



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

Televisi, kini telah menjadi salah satu sumber informasi yang begitu penting. Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962, saat itu masyarakat Indonesia disugahi tontonan realitas yang begitu memukau. Meskipun hanya siaran televisi hitam putih, namun siaran pertama televisi di Indonesia itu menjadi momentum yang sangat bersejarah.

Perkembangan televisi di Tanah Air mulai muncul ketika Indonesia menjadi tuan rumah perhelatan olah raga akbar Asian Games IV di Jakarta tahun 1962. Menurut Sunarto (2009, h. 90), negara berperan besar dalam perkembangan industri televisi nasional. Saat masa Orde Baru, tepatnya 20 Oktober 1987, Departemen Penerangan mengeluarkan surat Keputusan Menteri Penerangan Nomor 190A yang mengizinkan pelayanan televisi swasta berlangganan dengan pengawasan pengelolaannya diserahkan pada yayasan TVRI.

Dengan adanya kemunculan stasiun televisi TVRI ini membuat hadirnya beberapa stasiun televisi swasta lainnya seperti Indosiar, RCTI, TPI, SCTV, Metro TV, TransTV, Global TV, ANTV, TV7 dan Lativi. (Sunarto, 2009, h. 90). Menurut Yunus (2012, h. 8) hingga tahun 2008, telah terdapat 11 stasiun televisi nasional dan di samping itu masih ada stasiun TV berlangganan maupun TV lokal di daerah. Beberapa stasiun televisi sudah ditutup seperti TPI yang sudah diganti dengan MNC TV, Lativi menjadi tvOne, TV7 yang diganti menjadi Trans7. Sejak kemunculan stasiun yang bervariasi, muncul pula beberapa stasiun televisi baru saat ini diantaranya NET dan Kompas TV

Namun sejarah kelahiran televisi di Indonesia harus menjadi catatan. Karena bagaimana pun canggih dan hebatnya stasiun televisi swasta yang kini mengudara, tetap tidak dapat meninggalkan sejarah lahirnya televisi di negara Indonesia. (Baksin, 2013, h. 15).

Keberagaman tayangan di televisi membuat acara-acara yang muncul cenderung memiliki kesamaan materi, seperti program acara otomotif Otoblitz, Highlight Otomotif, dan Autosmart. Program yang menayangkan tempat kuliner, seperti Wisata Kuliner, kuliner di Selamat Pagi Trans7, Gula-Gula dan informasi terkait tempat-tempat unik. Melihat program-program acara saat ini, sulit menilai mana tayangan pionir (pertama kali) dan mana yang mengekor (ikut-ikutan). Nyatanya perkembangan program acara televisi di Indonesia memang hampir semuanya saling meniru. (Baksin, 2013, h. 43).

Program merupakan segala hal yang ditampilkan stasiun penyiaran untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Program atau acara yang disajikan adalah faktor yang membuat audien tertarik untuk mengikuti siaran yang dipancarkan stasiun penyiaran apakah itu radio atau televisi. Program yang baik akan mendapatkan pendengar atau penonton yang lebih besar, sedangkan acara yang buruk tidak akan mendapatkan pendengar atau penonton (Morrisan, 2008, h. 210).

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku. Pengelola stasiun penyiaran dituntut untuk memiliki kreativitas seluas mungkin untuk menghasilkan berbagai program yang menarik (Morrisan, 2008, h. 217).

Menurut Morrisan (2008, h.218), jenis program itu dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar berdasarkan jenisnya yaitu: 1) program informasi (berita) dan, 2) program hiburan (*entertainment*). Program informasi kemudian dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu berita keras (*hardnews*) dan berita lunak (*soft news*) sementara program hiburan terbagi atas tiga kelompok besar yaitu musik, drama permainan (*game show*), dan pertunjukan.

Manusia pada dasarnya memiliki sifat ingin tahu apa yang terjadi di tengah masyarakat. Program informasi adalah segala jenis siaran yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak. Dengan demikian, program informasi tidak hanya program berita dimana presenter atau penyiar membacakan berita tetapi segala bentuk penyiaran informasi seperti talk

show, misalnya wawancara dengan artis. Program informasi dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu berita keras (*hardnews*) dan berita lunak (*soft news*) (Morrisan, 2008, h. 219).

