



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 dalam melaksanakan proses kerja magang di divisi produksi adalah sebagai tim kreatif. Produser program akan menyerahkan penulis kepada senior yang bertanggung jawab sebagai tim kreatif dalam program tersebut, kemudian penulis akan mengikuti semua arahan yang diberikan oleh produser maupun senior yang akan menjelaskan dan memberikan tugas kepada penulis. Semua pekerjaan yang penulis lakukan diperiksa kembali oleh produser maupun senior, dan beberapa kesalahan yang penulis lakukan akan direvisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam program AKSI penulis didampingi oleh EP yaitu Pak Adang Sudarto dalam melaksanakan tugas-tugasnya, dan bekerja sama langsung dengan para senior di tim kreatif yaitu Kak Hendra, Kak Christina, dan Kak Lala. Senior dalam tim kreatif ini yang membimbing sekaligus memberikan arahan saat penulis melakukan tugasnya. Program BPL pun menggunakan sistem yang sama. Produser yaitu Pak Frisca Artinus dan Mas Andica secara langsung memberikan tugas-tugas kepada penulis namun meminta bantuan para senior Kak Henda dan Kak Nico untuk membimbing penulis dalam melakukan tugas-tugasnya.

Sebagai tim kreatif dalam divisi produksi pada program AKSI, penulis melakukan tugas meliputi, *rehearsal*, membuat susunan peserta pada masing-masing kloter, melakukan *indepth interview* untuk melengkapi data mengenai karakter dan kisah hidup kontestan, membuat *rundown* serta skrip, *meeting*, mengedit *rundown* serta skrip, memperbanyak dan mendistribusikan *rundown* serta skrip sebelum live, membuat referensi wardrobe yang akan digunakan kontestan, membuat *cue card* untuk host, melakukan *live tweet*, membantu memegang matador saat live, mencatat durasi *comercial break*, menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis.

Pada program BPL, penulis melakukan tugas meliputi, *take VO (voice over)*, membuat, memperbanyak dan mendistribusikan *rundown*, *preview pack*, serta skrip, membuat *cue card* untuk *host*, menerima serta mencatat data pemenang kuis, editing serta audio *mixing* VT, editing serta audio *mixing filler*, mencari tahu nama-nama kru yang bertugas untuk *credit title*, mencari gambar untuk LED (stadion, pemain, dan pelatih), mencatat durasi *comercial break*, mencari lagu untuk VT, dan *count down* durasi.

Bergabung dalam tim kreatif membuat penulis harus mampu menuangkan ide-ide yang berbeda dari orang lain yang nantinya akan dapat dijual.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas penulis adalah sebagai tim kreatif dari divisi produksi. Walaupun ditempatkan di dua program yang berbeda namun dalam melakukan tugas sebagai tim kreatif sebagian besar hampir sama. Tugas utama itu meliputi: membuat dan mengedit *rundown*, *preview pack*, serta skrip, mengikuti rapat/*meeting*, memperbanyak dan mendistribusikan *rundown*, *priview pack*, serta skrip sebelum live, mencatat durasi *comercial break*, membuat *cue card* untuk *host*, melakukan *live tweet*, melakukan *indepth interview*, menerima telpon serta mencatat data pemenang kuis, *take VO (voice over)*, dan editing dan audio *mixing* VT maupun *filler*.

Stasiun televisi selalu ingin menampilkan segala sesuatu yang berbeda dan lebih menarik dari stasiun televisi lainnya, oleh karena itu kekuatan dari suatu program adalah konten dari program itu sendiri. Tim kreatif bertugas sebagaimana mungkin mengolah konten dalam suatu program menjadi sangat menarik untuk ditonton. *Rundown*, *privew pack*, serta skrip menjadi hal penting dalam berlangsungnya sebuah program. Tim kreatif harus lihai dalam bermain-main dengan isi dari *rundown* maupun skrip. Dengan *rundown* dan skrip yang dibuat oleh tim kreatif sebuah program menjadi tontonan yang sangat menarik. Maka dari itu, sebuah *rundown* dan skrip harus dibicarakan atau dirapatkan kembali sebelum acara live. Rapat ini selalu dihadiri oleh

Executive Producer. EP akan bertanggung jawab terhadap ide, baik yang bersifat program regular maupun spesial. Dalam rapat pun EP berhak memberikan masukan dari hasil olahan tim kreatifnya. Berdasarkan masukan tersebut tim kreatif akan mengedit *rundown* maupun skrip menjadi ide yang lebih baik.

