



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 melaksanakan praktek magang, penulis berada pada divisi produksi sebagai kreatif. Seorang kreatif tidak bekerja sendiri, melainkan bersama anggota tim kreatif lainnya. Pada program Quick Count, Ngabuburit, dan Happy Happy, pekerjaan kreatif dibagi per orang. Ada yang bertanggung jawab terhadap musik, properti, *wardrobe*, dan memimpin jalannya program di lapangan (*lead*). *Creative lead* bertanggung jawab atas konten, mengedit skrip, *cast plotting*, dan *briefing* para pengisi acara. Hal ini dilakukan untuk menjaga agar proses *shooting* tetap sesuai dengan yang telah ditentukan.

Penulis berperan sebagai *creative lead*, berada di bawah bimbingan produser dan anggota tim kreatif, terutama *creative lead* yang bertugas pada hari itu. Program Quick Count dengan *producer* Pak Kenricko Muchlis; Ngabuburit dengan *producer* Ibu Tantin Hadi; Happy Happy dengan *producer* Ibu Christine Sihombing dan Kang M.Y. Sandy; serta program Showimah dengan *producer* Ibu Christine Sihombing.

Anggota tim juga dibagi per hari, masing-masing tim terdiri dari empat orang kreatif, kecuali program Quick Count karena hanya berlangsung sehari. Penulis tidak benar-benar mengerjakan tugas *creative lead*, tetapi lebih sebagai pendukung atau asisten yang membantu pekerjaan *creative lead*. Penulis juga turut membantu anggota tim kreatif lainnya.

Penulis mendapat tugas dan arahan dari anggota tim kreatif, kemudian pekerjaan penulis diperiksa apakah sudah sesuai. Bila terdapat kesalahan maka akan dievaluasi sehingga penulis dapat bekerja secara maksimal. Penulis juga berkoordinasi dengan asisten produksi, terutama menyangkut kelengkapan sponsor, seperti *cue card* kuis, *mock up*, serta *gimmick* sponsor.

Lain halnya dengan program Showimah. Program ini tidak memiliki kru sebanyak tiga program di atas. Tim kreatifnya hanya berjumlah lima orang, setiap episode dipegang oleh dua orang *creative*. Durasi program ini lebih sedikit yaitu satu jam dan bentuk acaranya *continuity* (berkelanjutan), maksudnya *setting* lokasi *shooting* tidak berubah, pakaian pengisi acara juga tidak berubah dari awal hingga akhir segmen. Oleh karena itu, tidak ada pembagian tugas per kreatif, semua dipegang sendiri. Pada program ini, penulis lebih berperan saat praproduksi.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis bertugas sebagai kreatif pada program Quick Count, Ngabuburit, Happy Happy, dan Showimah. Awalnya, penulis ditempatkan pada program Ngabuburit. Namun, sementara penulis diperbantukan untuk program Quick Count. Untuk program ini, penulis hanya bergabung selama empat hari, yaitu beberapa hari sebelum serta saat pelaksanaan *shooting* sehingga penulis tidak terlalu mengetahui proses persiapan terlalu dalam. Penulis bergabung dalam pembahasan *rundown*, persiapan *set* untuk *shooting*, dan persiapan materi akhir.

Selanjutnya penulis berada pada program Ngabuburit. Pada program ini, kreatif terbagi menjadi dua tim. Satu tim bertanggung jawab atas *shooting* hari ini, sedangkan tim kedua mempersiapkan dan bertanggung jawab untuk *shooting* keesokan harinya, begitu pula

seterusnya secara bergantian. Dalam satu tim terdapat empat orang kreatif, masing-masing bertugas untuk bertanggung jawab atas musik, properti, *wardrobe*, dan *lead*. Ada seorang kreatif yang bertanggung jawab atas *caller* (penelepon kuis) dan kontes *selfie*. Selama *shooting*, kreatif ini berada di *control room* bersama produser dan kru teknis lainnya.

Setelah Ramadhan usai, penulis ditugaskan pada sebuah program baru yaitu Happy Happy. Konsep acara ini tidak jauh beda dengan Ngabuburit tetapi dengan jumlah kru yang lebih banyak.

Dua minggu terakhir penulis ditempatkan pada program *talk show* Showimah. Pada program ini, tugas tim kreatif tidak serumit program-program sebelumnya. Tugas penulis di sini lebih banyak untuk mencari topik bahasan serta bintang tamu yang akan diundang.

