



### **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 institusi yang berperan sebagai *agent of change*, yaitu sebagai institusi pelopor perubahan. Ini adalah paradigma utama media massa. Peran media massa ada tiga, yakni sebagai media edukasi, media informasi, dan media hiburan, (*Bungin, 2007:85*).

Media massa memiliki jangkauan besar dalam khalayak. Bahasa komunikasi dalam media massa disajikan dengan bahasa yang umum sehingga dapat dipahami oleh kalangan bawah sampai kalangan atas.

Media massa secara pasti mempengaruhi pemikiran dan tindakan khalayak. Media membentuk opini publik untuk membawakannya pada perubahan yang signifikan. Media massa secara instan dapat membentuk kristalisasi opini publik untuk melakukan tindakan tertentu. Terkadang kekuatan media massa hanya sampai pada ranah tertentu. (*Vera, 2008:46*)

Seiring perkembangan zaman dan perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi, membuat berkembangnya media elektronik. Media elektronik merupakan salah satu jenis media massa yang memiliki kekhususan. Kekhususannya terletak pada dukungan elektronik. (*Suryawati, 2011:43*)

Perkembangan teknologi masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah ada di dunia.

Salah satu kelebihan media elektronik adalah sifatnya yang *real time*. Hal ini menyebabkan media elektronik lebih digandrungi oleh publik. Media elektronik lebih instan dibandingkan dengan media cetak. Salah satu contoh media elektronik yang sering dikonsumsi oleh khalayak

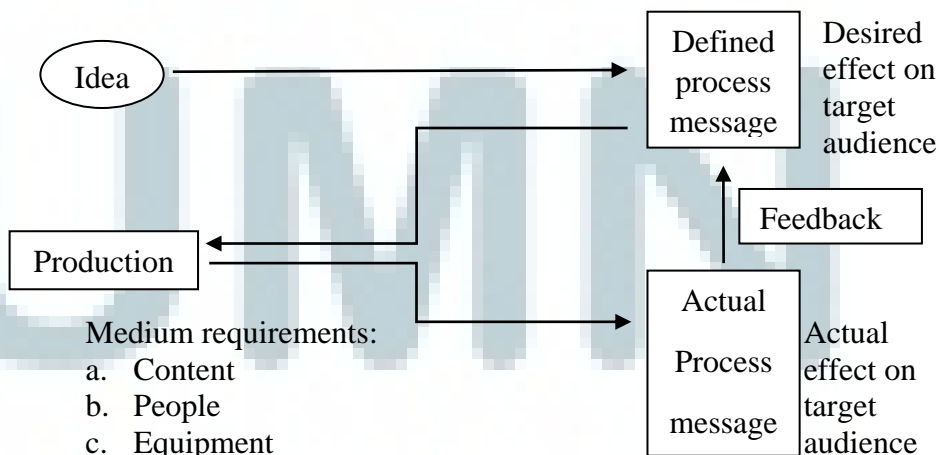
adalah televisi. (Suryawati, 2011:43)

Seiring perkembangan zaman dan perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi, membuat banyak sekali berkembangnya acara televisi dan munculnya industri perfilman. Dari semua media massa, televisilah yang paling berpengaruh pada kehidupan manusia. Televisi dijejali hiburan, berita, bahkan iklan sekalipun. (Vera, 2008:67)

Fungsi televisi diantaranya memberikan informasi, menghibur, dan membujuk. Fungsi menghiburlah yang lebih dominan pada televisi. Tujuan utama khalayak menonton televisi ialah untuk memperoleh hiburan, selanjutnya yakni untuk memperoleh informasi. (Vera, 2008:68)

Dalam dunia pertelevisian, sistem teknologi telah menguasai jalan pikiran masyarakat. Televisi menguasai pikiran-pikiran manusia (*theater of mind*), sebagaimana gambaran realitas dalam program televisi. (Bungin, 2007:217)

Membuat program televisi diawali dengan membuat model produksi. Di dalam model produksi terdapat ide dasar yang mengacu pada *target audience*. Dalam membuat model produksi, Produser harus memiliki ide yang jelas mengenai *target audience*. Model produksi dapat dicapai melalui pesan khusus. Pesan dapat dihasilkan melalui proses menonton dan mendengarkan acara program televisi. (Zettl, 2009:5)



**Gambar 1.1**  
**Effect To Cause Model**  
**Sumber: Zettl, 2009:5.**

Pesan yang akan disampaikan melalui media televisi, memerlukan pertimbangan lain agar pesan tersebut dapat diterima oleh khalayak sasaran. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan diantaranya pemirsa, waktu, durasi, dan metode penyajian. (Vera, 2008:68)

Kini banyak sekali acara televisi dari beragam jenis. Ada news, feature, talk show, FTV, religi, komedi, musik, travel, makanan, dll. Banyaknya acara televisi dari beragam jenis, melahirkan pula rumah produksi yang memproduksi program tv.