Menulis untuk sebuah televisi lebih menunjukkan daripada menceritakan. Dalam format tulisan televisi, seorang penulis sudah memiliki video yang mengarahkan hasil tulisannya. Seorang penulis hanya perlu menuliskan hal yang efektif dalam sebuah televisi (Hilliard, 2008:52).

Tabel 3.1 Mingguan Pekerjaan

Minggu ke-	Kegiatan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bergabung dalam program AKSI sebagai tim kreatif. 2. Penjelasan apa itu AKSI 3. Menjadi dami peserta saat <i>rehearsal</i> 4. Membuat 10 pertanyaan untuk Juri AKSI
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Meeting</i> dengan juri AKSI 2. <i>Rehearsal</i> AKSI untuk <i>blocking</i> para kontestan 3. GR untuk <i>blocking host</i> (Tya Ariestya, Rina Nose, dan Abdel) 4. Membuat <i>rundown</i> dan skrip 5. <i>Meeting</i> membahas <i>rundown</i> dengan EP 6. Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi 7. Mencatat durasi <i>comercial break</i> 8. Membuat <i>cue card</i> 9. <i>Brief</i> home band 10. Melakukan <i>live tweet</i> @aksiindosiar 11. Melakukan <i>indept interview</i> 12. Melengkapi form kontestan mengenai karakter dan kisah hidup mereka
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>rundown</i> dan skrip

	<p>2.Meeting membahas <i>rundown</i> dengan EP</p> <p>3.Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>4.Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>5.Membuat <i>cue card</i></p> <p>6.Melakukan <i>live tweet</i> @aksiindosiar</p> <p>7.Menulis dan memegang matador</p>
4	<p>1.Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>2.Meeting membahas <i>rundown</i> dengan EP</p> <p>3.Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>4.Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>5.Membuat <i>cue card</i></p> <p>6.Melakukan <i>live tweet</i> @aksiindosiar</p> <p>7.Menulis dan memegang matador</p> <p>8.Mencari dan membuat referensi wardrobe untuk para kontestan AKSI</p> <p>9.Melakukan <i>indept interview</i></p> <p>10.Melengkapi form kontestan mengenai karakter dan kisah hidup mereka</p>
5	<p>1.Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>2.Meeting membahas <i>rundown</i> dengan EP</p> <p>3.Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip kru dan bagian presentasi</p> <p>4.Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>5.Membuat <i>cue card</i></p> <p>6.Melakukan <i>live tweet</i> @aksiindosiar</p> <p>7.Menulis dan memegang matador</p> <p>8.Standby di kantor</p>
6	<p>1.Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>2.Meeting membahas <i>rundown</i> dengan EP</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 3. Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi 4. Mencatat durasi <i>comercial break</i> 5. Membuat <i>cue card</i> 6. Melakukan <i>live tweet</i> @aksiindosiar 7. Menulis dan memegang matador 8. Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis 9. <i>Standby</i> di kantor
7	<ul style="list-style-type: none"> 1. Libur lebaran tanggal 7 Agustus-13 Agustus 2013
8	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bergabung dalam program BPL 2. Mencari data mengenai Arsenal dan Aston Villa 3. Mengetik data Arsenal dan Aston Villa untuk <i>template</i> 4. Membuat skrip VO 5. <i>Take VO</i> 6. Membuat <i>rundown</i> dan skrip 7. Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi 8. Mencatat durasi <i>comercial break</i> 9. Membuat <i>cue card</i> 10. Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis
9	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat skrip VO 2. <i>Take VO</i> 3. Editing dan audio <i>mixing VT Highlights</i> BPL 4. Editing dan audio <i>mixing Filler</i> (promo) BPL 5. Membuat <i>rundown</i> dan skrip 6. Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi 7. Mencatat durasi <i>comercial break</i> 8. Membuat <i>cue card</i> 9. Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis
10	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mencari gambar stadion, pemain dan pelatih untuk LED studio