Walau pun ditempatkan pada empat program yang berbeda, pekerjaan penulis hampir sama. Tugas-tugas utama penulis meliputi menulis dan memegang matador (tulisan besar pada karton), memperbanyak dan membagikan skrip serta *rundown*, mengikuti proses *brainstorming* dan evaluasi, membuat *cue card* program, mencatat data pemenang hadiah serta menyiapkan *cue card* kuis, *mock up* (papan besar bergambar produk sponsor), dan *gimmick* sponsor (dialog singkat antar pengisi acara untuk promosi produk sponsor).

U M N

Tabel 3.1. Tugas Mingguan

Minggu ke-	Tugas yang Dilakukan	Program
1	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbanyak dan membagikan <i>rundown</i> - Membuat dan memegang matador - Membuat <i>cue card</i> - Mengikuti <i>meeting</i> persiapan 	Quick Count
2	<ul style="list-style-type: none"> - Bergabung dalam program Ngabuburit - Mengamati proses <i>shooting</i> Ngabuburit - Membuat <i>cue card</i> program - Membuat <i>cue card</i> kuis, <i>mock up</i>, dan <i>gimmick</i> sponsor - Mengikuti evaluasi setelah <i>shooting</i> dan <i>brainstorming</i> untuk materi - Membuat dan memegang matador - Memperbanyak dan membagikan skrip serta <i>rundown</i> 	Ngabuburit
3	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>cue card</i> - Bertanggung jawab pada <i>cue card</i> kuis, <i>mock up</i>, dan <i>gimmick</i> sponsor - Mengikuti evaluasi setelah <i>shooting</i> dan 	Ngabuburit

	<p><i>brainstorming</i> untuk materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat matador - Memperbanyak dan membagikan skrip serta <i>rundown</i> 	
4	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>cue card</i> - Bertanggung jawab pada <i>cue card</i> kuis, <i>mock up</i>, dan <i>gimmick</i> sponsor - Mengikuti evaluasi setelah <i>shooting</i> dan <i>brainstorming</i> untuk materi - Membuat matador - Memperbanyak dan membagikan skrip serta <i>rundown</i> 	Ngabuburit
5	Libur Lebaran	
6	<ul style="list-style-type: none"> - Bergabung pada program Happy Happy - Mencari informasi menarik tentang Indonesia - Mencari informasi tentang kucing dan kelompok pecinta kucing - Membuat skrip <i>dubbing</i> video kucing - data untuk konten (video, gambar, artikel) - Membantu persiapan <i>shooting</i> OBB 	Happy Happy

	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu persiapan <i>shooting opening</i> program - Membuat matador 	
7	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan uang <i>dummy</i> untuk pemenang di studio - Mendata pemenang di studio - Mencari bintang tamu dan <i>contact person</i>-nya - Membuat dan memegang matador lagu - Memperbanyak skrip dan <i>rundown</i> 	Happy Happy
8	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari tema - Mencari kontak artis dan menghubunginya - Membuat <i>cue card</i> - membuat matador - Mengurus <i>calls out</i> 	Showimah
9	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari tema - Mencari kontak artis dan menghubunginya 	Showimah

Sumber: Pengamatan Penulis

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses produksi dalam sebuah program secara garis besar terbagi menjadi tiga, yaitu pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Tiga tahap ini sama dengan yang penulis ketahui pada masa perkuliahan dengan acuan buku *Television Production Handbook* dalam mata kuliah Videografi.

1. Pra Produksi

Tahap ini adalah tahap di mana segala sesuatunya dipersiapkan. Ini termasuk semua aktivitas yang dilakukan sebelum ke studio atau turun langsung ke lapangan pada saat pertama produksi (Zettl, 2009:4). Tahap ini harus berjalan dengan benar dan mendapatkan hasil yang matang agar tidak mengganggu pada saat proses produksi. Secara garis besar, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah brainstorming, pembuatan skrip, *rundown*, dan yang terakhir adalah briefing pengisi acara.

a. Pengumpulan Ide (*Brainstorming*)

Setiap episode, program Ngabuburit, Happy Happy, dan Showimah menampilkan materi mau pun tema yang berbeda. Materi dan tema tersebut diperoleh dari proses pengumpulan ide atau *brainstorming*.

