



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

Kedudukan penulis adalah sebagai tim kreatif. Menurut Maburri (2013, h. 6), tim kreatif adalah tim yang bekerja mengembangkan ide – ide kreatif dan membuat naskah untuk program yang akan diproduksi dengan arahan dari produser. Tim kreatif bertugas dalam membuat ide yang dilakukan saat *brainstorming*, berkoordinasi dengan Production Assistant (PA), dan menulis naskah, lalu dipresentasikan kepada produser untuk di-*preview*, apakah kemasan acara sudah patut untuk disiarkan atau belum. Seperti yang sudah diuraikan dalam bab 1, tim kreatif memegang posisi kunci sebagai otak perancang berbagai macam acara. keberhasilan suatu program juga dilihat dari cara kerja kreatif yang mengembangkan suatu ide menjadi sebuah acara dengan konten yang menarik.

Pada saat produksi program, tim kreatif merupakan salah satu tim yang bertanggung jawab atas isi konten yang telah dibuat selama *shooting* berjalan. Tim kreatif juga harus menjaga alur *shooting* agar tetap sesuai dengan naskah dan harus berpikir cepat jika saat proses *shooting* terjadi kesalahan.

Dalam praktik kerja magang, penulis berperan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis memulai hari pertama kerja magang pada 8 Maret 2016. Dalam menjalankan tugas, penulis harus ikut dalam *brainstorming*, yakni suatu bentuk metode diskusi guna menghimpun ide atau gagasan (Wibowo, 1997, h. 20), membuat matador (papan yang bertuliskan peraturan – peraturan berupa *pointers* yang dibacakan oleh para *host*), dan lain – lain. Sebelumnya, penulis diarahkan oleh tim kreatif dalam pembagian kerja. Kemudian penulis mencari data yang diperlukan. Selanjutnya, kerja penulis dicek ulang oleh tim kreatif agar tidak terjadi kesalahan saat acara berlangsung. Berikut tabel praktik kerja magang penulis:

Tabel 3.1 Tugas Kerja Magang

Minggu Ke-	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Mahasiswa
1	- Perkenalan dengan tim Ranking 1 - Menelpon Master Control Room (MCR) untuk cek durasi commercial break - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, balok jenga, bar stool, meja, pom – pom, dan koper - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan peralatan rumah tangga - Brainstorming konsep baru untuk segmen 1, yaitu segmen cepat tepat (ular naga) menjadi cepat tepat (mengangkat bendera yang berada di tengah stage secara berebutan) - Evaluasi
2	- Brainstorming konsep baru untuk segmen 1, yaitu segmen estafet (estafet balon yang terus terpompa hingga pecah ke peserta sebelumnya) - Menelpon Master Control Room (MCR) untuk cek durasi commercial break - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, balok jenga, bar stool, meja, bendera, pom – pom, dan koper - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB

	- Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan peralatan rumah tangga - Evaluasi
3	- Brainstorming konsep baru untuk segmen 2, yaitu cepat tepat (mengangkat bendera di tengah stage secara berebutan) dan segmen 3, yaitu cerdas tangkas (estafet balon yang berisi udara dan terus terpompa dan peserta yang bermain berjumlah 4 orang dari masing-masing tim ada 2 orang) - Menelpon Master Control Room (MCR) untuk cek durasi commercial break - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, bar stool, meja, koper, balon, pom – pom, dan bendera - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan peralatan rumah tangga - Evaluasi
4	- Brainstorming konsep baru untuk segmen 2, yaitu segmen tebak gaya (peserta menebak gaya yang diarahkan oleh teman 1 timnya) dan segmen 3, yaitu segmen tebak gambar (peserta ke-4 menebak gambar yang telah diberi clue oleh peserta sebelumnya) - Menelpon Master Control Room (MCR) untuk cek durasi commercial break - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, bar stool, meja, balon, bendera, pom – pom, dan koper - Membuat soal

	- Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan peralatan rumah tangga - Menghubungi artis bintang tamu (Adinia Wirasti, Jill Gladys, dan Cemal Urhan) - Evaluasi
5	- Brainstorming konsep baru untuk segmen 2, yaitu segmen ekskul (tim Ranking 1 menghadirkan penari yang akan menarikan tari tradisional dan peserta akan menjawab pertanyaan seputar tarian tersebut), segmen 3, yaitu segmen adu bakat (masing-masing tim menunjukkan bakatnya), dan segmen 4, yaitu segmen ujian akhir versus (peserta menjawab pertanyaan dengan menekan tombol podium di tengah stage secara berebutan) - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, balon, mock up, pom – pom, dan podium - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30–09.30 WIB - Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan makan siang - Menghubungi artis bintang tamu (Rangga Boevier, Luna Maya, dan Wafda) - Membuat breakdown properti, wardrobe, dan Make Up - Mengurus voucher sponsorship - Evaluasi
6	- Brainstorming konsep baru untuk opening (seluruh peserta bersama host dan kru akan menarikan Tari Maumere), segmen 1 (tusuk balon), segmen 2, yaitu cepat tepat (peserta akan menulis jawaban di papan setelah host memberi clue), dan segmen 4,

	yaitu ujian akhir (hanya 1 soal yang diberikan kepada peserta) - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, bar stool, balon, papan, jarum, mock up, pom – pom, dan meja - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan makan siang - Menghubungi artis bintang tamu (Wizzy, Jihan, Keira Shabira, Cassandra Lee, Indah Kusuma, Fellycia Angelista, dan Priyanka Melodia) - Membuat breakdown properti, wardrobe, dan Make Up - Mengurus voucher sponsorship - Evaluasi
7	- Brainstorming konsep baru untuk segmen 1, yaitu estafet (menarik balok jenga dengan dua barisan yang bertugas sebagai penjawab dan penarik balok), segmen 2, yaitu cepat tangkas (peserta memasukkan pingpong dengan cara memantulkan pingpong tersebut) dan segmen 4, ujian akhir versus (peserta berjumlah dua orang. Salah satunya akan memakai headphone yang telah disediakan oleh tim kreatif agar soal yang dibacakan host tidak terdengar lawan) - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, balok jenga, bar stool, mock up, bola pingpong, pom – pom, dan headphone - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher perawatan gigi dan makan siang

	- Menghubungi artis bintang tamu (Damita, Richard Kyle, Kevin Kambey, Billy Davidson, Michelle Judith, Nina Kozok, Fadlyan Makmun, Edward, dan Zio akbar) - Membuat breakdown properti, wardrobe, dan Make Up - Membuat Artist Request Form - Evaluasi
8	- Brainstorming konsep baru segmen 2, yaitu segmen cepat tepat (tebak gambar dan peserta menulis jawabannya di papan) - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, bola pingpong, bar stool, papan, mock up, pom – pom, dan headphone - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher makan siang dan perawatan wajah - Membuat Artist Request Form - Evaluasi
9	- Brainstorming konsep baru untuk segmen 3, yaitu segmen cerdas tangkas (jenga. Cara bermainnya sama seperti uno balok) - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, balok jenga, bola, pingpong, mock up, pom – pom, dan bar stool - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher makan siang dan perawatan wajah - Membuat Artist Request Form - Evaluasi

10	- Brainstorming konsep baru untuk opening (gimmick para host), segmen 1 (kuis trivia untuk pemirsa di rumah), segmen 2, yaitu cepat tepat (peserta menggelindingkan kelereng di atas penggaris hingga menempel di ujung penggaris dan permainan memasukkan pensil ke dalam gelas dengan cara dipantulkan) - Memperbanyak dan membagikan script dan rundown - Membuat cue card - Menyiapkan properti seperti matador, medali, uang dummy, kelereng, penggaris, pensil, bar stool, mock up, pom – pom, dan balok jenga - Membuat soal - Shooting live Ranking 1 dari Studio 15 TRANS TV pukul 08.30-09.30 WIB - Mendata pemenang voucher makan siang dan perawatan wajah - Membuat Artist Request Form - Evaluasi
----	---

3.3 Pembahasan

3.3.1 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Menurut Morissan (2011, h. 309) suatu program hiburan dihasilkan melalui proses produksi yang memerlukan banyak peralatan, dana, dan tenaga dari berbagai profesi kreatif. Proses produksi tersebut terdiri atas tiga bagian utama, yaitu:

- Pra Produksi (ide, perencanaan, dan persiapan)
- Produksi (pelaksanaan)
- Pasca Produksi (penyelesaian dan penayangan)

Selama kerja magang di TRANS TV, penulis juga melalui tiga tahap tersebut dalam proses produksi program Ranking 1.