	<p>2.Membuat skrip VO</p> <p>3.<i>Take VO</i></p> <p>4.Editing dan audio <i>mixing VT Highlights</i> BPL</p> <p>5.Editing dan audio <i>mixing Filler</i> (promo) BPL</p> <p>6.Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>7.Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>8.Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>9.Membuat <i>cue card</i></p> <p>10.Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis</p>
11	<p>1.Membuat skrip VO</p> <p>2.<i>Take VO</i></p> <p>3.Mencari lagu instrumental untuk <i>backsound</i> VT</p> <p>4.Editing dan audio <i>mixing VT Highlights</i> BPL</p> <p>5.Editing dan audio <i>mixing Filler</i> (promo) BPL</p> <p>6.Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>7.Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>8.Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>9.Membuat <i>cue card</i></p> <p>10.Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis</p>
12	<p>1.Membuat skrip VO</p> <p>2.<i>Take VO</i></p> <p>3.Editing dan audio <i>mixing VT Highlights</i> BPL</p> <p>4.Editing dan audio <i>mixing Filler</i> (promo) BPL</p> <p>5.Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>6.Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>7.Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>8.Membuat <i>cue card</i></p> <p>9.Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis</p>
13	<p>1.Membuat skrip VO</p>

	<p>2. <i>Take VO</i></p> <p>3. Editing dan audio <i>mixing VT Highlights</i> BPL</p> <p>4. Editing dan audio <i>mixing Filler</i> (promo) BPL</p> <p>5. Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>6. Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>7. Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>8. Membuat <i>cue card</i></p> <p>9. Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis</p>
14	<p>1. Membuat skrip VO</p> <p>2. <i>Take VO</i></p> <p>3. Editing dan audio <i>mixing VT Highlights</i> BPL</p> <p>4. Editing dan audio <i>mixing Filler</i> (promo) BPL</p> <p>5. Membuat <i>rundown</i> dan skrip</p> <p>6. Memperbanyak dan mendistribusikan <i>rundown</i> dan skrip untuk kru dan bagian presentasi</p> <p>7. Mencatat durasi <i>comercial break</i></p> <p>8. Membuat <i>cue card</i></p> <p>9. Menerima telepon dan mencatat data pemenang kuis</p> <p>10. <i>Count down</i> durasi</p>

3.2 Pembahasan

3.2.1 Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan tugas yang dilakukan penulis ketika praktik kerja magang terbagi menjadi dua yaitu pra produksi dan produksi.

1. Pra-Produksi

Tahapan pra-produksi adalah tahapan dimana segala sesuatunya direncanakan, mulai dari penulisan skrip, *rundown*, dan pengumpulan materi. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting karena merupakan satu konsep dasar bagi tahapan lainnya. Dengan adanya konsep yang jelas dan telah

direncanakan akan menghasilkan tayangan yang bermutu dan berkualitas.

Pra-produksi biasa dilakukan untuk mengetahui apakah semua kebutuhan untuk syuting sudah terpenuhi. Pra-produksi lebih menekankan pada *rundown* dan skrip yang menuntun berjalannya program dari awal hingga akhir. Membahas *rundown* dan skrip merupakan hal penting yang harus dilakukan agar semua dapat mengetahui set yang diperlukan untuk semua item yang termasuk dalam program tersebut. *Technical meeting* pun menjadi pertemuan terakhir, dimana masalah teknis dibahas. Segala kebutuhan produksi harus selesai dilakukan alias segala sesuatunya *ready to use* (Umbara, 2010:184). Berikut tugas yang dilakukan penulis pada pra-produksi:

a. Membuat dan Mengedit *Rundown* dan Skrip

Untuk sebuah produk televisi, *rundown* merupakan panduan yang dijadikan acuan seorang *program director* dalam menjalankan sebuah acara televisi. *Rundown* merupakan susunan isi cerita dari sebuah program acara yang dibatasi oleh durasi, segmentasi, dan deskripsi atau bahasa naskah, dan *gimmick*. Tim kreatif membuat *rundown* sedemikian menarik sesuai dengan durasi yang ditentukan. Dalam program AKSI *rundown* dibuat setiap harinya sebelum *live* berlangsung dengan isi yang berbeda-beda untuk memberikan tontonan menarik bagi pemirsa. *Rundown* pun juga berfungsi untuk menuntun kru menjalankan tugas mereka, apa yang harus mereka lakukan setelah item pertama selesai, atau setelah *comercial break* berakhir. Isi dari *rundown* dapat berubah sewaktu-waktu tergantung situasi dan kondisi yang terjadi dalam proses *shooting*. Pada suatu program *rundown* berfungsi untuk

menjelaskan apa saja yang harus dilakukan di setiap *segment* program tersebut. Misalnya pada program AKSI episode 21 *segment* 1 item ketiga *subject Opening Host*, *cast* Tya Ariestya, Abdel, dan Rina Nose, *location* set *host*, *audio live*, *video live*, LED grafis template: AKSI (spasi) Nama Peserta kirim ke 7288 Tarif Rp 2000/sms, template nama *host*, durasi 0:02:00, *remaks host* memperkenalkan ke-6 peserta yang akan tampil dari grup Al-Mau.