Pada program Ngabuburit, *brainstorming* dilakukan sehari sebelum proses *shooting*. Pada proses ini, tim kreatif mencari ide cerita untuk dimainkan di setiap segmennya. Selain itu, ada pula satu tema besar yang digunakan dalam setiap episode, contohnya kikir, takabur, pamrih, dan lain sebagainya. Tema-tema ini nantinya akan digunakan pada

segmen 3A yaitu sebagai bahan ceramah dari Ustad Maulana. Tim kreatif Ngabuburit dan Happy Happy dibantu oleh tim penulis dari luar (*outsorce*) dalam pengumpulan ide dan penulisan skrip. Kedua program tersebut juga selalu memasukkan tokoh-tokoh unggulan setiap harinya, seperti Burik dan Ganteng Ganteng Sering Galau (GGSG). Meski pun dengan peran yang sama, tetapi cerita yang mereka mainkan berbeda. Pada proses ini penulis belajar memberikan ide-ide yang dianggap cocok dengan materi tersebut.

Setelah proses *brainstorming* selesai, selanjutnya adalah mempresentasikannya kepada *Executive Producer* (EP). Di sini EP dapat memberi masukan apakah materi ini baik, sesuai, atau tidak. Bila ada konten-konten yang kurang menarik akan dikembangkan lagi atau dihapus dan diganti dengan yang lain.

Untuk program Showimah, proses *brainstorming*-nya lebih sederhana. Penulis mengecek situs berita hiburan *online* seperti kapanlagi.com dan detik.com untuk melihat berita apa yang sedang hangat dibicarakan dalam dunia hiburan Indonesia. Kemudian, penulis mencatat topik-topik yang dianggap menarik beserta bintang tamu yang sesuai. Selanjutnya, topik serta nama bintang tamu tersebut penulis ajukan ke kreatif senior. Bila sesuai dan dianggap cocok, biasanya ada terdapat sedikit revisi seperti penambahan atau perubahan bintang tamu. Tugas penulis berikutnya adalah mencari kontak bintang tamu tersebut kemudian menghubunginya. Cara menghubunginya pun beragam, ada yang melalui *manager*, ada pula yang langsung ke orangnya. Awalnya penulis akan menelepon dari kontak yang didapat, menanyakan pihak bersangkutan, apakah

berkenan mengisi acara Showimah dan apakah jadwalnya sesuai untuk *shooting*. Bila sesuai dan berkenan, maka bintang tamu tersebut akan datang pada waktu yang telah ditentukan. Apabila terdapat perubahan tema atau bintang tamu, pihak yang bersangkutan akan dikabari sesegera mungkin untuk pembatalan atau penjadwalan ulang.

Jika semua materi sudah siap, maka selanjutnya adalah menyempurnakan skrip dan membuat *rundown*. Pada program Ngabuburit dan Happy Happy, kreatif juga menyiapkan *breakdown* properti dan *wardrobe*. *Breakdown* properti dan *wardrobe* ini adalah detil-detil yang dibutuhkan pada saat *shooting* nanti berdasarkan skrip yang ada. *Breakdown* ini dibagi per-segmen dan dibuat oleh masing-masing kreatif yang bertanggung jawab terhadap properti dan kreatif yang bertanggung jawab pada *wardrobe*. Selain itu kreatif yang bertanggung jawab pada musik juga membuat materi musik berupa lagu atau pun efek suara yang dibutuhkan pada episode saat itu. Meski pun penulis tidak membuat skrip dan *rundown*, tetapi di sini penulis sedikit banyak belajar bagaimana membuat skrip dan *rundown*.

Sekitar dua atau tiga jam sebelum *shooting*, skrip dan *rundown* harus sudah *fix*. Ini sangat penting untuk menjaga agar proses persiapan *shooting* tetap berjalan lancar dan tidak terburu-buru. Penulis membantu memperbanyak skrip serta *rundown* dan membagikannya. Skrip dibagikan ke beberapa ruang artis, sedangkan *rundown* dibagikan ke bagian teknis seperti audio, *lighting*, *camera person*, dan *control room*.

b. Membuat *Cue Card* dan Matador

Cue card adalah catatan kecil berisikan informasi-informasi penting yang digunakan oleh *host* atau pengisi acara sebagai panduan. Tulisannya biasanya merupakan potongan dari skrip yang ditempel pada karton kecil dengan logo program.

Pada program *Quick Count*, *cue card* digunakan oleh Helmy Yahya dan Rosiana Silalahi sebagai panduan sepanjang acara berlangsung.

