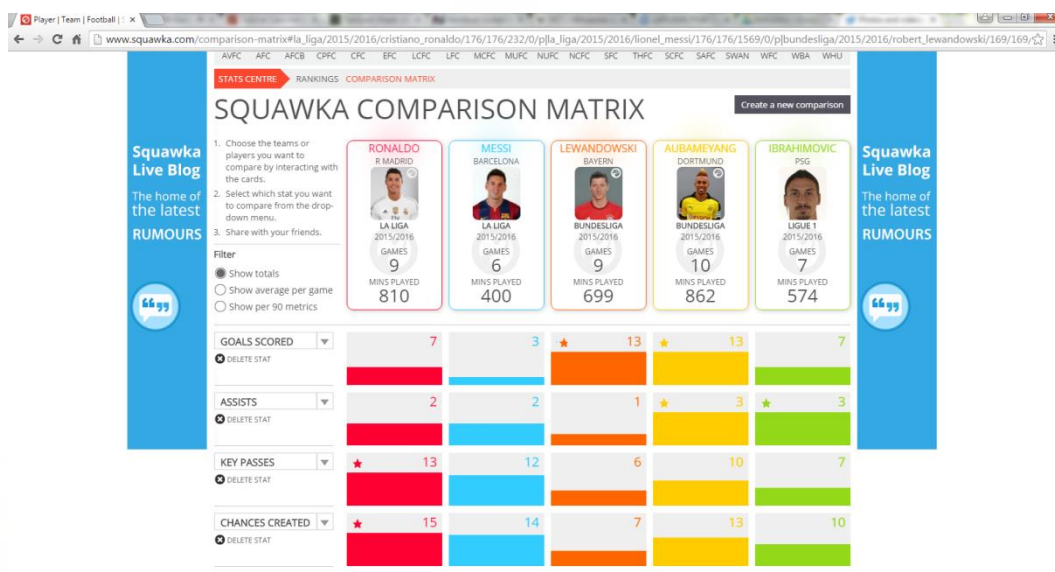
Terdapat tiga metode riset menurut Kathy Chater dalam bukunya *Research for Media* (2002, h.34), yaitu:

1. Pertama dan yang paling mudah adalah membaca semua yang dapat dibaca, baik itu buku, website, atau apapun yang dapat memberikan informasi.
2. Kedua adalah bertanya. Seorang periset harus mencari data dengan bertanya kepada orang yang ahli di bidangnya, entah itu bertanya secara langsung atau lewat media sosial.
3. Ketiga adalah pengalaman. Dengan pengalaman-pengalaman yang pernah dilakukan sebelumnya, seorang periset dengan mudah dapat menyimpulkan sebuah data.

Penulis sebagai Asisten Produksi tidak hanya membuat naskah untuk program Net Sport saja, namun juga harus melakukan riset untuk membuat konten grafis, bila naskah yang dibuat mengharuskan ada grafis sebagai faktor pendukung naskah.

Dengan teori diatas, Penulis mempraktekkan dengan cara pertama, yaitu melakukan riset dengan membaca. Penulis mencari data di berbagai situs yang sudah dapat dipercaya untuk bidang olahraga sepak bola, seperti *espnfc.com*, *soccerway.com*, *whoscored.com*, *squawka.com* atau *goal.com*.