Dalam penulisan skrip tim kreatif dituntut untuk dapat menuangkan ide-ide kreatif yang sesuai dengan konsep program tersebut. Skrip atau naskah bisa dijadikan sebagai alat bantu bagi beberapa pihak karena skrip memang bisa dijadikan referensi serta panduan untuk semua pihak yang terkait dalam produksi. Sebagai cetak biru skrip mengkomunikasikan isi film kepada semua tim kreatif, agar tim memahami bagaimana adegan kearah mana dan tujuan film (Mabruri, 2013: 116). Pada program AKSI skrip yang dibuat adalah skrip untuk *host*, yang digunakan untuk memandu *host* dalam membawakan acara tersebut. Dalam program BPL pun tidak jauh berbeda dengan program AKSI, skrip dibuat untuk kepentingan memandu *host* saja. Namun, dalam program *highlights* BPL tim kreatif juga menyusun skip untuk *voice over* (VO) untuk keperluan VT *highlights* BPL. Skrip VO ini dibutuhkan untuk membantu *dubber* dalam menyampaikan isi tubuh berita, dan gambar pun akan menyertai sesuai dengan isi skrip VO tersebut (Harahap, 2007:49). Skrip VO *highlights* BPL ini lebih berisikan mengenai tim-tim sepak bola lawan, gol-gol indah, dan prediksi antar tim sepak bola.

b. *Meeting*

Meeting dilakukan biasanya setelah *rundown* dan skrip selesai dibuat oleh tim kreatif. Penulis mengikuti *meeting* dan mencatat semua hal yang perlu direvisi dalam *rundown* dan skrip. *Meeting* ini biasanya dilakukan guna untuk membahas ide-ide atau topik-topik menarik apa yang bisa diangkat dalam program tersebut.

Dalam program AKSI *meeting* hanya dilakukan untuk membahas setiap isi setiap *segment* yang dibuat oleh tim kreatif. Biasanya terdapat perubahan urutan kontestan yang akan tampil dan pada hari ini lebih ingin menonjolkan kontestan yang mana. Kemudian setelah *meeting* penulis dan tim kreatif akan merevisi *rundown* maupun skrip sesuai dengan kesepakatan saat *meeting*.

Dalam program BPL *meeting* lebih membicarakan teknis saat *shooting*, seperti halnya menentukan komentator pada setiap minggunya, LED, template, OBB, dan set studio.

c. Memperbanyak dan Mendistribusikan *Rundown* dan Skrip

Penulis setiap harinya sebelum *shooting* akan memperbanyak dengan memfotokopi *rundown* dan skrip sebanyak kru yang bertugas untuk membantu para kru melaksanakan tugas mereka. Tetapi dalam pendistribusiannya ada beberapa bagian penting yang harus mendapatkan *rundown* dan skrip tersebut, seperti *master control room*, *audio room*, *lighting room*, *floor manager*, *program director*, *executive producer*, *producer*, *producer assistant* dan bagian presentasi.

d. Mencatat Durasi *Comercial Break*

Ketika memberikan *rundown* ke bagian presentasi, penulis juga harus mencatat durasi *comercial break* yang

sudah ditentukan oleh bagian presentasi. Durasi *comercial break* ini digunakan untuk acuan pada *master control room* saat *shooting*, jadi para kru tahu berapa lama durasi dari segmen yang satu ke segmen berikutnya.

e. Membuat *Cue Card*

Penulis bertanggung jawab membuat *cue card* yang berisikan skrip untuk membantu *host* diatas *stage*. *Cue card* hanya dibuat urut sesuai segmen dan setiap *comercial break*, penulis harus memberikan *cue card* segmen selanjutnya kepada *host*.

f. Melakukan *Indepth Interview*

Indepth interview dilakukan untuk program AKSI. Senior membagi tugas pada penulis untuk melakukan *indepth interview* kepada beberapa kontestan AKSI. *Indepth interview* ini berguna untuk menambah *gimmick* saat *live*. Pertanyaan *indepth interview* hanya seputaran kehidupan kontestan. Dalam melakukan *indepth interview* penulis harus membangun suasana wawancara yang menyenangkan. Gaya mewawancara merupakan alat yang mesti diukur (Santana, 2004:256). Dalam mewawancarai penulis menggunakan acara yang akrab, seperti seorang teman ingin mengetahui kisah hidup teman barunya. Kemudian dari hasil wawancara ini penulis melengkapi form yang berisikan mengenai karakter dan kisah hidup kontestan, yang nantinya dapat menjadi bahan yang menarik saat *live*.