Berita keras (*hardnews*) adalah segala informasi penting atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak banyak. Dalam hal ini berita keras dibagi ke dalam beberapa bentuk berita, yaitu *straight news*, *features*, dan *infotainment*. *Straight News* berarti berita “langsung” maksudnya suatu berita yang singkat dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H, jenis berita ini terikat waktu karena informasinya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan (Morrisan, 2008, h. 219).

Menurut Morrisan (2008, h. 220), jenis lainnya adalah *Feature*. *Feature* merupakan berita ringan namun menarik. Pengertian ringan atau lunak pada *feature* bukan pada materinya, melainkan pada segi atau teknik penyajiannya. Pengertian “menarik” disini merupakan informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, misalnya informasi mengenai tempat makan yang unik atau tempat liburan yang menarik. Pada dasarnya berita-berita semacam ini dapat dikatakan *soft news* karena tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, namun karena durasinya singkat (kurang dari lima menit) dan ia menjadi bagian dari program berita, maka *feature* masuk ke kategori *hard news*. *Infotainment* merupakan berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*).

Wolseley dan Campbell dalam *Exploring Journalism* yang dikutip di dalam buku Sumadiri(2015, h. 161) paling tidak terdapat enam jenis *feature*, diantaranya: 1) *feature* minat insani (*human interest feature*) yang dimaksudkan untuk menyentuh suasana hati dan perasaan bahkan menguras air mata khalayak. Contoh tayangan ini mengangkat setiap orang atau tokoh yang merupakan manusia yang lemah, tak berdaya namun memiliki sesuatu yang tak banyak lagi dimiliki orang lain, contohnya “Jika Aku Menjadi” 2) *feature* sejarah, yang menayangkan berbagai tempat bersejarah sejak ribuan tahun silam hingga satu abad terakhir, baik dalam lingkup internasional dan nasional maupun dalam lingkup regional dan lokal.

Bagian *feature* yang lain ialah *feature* biografi atau tentang riwayat perjalanan hidup seorang tokoh, contohnya tayangan yang menceritakan perjalanan hidup seorang Habibie dari zaman dahulu hingga saat ini. 4) *feature* perjalanan, yang mengajak khalayak untuk mengenali lebih dekat tentang suatu kegiatan atau tempat-tempat yang dinilai punya daya tarik tertentu. Contohnya seperti “Jalan-jalan Men!” 5) *feature* petunjuk praktis, *feature* yang menuntun atau mengajarkan tentang bagaimana melakukan atau mengerjakan sesuatu, seperti bagaimana pemeliharaan hewan-hewan dan acara memasak yang saat ini terdapat di hampir semua televisi swasta “Ala Chef”. dan 6) *feature* ilmiah yang mengungkap sesuatu yang berkaitan dengan ilmu ilmiah pengetahuan dan hanya akan berhasil sebagai suatu cerita pendek faktual (*true story*) (Sumadiria, 2015, h. 162-165).

Program informasi lainnya berita lunak yang merupakan segala informasi yang penting dan menarik untuk disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat harus ditayangkan. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak antara lain, *current affair*, *magazine*, dokumenter, dan *talk show*. *Current Affair* adalah program yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam seperti menyajikan kehidupan masyarakat setelah ditimpa bencana (Morrisan, 2008, h. 221).

Program yang termasuk berita lunak (*soft news*) lainnya adalah *Magazine*. Diberi nama *magazine* karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah (*magazine*). Program ini menampilkan informasi ringan namun mendalam atau dengan kata lain adalah *feature* dengan durasi yang lebih panjang. Program ini ditayangkan tersendiri yang terpisah dari program berita, *magazine* lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya. Suatu program *magazine* dengan durasi 30 menit atau satu jam dapat terdiri atas hanya satu topik atau beberapa topik (Morrisan, 2008, h. 222).

Pada dasarnya stasiun televisi tidak memproduksi sendiri, beberapa stasiun televisi banyak membeli dari *production house* (PH) dengan harga per episode. Jika acara ini sukses maka iklan akan mengalir, saat itulah pendapatan sebuah stasiun televisi meningkat. Demikian juga pihak PH yang boleh berbangga jika

ternyata acara yang diproduksi dapat tayang setiap hari dan memiliki rating tinggi (Baksin, 2013, h. 45).