Gambar 3.4 Riset menggunakan situs *squawka.com*



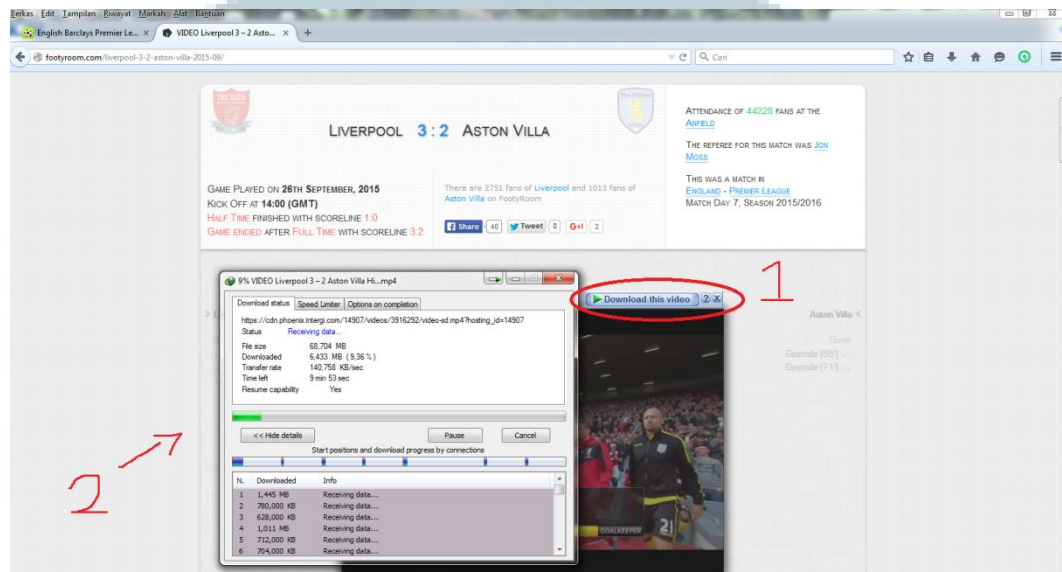
Setelah melakukan riset dan mendapatkan data, Penulis langsung menuliskan datanya sesuai format materi yang Penulis tulis di naskah. Konten grafis ini nantinya akan Penulis taruh di *share grafis*, dimana nantinya akan dilihat oleh Desainer Grafis.

3. Mengunduh, mengubah format, melaporkan video kepada bagian *news library* dan mengedit video

Tugas Asisten Produksi salah satunya adalah mengunduh video sesuai dengan naskah atau materi yang diberikan oleh Produser. Berbagai media sosial seperti *Youtube.com*, *Hoofoot.com*, *Foodyroom.com*, *Ourmatch.net*, *Ballball.com* menjadi andalan untuk mencari gambar berita yang sudah ada. Hal ini dikarenakan di situs langganan seperti *Reuters* dan *APTN* tidak menyediakan berita cabang sepakbola dari lima liga terkenal eropaseperti liga Inggris, liga Italia, liga Jerman, liga Perancis dan liga Spanyol. Proses pengunduhan sendiri Penulis menggunakan aplikasi Internet Download Manager yang sudah tersedia di komputer. Resolusi gambar juga harus yang terbaik agar gambar yang di tampilkan ke

pemirsa jernih karena beresolusi tinggi. Selain itu, nama video yang diunduh juga harus diganti sesuai judul dan isi naskah agar memudahkan saat proses pengeditan.

Gambar 3.5 Proses mengunduh video dari *footyroom.com*



Penulis akan memindahkan video yang telah diunduh ke folder di komputer, dimana folder tersebut sudah diberi nama sesuai dengan program dan tanggal tersebut. Seperti contoh nama folder “FC 18 AGUSTUS” adalah folder yang berisi video-video untuk program ESPNFC tanggal 18 Agustus, atau “NS 22 Agustus” adalah folder yang berisi video-video untuk program Net Sport tanggal 22 Agustus. Tujuannya adalah untuk memudahkan bagian *news library* memindahkan video ke *server* agar dapat dibuka oleh VJ, PA atau editor dalam proses pengeditan.

Dalam tahap editing video, Morissan menjabarkan editing video adalah pekerjaan memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. (2008, h.217).

Sedangkan menurut Julian Newby dalam bukunya *Inside Broadcasting* (1997,h.138), seorang editor harus jeli dalam melakukan pengeditan dan pikiran yang terorganisir. Pekerjaan editor perlu membutuhkan waktu yang berjam-jam untuk membuat sebuah tayangan yang sesuai dengan naskah. Seorang editor akan melihat video secara berulang-ulang untuk meminimalisir kesalahan.

“As an editor you need a sharp eye and a highly organised mind. Because the job of editor requires long hours spent behind closed doors, watching the same few shots over and over again, trying to work out just how they should be cut together.”

Teknik editing sendiri terbagi menjadi dua tahap. Menurut Morissan (2008, h.219 - 221) teknik editing yang sering digunakan oleh televisi adalah teknik linear dan nonlinear. Cara kerja teknik linear adalah mengcopy gambar yang berada pada satu kaset ke kaset lainnya, sehingga terlihat mirip saat kita merekam lagu menggunakan *tape recorder*. Gambar yang diperoleh dari liputan perlu dipindahkan ke kaset utama atau *master tape* yang akan menjadi versi yang telah diedit dan siap ditayangkan pada program berita. Proses editing sendiri dimulai dengan menandai bagian gambar yang terdapat pada kaset bahan mentah yang akan dicopy ke *master tape*. Cara mengcopy-nya adalah memberikan batas awal dan batas akhir pada bagian yang dipilih untuk nantinya dicopy, kemudian direkam dengan alat perekam, nantinya mesin perekam akan merekam gambar yang sudah ditandai.