3.3.1.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah semua kegiatan mulai dari pembahasan ide (gagasan) awal sampai dengan pelaksanaan pengambilan gambar (*shooting*). Tahap ini sangat penting sebab

jika tahap ini dilaksanakan dengan rinci dan baik, sebagian pekerjaan dari produksi yang direncanakan sudah beres. Tahap pra produksi meliputi tiga bagian, seperti penemuan ide, perencanaan, dan persiapan. Hal yang penulis lakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Brainstorming

Brainstorming pada program Ranking 1, yaitu suatu tahapan di mana seluruh anggota tim bertukar pikiran menentukan ide atau konsep baru. Kemudian konsep tersebut akan dipresentasikan kepada Kepala Divisi dan Eksekutif Produser. Jika disetujui, maka tim kreatif langsung membuat soal – soal yang sesuai dengan konsep tersebut dan akan digunakan untuk *shooting*.

Saat *brainstorming*, tim kreatif juga menentukan properti apa saja yang dibutuhkan. Proses ini tidak mudah karena tim kreatif dituntut untuk menyumbangkan minimal satu ide baru yang segar. Penulis mencoba menyumbangkan satu ide permainan “Rangkai Kata” dalam segmen cepat tepat yang kemudian digunakan pada episode 125 tanggal 12 April 2016.

b. Membuat Matador

Pembuatan matador harus rapi agar *host* dapat membaca dengan baik dan terlihat sedang tidak membaca. Penulis pernah membuat matador yang berisikan peraturan – peraturan selama babak permainan berlangsung, dan nama tim peserta yang akan dibacakan oleh bintang tamu.

c. Membuat Cue Card

Cue Card adalah sebuah kartu yang dipegang oleh seorang MC berisi materi kata yang akan dibacakan oleh MC (Sutisno, 1993, h. 29). Dalam membuat *cue card*, penulis menggunting *script* yang sudah jadi dan kemudian ditempelkan pada *cue card*.

d. Membuat Soal

Ranking 1 merupakan sebuah program kuis edukatif di Indonesia. Tim kreatif bertugas membuat soal yang akan dijawab oleh para peserta untuk mendapatkan predikat Ranking 1. Setiap hari penulis membuat soal – soal pengetahuan umum, mata pelajaran IPA dan IPS. Dengan membantu membuat soal seperti ini, penulis jadi ikut belajar dan juga menambah wawasan.

e. Membuat Uang Dummy

Pembuatan uang *dummy* bertujuan sebagai tanda peserta mendapatkan hadiah uang yang akan ditukarkan pada akhir acara. Uang *dummy* berupa lembaran 100 ribu rupiah dan 50 ribu rupiah.

f. Membuat Breakdown

Salah satu tugas tim kreatif adalah menentukan properti yang dibutuhkan selama *shooting* dan *wardrobe* yang akan dikenakan oleh *host*. Penulis membuat *breakdown* properti berdasarkan *script* yang sudah ada, dan *wardrobe* agar *host* bisa memakai *wardrobe* yang sesuai dengan tema setiap harinya.

g. Menghubungi Artis Bintang Tamu

Tugas lain dari tim kreatif adalah menghubungi artis bintang tamu karena setiap harinya harus ada bintang tamu yang berbeda untuk memeriahkan acara. Beberapa bintang tamu yang diundang melalui penulis, yaitu Priyanka Melodia, Robert Chaniaago, Fellycia Angelista, Fadlyan Makmun, dan Rangga Boevier.

h. Mencari Peserta

Peserta merupakan aspek terpenting dalam berlangsungnya program Ranking 1. Jika tidak ada peserta, maka acara tidak bisa berjalan. Selama kerja magang, penulis pernah membantu mencari peserta dua kali atas arahan dari *Associate Producer*, karena yang

bertugas mencari peserta adalah beliau. Peserta yang pernah penulis dapatkan adalah Teater Katak dari Universitas Multimedia Nusantara dan Abang None Buku Jakarta Barat.

3.3.1.2 Produksi

Setelah semua perencanaan dan persiapan selesai, pelaksanaan produksi dimulai. Produser bekerjasama dengan para artis dan kru mencoba mewujudkan apa yang direncanakan dalam *script* menjadi susunan gambar yang dapat bercerita. Dalam proses produksi, berikut kegiatan yang penulis lakukan.

a. Menghitung Jumlah Soal yang Terjawab

Dalam setiap soal terdapat nominal yang akan diuangkan pada akhir acara. Selama *shooting*, penulis mencatat dan menghitung jumlah soal yang terjawab. Hal ini sangat penting karena peserta mendapatkan hadiah berdasarkan jumlah soal yang terjawab.