Menurut Morrisan (2008, h. 302), rumah Produksi atau *Production House* (PH) merupakan sumber program penting lainnya bagi stasiun televisi. Rumah Produksi dapat dibagi menjadi dua yaitu, *independent production companies* (IPC), dan rumah produksi khusus (*specialized production house*). IPC merupakan perusahaan film mulai dari skala kecil hingga besar yang dikelola oleh pemilik yang sekaligus sebagai “otak” atau kontributor kreatif terpenting pada perusahaan itu. Pihaknya memproduksi suatu program berdasarkan ide atau gagasan mereka sendiri dan membiayai sendiri produksinya.

Rumah produksi khusus atau disebut dengan rumah produksi saja merupakan perusahaan yang mengkhususkan diri untuk memproduksi satu jenis program saja. Misalnya rumah produksi yang mengkhususkan membuat program permainan (*game show*), sinetron, program animasi (contoh, Hanna-Barbera), dokumenter (contoh, program mengenai satwa), dan sebagainya. Namun adakalanya suatu rumah produksi yang sukses juga memproduksi program jenis lain yang berbeda dengan program yang telah menjadi bidang kekhususannya (Morrisan, 2008, h. 303).

Dengan berkembangnya rumah produksi di Indonesia saat ini banyak *production house* yang sudah memiliki nama seperti MD Entertainment, Sinemart dan Lenza Film, Rapi Films, Spin Production yang sudah tidak asing lagi. Salah satu rumah produksi yang berfokus sebagai *content provider* ialah VIP Production House yang memproduksi program informasi dengan konsep *magazine* bersifat inovatif dan inspiratif bagi audiens. Penulis memutuskan untuk melakukan praktek kerja magang di VIP Production House yang berlokasi di Gedung Kompas Gramedia Majalah, Unit 2 Jalan Panjang Nomor 8A, Jakarta Barat.

Peran penulis disini sebagai reporter sekaligus *creative support*. Dimulai dari meriset, lalu membuat naskah *voice over*, memahami *script* setiap episode yang sudah dibuat oleh *scriptwriter*, proses shooting, sampai meliput sebuah *event* atau isu. Penulis melakukan dari praproduksi hingga produksi yang memiliki tanggung jawab besar pada setiap episode.

Penulis memilih praktek kerja di Production House karena ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana cara kerja dari sebuah program yang berkaitan dengan mata kuliah Teknik Interview dan Reportase, Jurnalistik TV, dan Pasca Produksi Program TV yang dijelaskan pada mata kuliah tersebut.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Kerja magang diwajibkan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara agar mahasiswa dapat merasakan bekerja di lapangan secara langsung dalam praktek kerja nyata yakni:

- Menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah dipelajari di kampus.
- Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan melalui pengaplikasian ilmu
- Memberikan pengalaman pelatihan kerja.
- *Link and Match* pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk memenuhi beberapa persyaratan yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengisi persyaratan magang yang perlu diselesaikan. Penulis mengisi lampiran 1 (KM 01) yakni pengajuan kerja magang yang sudah disetujui oleh ketua program studi, setelah itu penulis dipanggil untuk *interview* di Gedung Kompas Gramedia Majalah bagian VIP (VIP) Production House.

Setelah proses *interview*, penulis diberikan kesempatan untuk magang di VIP. Penulis memberikan lampiran 2 (KM 02) surat permohonan kerja magang kepada perusahaan yang sudah menerima

penulis. Setelah mengisi lampiran 1 dan 2 penulis mendapatkan lampiran KM 3, 4, 5, 6 dan 7. Selama bekerja disana penulis bertugas sebagai reporter dan *creative support* yang berada di bawah bimbingan Pigar selaku *producer* dan *creative director* dan Nadya Fahnaz selaku *associate producer* (AP) dalam memproduksi program Autosmart.

Selama menjalani kerja magang, penulis masuk kerja pukul 9 pagi hingga 6 sore. Dan harus mengisi kehadiran kerja magang dan menyerahkan kepada Pembimbing Magang untuk ditandatangani. Waktu pelaksanaan kerja magang yang telah disepakati oleh perusahaan selama tiga bulan dari 2 Juli 2015-03 Oktober 2015. Setelah diterima, penulis berusaha untuk beradaptasi dengan orang baru hingga beradaptasi dengan pekerjaan yang harus dilakukan.



UMN