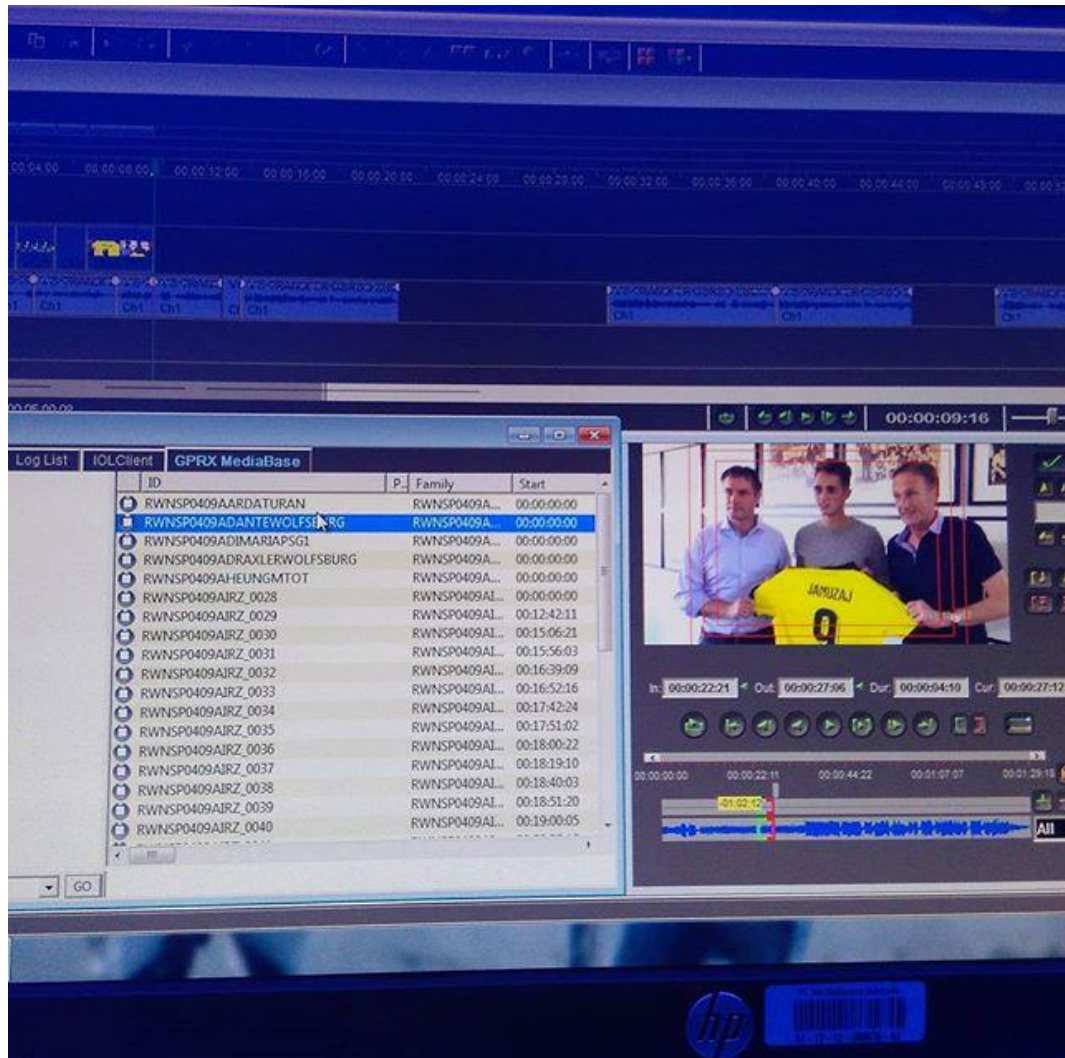
Sedangkan teknik nonlinear cara kerjanya adalah menyimpan materi mentah di komputer dan mengeditnya dengan menggunakan *software editing*.