b. Memegang Cue Card

Selama *shooting*, penulis memegang *cue card* milik Ruben Onsu yang akan penulis serahkan di setiap segmen. Hal ini juga tidak kalah penting. Sebab, jika *host* tidak memegang *cue card*, maka *host* tidak dapat membacakan soal – soal yang akan dijawab oleh peserta dan tentunya acara akan berjalan berantakan.

c. Menyiapkan Properti

Penulis berkoordinasi dengan kru properti untuk menyiapkan properti yang dibutuhkan di setiap segmen. Saat *commercial break*, penulis membantu kru untuk membereskan properti yang sudah tidak terpakai di segmen selanjutnya.

d. Memegang Voucher Hadiah

Hadiah yang akan diberikan berupa uang tunai dan juga voucher. Voucher ini bisa berupa voucher perawatan gigi, peralatan rumah tangga, makan siang, dan perawatan wajah. Semua bergantung kepada sponsor di setiap episodenya. Voucher ini akan diberikan di segmen tiga dan akan dibawa pulang pada akhir acara. Tetapi, sebelumnya dicatat dahulu identitas pemenangnya.

e. Mendata Pemenang

Penulis harus mendata pemenang yang ada di studio agar pada saat penukaran hadiah penulis tidak sulit untuk memberikan hadiah kepada pemenang.

3.3.1.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah semua kegiatan setelah pengambilan gambar sampai materi itu dinyatakan selesai dan siap disiarkan (Morissan, 2011, h. 310). Saat kerja magang, penulis sama sekali tidak terjun ke dalam proses editing karena program Ranking 1 merupakan tayangan siaran langsung dari Studio 15 TRANS TV. Menurut Setyobudi (2005, h. 43) siaran langsung merupakan salah satu jenis program acara pada stasiun televisi. Siaran langsung dapat dibedakan dalam dua kategori besar, yaitu siaran langsung dari studio atau siaran langsung yang berasal dari luar area televisi tersebut. Jadi, apa yang terjadi di studio, itulah yang ditayangkan dan disaksikan oleh penonton tanpa melalui proses editing. Dalam proses pasca produksi ini, penulis hanya mengikuti evaluasi dan kegiatan, seperti:

a. Pemberian Hadiah Pemenang

Pemberian hadiah pemenang berupa voucher dan uang tunai dilakukan pada saat akhir acara agar tidak mengganggu proses *shooting*. Penulis menulis identitas pemenang dari KTP milik

pemenang. Setelah itu, uang tunai diberikan oleh UPM (*Unit Production Manager*).

b. Evaluasi

Proses evaluasi sangat penting untuk membahas kesalahan dan kekurangan saat *shooting*, serta membahas apa yang akan dilakukan untuk *shooting* di esok hari. Pada saat proses evaluasi, penulis pernah memberikan masukan kepada *Production Assistant* mengenai tampilan *template* segmen 4 pada plasma yang bisa disaksikan penonton di rumah.

c. Membuat Artist Request Form

Setelah acara selesai, penulis membuat *Artist Request Form* yang berisi data bintang tamu hari tersebut dan diberikan kepada Unit Talent sebagai tanda bintang tamu tersebut hadir. Kemudian Unit Talent memberikan *budget* kepada manager bintang tamu tersebut.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama praktik kerja magang di TRANS TV, penulis menghadapi beberapa kendala, seperti:

1. Koneksi internet kantor yang terkadang lambat bisa menghambat proses pekerjaan, seperti mencari soal beserta informasi lainnya untuk dijadikan materi.
2. Kecenderungan anggota tim yang tidak tahu harus memberikan tugas apa ke penulis, sementara penulis dituntut untuk aktif bertanya.
3. Miskomunikasi dengan tim kreatif dalam mengecek artis bintang tamu karena pernah sesekali *double check* dengan penulis.
4. Sulitnya mencari ide baru yang sesuai dengan selera produser dan tim kreatif lainnya.

5. Sulitnya mencari bintang tamu karena kadang artis tersebut sudah penuh jadwalnya dan sulit menemukan nomor teleponnya.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala di atas, penulis melakukan hal sebagai berikut:

1. Menggunakan jaringan internet *smartphone* pribadi untuk mencari informasi yang akan dijadikan materi.
2. Bertanya secara detil kepada tim kreatif agar tidak terjadi miskomunikasi lagi ke depannya.
3. Meriset beberapa permainan dari *youtube* lalu mempresentasikan kepada produser dan tim kreatif.
4. Bertanya kepada tim kreatif dan karyawan program lain untuk mendapatkan nomor telepon artis lainnya.