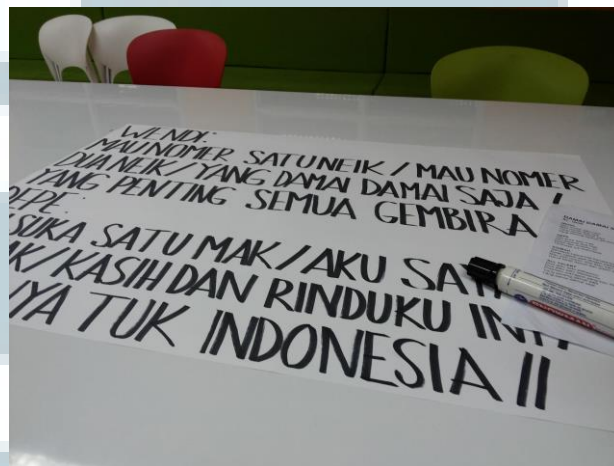
Pada program *Ngabuburit* dan *Happy Happy*, *cue card* program tidak selalu digunakan, hanya pada saat-saat tertentu, misalnya segmen *talk show* atau segmen lain yang membutuhkan panduan. Kedua program ini memiliki sponsor yang memberikan kuis, maka disediakan pula *cue card* kuis, *mock up*, serta *gimmick* sponsor. *Mock up* merupakan sebuah karton plastik lembaran berongga (*infraboard*) besar dengan gambar produk sponsor. Pada saat kuis *mock up* ini akan dipegang oleh pengisi acara atau *Sales Promotion Girl* (SPG) produk tersebut atau pengisi acara. *Gimmick* sponsor kurang lebih dapat diartikan sebagai dialog yang dilakukan pengisi acara untuk mempromosikan produk sponsor dan dibacakan sesaat sebelum kuis. *Cue card* dan *mock up* sama-sama ditempel dengan pertanyaan untuk kuis interaktif kemudian diletakkan di *booth* sponsor.

Sebelum *shooting*, penulis menyiapkan *cue card* tersebut dan untuk program *Ngabuburit* dan *Happy Happy* ditambah dengan menyiapkan *cue card* kuis, *mock up*, dan *gimmick* sponsor. Penulis harus berkoordinasi dengan *Production Assistant* (PA) yang bertanggung jawab atas

sponsor, apakah pertanyaan untuk kuis dan *gimmick* sudah benar.

Matador adalah tulisan besar, biasanya berupa lirik lagu yang ditulis pada karton besar. Penulisan matador sesuai kebutuhan, bisa sebagian atau keseluruhan lagu. Bila pengisi acara sudah hafal, maka matador tidak dibutuhkan. Selain sebagai pendukung, matador juga bisa digunakan sebagai bahan *gimmick* dari pengisi acara.

Gambar 3.1. Matador Lagu



Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada program Quick Count, lagu-lagu yang ditulis menjadi matador adalah lagu-lagu yang telah diganti liriknya, disesuaikan dengan tema pemilihan presiden dan wakil presiden 2014.

Hampir setiap episode matador dibutuhkan dalam program Ngabuburit dan Happy Happy. Jumlahnya tidak menentu, bisa satu lagu hingga lebih dari lima lagu. Penulis akan diberikan lagu-lagu apa saja yang harus ditulis pada karton oleh kreatif musik, kemudian penulis akan menuliskannya. Untuk beberapa pengisi acara seperti

Soimah, tulisan harus dibuat lebih besar karena ia memiliki gangguan penglihatan jarak jauh. Hal kecil seperti ini harus diperhatikan, karena bila tidak nantinya pengisi acara akan kesulitan melihat dan tidak baik di kamera. Bila waktu tidak memungkinkan untuk menulis semuanya, maka alternatif lain adalah dengan mengetik di komputer dan hasil cetakannya disatukan. Pada program Showimah, matador tidak selalu dibutuhkan, hanya saat-saat tertentu saja.

2. Produksi

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pra produksi. Dalam produksi program televisi, proses pada tahap ini adalah pelaksanaan *shooting*. Proses produksi akan berjalan baik dan lancar apabila tahap pra produksinya sudah matang. Segala kekurangan sebaiknya diperbaiki dan dilengkapi sebelum *shooting* berlangsung sehingga nantinya *shooting* dapat berjalan dengan lancar. Berikut tugas penulis pada proses produksi:

a. Menyiapkan *Cue Card* dan Matador

Ngabuburit dan Happy Happy memiliki banyak segmen, berbeda pula *cue card*, *gimmick* sponsor dan matador yang diperlukan. Penulis harus *standby* di studio, memberikan *cue card* serta memegang matador dan *gimmick* sponsor sesuai dengan cerita yang ada di skrip. Penulis harus memperhatikan posisi berdiri saat memegang *gimmick* sponsor dan matador lagu. Tulisan harus dapat terlihat jelas oleh pengisi acara, jangan sampai arah pandangan pengisi acara terlihat tidak enak di kamera.