Tidak hanya disitu, Zettl (2009, h.443-444) menjabarkan terdapat dua bagian dalam melakukan proses *editing* nonlinear, yaitu *editing offline* dan *editing online*. *Editing offline* dilakukan untuk mengatur volume audio agar berada dalam garis yang sama, mengatur susunan gambar sesuai dengan *rundown* yang diberikan oleh produser.

Editing online adalah sebuah bentuk hasil akhir dari *editing offline*. Pada tahap ini yang perlu dilakukan hanyalah penambahan audio-audio untuk memperindah program dan bila perlu dilakukan penambahan transisi, baik audio maupun video yang masih kurang rapi.

Dalam posisi ini, Penulis hanya melakukan editing secara offline menggunakan aplikasi Velocity. Sebelumnya, video yang sudah diserahkan ke bagian *news library* akan muncul di tab GPRX MediaBase dengan kode program acaranya, seperti “RWNSP0409ARDATURAN” yang berarti “NSP” merupakan program Net Sport, “0409” merupakan tanggal dan bulan, dan “ARDATURAN” adalah nama video yang penulis unduh sebelumnya. Penulis biasanya melakukan pengeditan saat bertugas di program Net Sport.

Gambar 3.6 Aplikasi Velocity



4. Membuat *Credit Title*

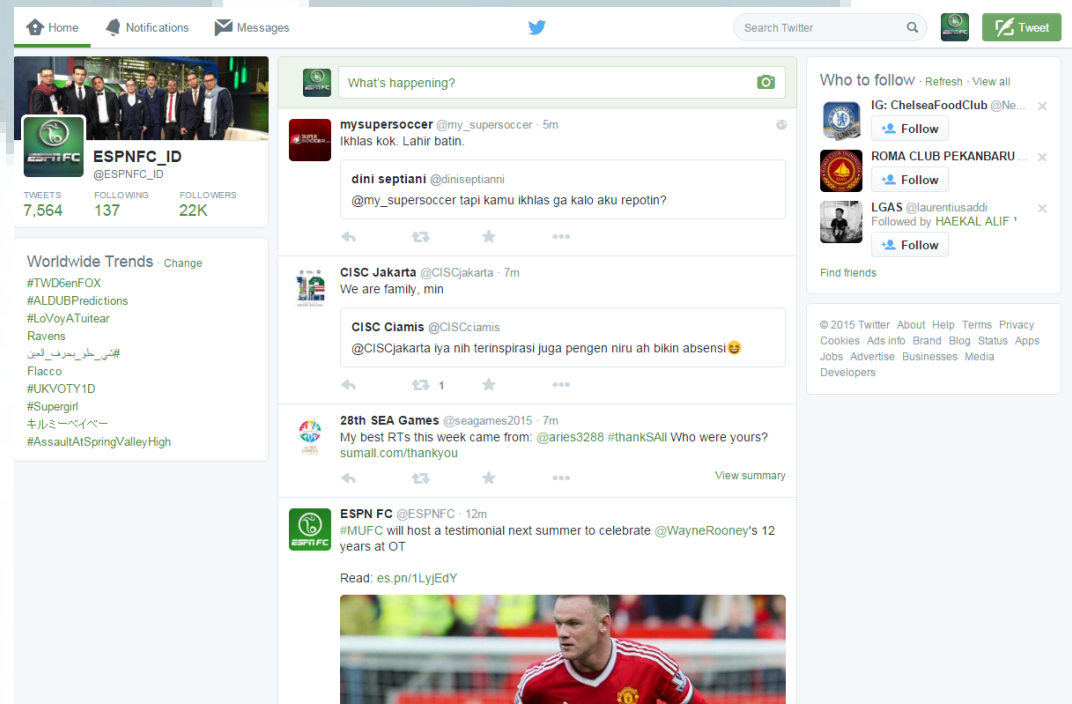
Pada saat 60 hingga 30 menit sebelum acara dimulai, Penulis biasanya membuat daftar *Credit Title* (CT) yang nantinya akan diserahkan kepada orang yang bertugas di *Control Room*. CT yang Penulis buat berisikan daftar nama-nama yang nantinya akan bertanggung jawab sesuai posisi dan terlibat dalam pembuatan program dimana Penulis bekerja.

3.3.2 Produksi ESPNFC Indonesia dan Net Sport

Produksi *broadcast* menurut Zettl adalah dimana saat kita memasuki ruang studio dan seluruh *crew* sedang mengambil sebuah gambar. (2009, h.4).