Salah satu rumah produksi yang memproduksi sebuah acara televisi adalah *VIP Productions* (Visual Imaginary Production). *Production House* ini terletak di kawasan Jalan Panjang, Kebon Jeruk, Jakarta Pusat. Penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di perusahaan tersebut, karena penulis ingin mengetahui lebih lanjut tentang proses pembuatan program acara, peran tim kreatif dalam produksi acara televisi, sekaligus menambah ilmu tentang memproduksi sebuah acara televisi.

## **1.2 Tujuan Kerja Magang**

Praktik kerja magang merupakan salah satu di antara kewajiban-kewajiban akademis yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Praktik kerja magang diwajibkan dengan tujuan agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara memperoleh pengalaman praktis di dunia kerja dan mampu mengaplikasikan pengetahuan-pengetahuan yang sejauh ini diperoleh di dunia perkuliahan.

Dalam praktik kerja magang berlangsung, penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam proses alur kerja di *PH VIP Productions* dan belajar beradaptasi di dunia kerja. Selain itu, penulis juga mendapatkan banyak ilmu semenjak berada di perusahaan tersebut, karena penulis belajar memahami karakter individu yang berada di dunia pekerjaan, bertanggung jawab dengan tuntutan pekerjaan, dan dapat memahami lebih

lanjut tentang memproduksi sebuah acara televisi, khususnya peran *Team Creative*.

Melalui praktik kerja magang, penulis dilatih untuk mempunyai tanggungjawab dalam menjalankan suatu pekerjaan di dunia kerja, dengan baik dan benar, agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Selain itu, dengan penulis melakukan praktik kerja magang, penulis dapat merealisasikan apa yang telah penulis dapat di dunia perkuliahan dalam bentuk teori dan merealisasikan prakteknya di dunia kerja.

Dengan melaksanakan praktik kerja magang, penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dengan bekal ilmu Editing dan Pasca produksi TV, Videografi dan Produksi TV yang telah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu penulis mendapatkan pengalaman kerja, mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu, dan juga menambah konektivitas di dunia kerja.

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

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

Sesuai dengan ketentuan yang ada di Universitas Multimedia Nusantara, praktik kerja magang merupakan sebuah kewajiban yang harus dipenuhi mahasiswa program Strata Satu / S1 Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengaplikasikan pelaksanaan praktik kerja magang selama tiga bulan penuh di PH *VIP Productions*, terhitung sejak 1 Juli 2015 hingga 30 September 2015.

Selama penulis melakukan praktik kerja magang di PH *VIP Productions*, penulis wajib masuk kerja seperti karyawan lainnya, yakni setiap hari Senin sampai Jum'at mulai dari pukul 09.00 hingga pukul 18.00. Jadwal tersebut dapat berubah sewaktu-waktu

mengikuti proses produksi yang ada di perusahaan tersebut.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Salah satu syarat yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara kepada mahasiswa program Strata Satu / S1 Universitas Multimedia Nusantara yang akan mengikuti praktik kerja magang adalah mahasiswa yang telah menyelesaikan 110 SKS. Selanjutnya penulis harus mengikuti seminar pembekalan praktik kerja magang yang diadakan oleh pihak kampus.

Setelah penulis mengikuti pembekalan praktik kerja magang yang diadakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara, selanjutnya penulis diwajibkan untuk mengurus seluruh data pengajuan kerja magang di BAAK yang berada di kampus tersebut.

Perusahaan yang dipilih penulis untuk melakukan praktik kerja magang, yakni *PH VIP Productions* yang merupakan sebuah rumah produksi. Penulis mengirimkan surat lamaran kerja magang ke *PH VIP Productions* pada tanggal 1 Juli 2015. Melalui proses wawancara, penulis dinyatakan dapat melangsungkan praktik kerja magang di perusahaan tersebut dan langsung ditempatkan pada divisi pra-produksi menjadi *Team Creative*.

Tiba masa periode praktik kerja magang berakhir, penulis melakukan konsultasi kepada Drs. Ignatius Haryanto, selaku dosen pembimbing penulis saat membuat laporan praktik kerja magang. Penulis mendapatkan banyak revisi dari dosen pembimbing. Hal ini berguna agar laporan praktik kerja magang yang penulis buat, tidak terdapat banyak kesalahan di dalam laporan praktik kerja magang.