Selama *shooting* juga penulis berada dekat *creative lead*, membantu membacakan skrip atau pun membantu untuk hal lain.

b. Mendata pemenang di studio

Pada setiap episode program Happy Happy, selalu ada pembagian hadiah ke penonton berupa uang tunai. Cara pemberiannya beragam, ada yang dengan sayembara seperti menghias apel, bermain di set utama dengan pengisi acara, ada pula yang berupa *saweran* atau membagikan uang kepada penonton secara cuma-cuma. Penulis harus jeli melihat penonton yang dipilih karena sering kali peserta sudah ikut pada episode sebelumnya.

Uang yang diberikan adalah uang mainan (*dummy*) yang berfungsi sebagai properti *shooting*. Penulis menyiapkan uang tersebut dan memberikannya kepada pengarah lapangan (*floor director*) yang bertugas untuk kemudian diberikan pada pengisi acara. Pengisi acaralah yang akan memberi pada penonton. Penulis harus selalu siap untuk menyediakan uang karena kadang-kadang jumlah uang yang diberikan bisa tiba-tiba bertambah atau berkurang. Semua komunikasi saat *shooting* dilakukan melalui *handie talkie* (HT).

Setelah mendapatkan uang *dummy* dari pengisi acara, para pemenang tersebut harus didata yaitu meliputi nama, nomor telepon, serta KTP. Data ini penting untuk dilengkapi sehingga apabila nantinya ada kesalahan, dapat dicek kembali dari data-data tersebut. Uang tersebut harus dikembalikan pada tim kreatif dan nantinya akan ditukar dengan uang sungguhan (dipotong pajak) pada pihak *Unit Production Manager* (UPM). Penulis juga berada pada saat

pembagian uang karena penulislah yang mendata para pemenang itu sehingga penulis yang tahu mana yang benar-benar mendapatkan hadiah.

3. Pascaproduksi

Ini adalah kegiatan yang dilakukan setelah produksi. Biasanya mengacu pada pengeditan video seperti perubahan warna atau audio (Zettl, 2009:4).

Segala kegiatan teknis antara proses produksi dan pascaproduksi pada produksi siaran langsung (*live*) sangat sulit dibedakan karena proses seperti *editing* berlangsung pada saat yang sama dengan produksi. Hal yang dilakukan pada pascaproduksi adalah evaluasi dari hasil *shooting* hari itu. Evaluasi diikuti oleh tim produksi yaitu *Executive Producer* (EP), *Producer*, *Associate Producer*, *Creative*, dan *Production Assistant* (PA). EP akan membahas bagaimana jalannya *shooting* hari itu. Hal yang dibahas beragam, mulai dari materi cerita, pengisi acara, properti, *wardrobe*, mau pun hal-hal teknis secara garis besar. Tim kreatif dan PA juga memiliki kesempatan untuk saling menanggapi atau pun memberi masukan terhadap beberapa kekurangan yang terjadi agar menjadi lebih baik ke depannya.

Pada hasil *shooting taping*, masih memungkinkan adanya tahap *editing* tetapi sangat minim. Hasil *shooting* dievaluasi oleh EP, adakah gambar yang tidak sesuai atau kurang cocok. Bila masih ada, maka akan diedit dengan *stock shot* yang ada. Proses *editing* ini dilakukan oleh PA.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam melaksanakan tugas sebagai tim kreatif di beberapa program, tentu penulis kerap kali menghadapi beberapa kendala.

1. Waktu *shooting* yang berlangsung setiap hari membuat penulis tidak dapat mempelajari pembuatan skrip dan *rundown* secara mendalam karena waktu yang minim. Untuk mengatasinya, penulis mendapatkan ilmu dengan memperhatikan senior.
2. Sulitnya membedakan mana yang sudah sering mendapat hadiah dan mana yang belum. Terkadang setelah didata, orang yang hari ini menang sama dengan yang kemarin juga mendapatkan hadiah. Untuk mengatasinya, penulis harus berusaha untuk mengingat nama dan wajah penonton.

UMMN