Saat ESPNFC Indonesia atau Net Sport sudah waktunya tayang, Penulis sebagai Asisten Produksi akan ikut ke *Control Room* untuk selanjutnya melakukan interaksi lewat Twitter resmi. Penulis akan menulis di Twitter tentang apa saja pembahasannya yang sedang ditayangkan, agar para *followers* dapat mengetahui informasinya dan ikut berinteraksi dengan Penulis dalam pembahasan yang ditayangkan.

Gambar 3.7 Twitter resmi ESPNFC_ID



Ketika tayangan sedang berjalan, peran Produser dibutuhkan. Produser akan mengawasi *show* dan mengatur durasi *rundown* agar selesai tepat waktu. Untuk Net Sport, Produser berperan mengendalikan *lead* dari naskah dengan *pointer* untuk dibacakan oleh host. Sedangkan untuk ESPNFC Indonesia, peran Produser adalah memberitahu host tentang

materi apa yang seharusnya dibahas, pemotongan obrolan secara halus dan mengajak host untuk menghidupkan suasana show.

Gambar 3.8 *Control Room NET.*



3.3.3 Pasca Produksi ESPNFC Indonesia dan Net Sport

Pasca produksi merupakan aktivitas yang dikerjakan beberapa saat setelah proses produksi selesai. Salah satunya adalah evaluasi dan pengecekan alat (Zettl, 2009, h.4).

Setelah siaran langsung program selesai, Produser akan memberi tugas kepada PA untuk mengeprint daftar hadir host untuk program Net Sport dan daftar hadir host serta para pengamat sepak bola yang hadir untuk program ESPNFC Indonesia. Sebelumnya Penulis akan selalu menggulung kabel dan mengembalikan LCD ke tempatnya semula setelah *show* selesai.

Setelahnya, Penulis beserta PA senior dan Produser akan menuju ruang evaluasi bersama dengan host dan para pengamat. Saat evaluasi berlangsung, PA biasanya akan diminta tolong oleh Produser untuk menulis evaluasi dan mengirimnya ke email divisi *news*.

3.4 Kendala yang Dihadapi

Saat menjalankan tugasnya sebagai Asisten Produksi di dua buah program dalam praktik kerja magang, Penulis pastinya memiliki beberapa kendala yang harus dihadapi. Dalam hal ini penulis akan menyampaikan permasalahan yang terjadi selama melakukan kerja praktik di ESPNFC Indonesia dan Net Sport.

Permasalahan yang terjadi selama melakukan kerja praktik di ESPNFC Indonesia dan Net Sport adalah:

1. Kendala saat melakukan unduhan dari beberapa *website*, seperti *ourmatch.net*, *hoofoot.com* dan *footyroom.com*. Ketiga situs tersebut mudah diakses oleh Penulis, namun saat melakukan pengunduhan, selalu terhambat, entah putus ditengah jalan atau koneksi unduhannya sangat lama. Padahal, bila Penulis melakukan unduhan di Youtube atau situs *wire* seperti APTN dan Reuters, koneksi unduhannya sangat cepat.
2. Beberapa kali pernah terjadi salah komunikasi antara Produser, Asisten Produksi, Desainer Grafis dan Editor. Hal ini bisa menghambat *processing*. Seperti contohnya konten grafis yang dibuat oleh Penulis atau PA lainnya, tidak sesuai dengan hasil jadi setelah Desainer Grafis buat. Hal ini bisa terjadi karena tidak semua Desainer Grafis di divisi

news mengerti akan olahraga. Begitu juga halnya dengan editor. Terkadang suara *voice over* tidak sesuai dengan gambar yang diedit, dikarenakan editor yang tidak mengerti tentang olahraga.

2.5 Solusi yang Dilakukan

Berbagai kendala yang dihadapi oleh penulis dalam praktik kerja magang merupakan kendala teknis. Maka dari itu, adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala:

1. Membicarakan kepada Produser kendala lambatnya pengunduhan dari tiga situs tersebut, sehingga Produser dapat menyampaikan langsung kepada pihak terkait untuk menyelesaikan permasalahan ini.
2. Untuk salahnya komunikasi, Penulis menyampaikan perihal apa penyebab kurangnya koordinasi antar crew. Sehingga produser dapat mengantisipasi hal ini untuk tidak terjadi lagi dikemudian hari.