g. *Take VO*

Take VO hanya dilakukan pada program BPL, dimana pada program tersebut banyak VT (*video tape*) yang hanya

berupa sebuah gambar dan memerlukan penjelasan yang direkam oleh *dubber* berdasarkan skrip VO yang sudah dibuat. Penulis biasanya menemani dalam pengambilan VO ini dan menunggu hingga proses selesai. VO ini biasanya berisikan sebuah penjelasan mengenai peristiwa-peristiwa dalam pertandingan bola, seperti gol-gol indah, serangan, tempat bertanding, dsb. *Take VO BPL* menggunakan suara perempuan yang pas untuk membawakan program olahraga bernama Mira, dalam setiap program-program olahraga Mira biasa mengisi suara untuk VO VT.

h. *Editing dan Audio Mixing*

Pada dasarnya seorang tim kreatif tidak perlu melakukan proses editing, namun karena kurangnya orang dan dikejar *deadline*, maka seorang tim kreatif pun boleh melakukan proses editing. Namun dalam prosesnya seorang tim kreatif harus mengetahui dengan benar apa yang harus dilakukan. Penulis melakukan proses editing dan audio *mixing* dalam program BPL yaitu mengedit VT *highlights*, VT prediksi untuk *match*, dan *filler* BPL. Sebelum melakukan proses editing, penulis dan senior mengambil materi untuk editing, materi di-*feeding* dari inggris langsung dan di-*record* di transfer *room*. Kemudian melakukan proses editing di ruang editing menggunakan *final cut pro* (FCP) bersama dengan editor dan mulai *logging*, yakni pencatatan per adegan atau peristiwa untuk disusun menjadi kesatuan yang utuh sebuah video (Baskin, 2006: 146) yang sesuai dengan VO dari materi yang kita punya. Proses audio *mixing* sendiri adalah proses penyatuan dan penyesuaian suara dari berbagai macam jenis dan suara. Audio *mixing* ini mengatur agar *track-track* audio terdengar seimbang satu sama lain dan agar enak didengar.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal audio *mixing* ini dilakukan di ruang *mixing* yang memang khusus untuk mengolah audio. Penulis hanya mengantarkan hasil editing ke ruang *mixing* dan menunggu hingga proses *mixing* selesai.

2. Produksi

Tahapan produksi merupakan lanjutan dari pra-produksi. Dimana tahap ini adalah tahap yang sangat penting. Biasanya kegiatan syuting merupakan kegiatan yang menghabiskan biaya paling tinggi disebabkan keterlibatan banyak kru dan artis. Produksi akan berjalan dengan baik ketika semua proses di pra-produksi sudah dilakukan dengan baik. Segala kekurangan di pra-produksi hendaknya diselesaikan agar tidak mengganggu kelancaran pada proses berikutnya yakni produksi (Umbara, 2010: 194). Berikut tugas yang dilakukan penulis pada proses produksi:

a. Melakukan *Live Tweet*

Live tweet ini hanya dilakukan oleh penulis di dalam program AKSI saja. *Live tweet* ini dilakukan oleh penulis untuk selalu meng-*update* tentang kegiatan dan gambar para kontestan AKSI saat *shooting* sedang berlangsung. Melalui *twitter* @AksiIndosiar ini penulis membagikan informasi seputar para kontestan, dari mulai urutan tampil, tema dakwah, serta cara untuk mendukung para kontestan. Dari *twitter* ini juga dapat dilihat komentar para pengguna *twitter* serta dukungan kepada kontestan favorit mereka. *Live tweet* dari para penggemar pun menjadi bahan untuk tampilan template di layar televisi.

b. Menerima Telepon dan Mencatat Data Pemenang Kuis

Di kedua program penulis akan berada di ruang audio ketika salah satu segmen program terdapat *items* kuis, dan bertugas untuk menyeleksi telepon-telepon yang masuk untuk mengikuti kuis yang berhadiahkan jutaan rupiah. Penulis dalam memilih penelpon harus pintar-pintar mencari orang yang memang bukan pemburu kuis. Kenyataan bahwa banyaknya pemburu kuis pada acara televisi membuat penulis harus menghafal suara pemenang kuis setiap harinya agar tidak terjadi satu orang memenangkan beberapa kuis. Penulis terlebih dahulu mencatat seluruh data penelpon, yaitu nama lengkap, nomor KTP, alamat, nomor telepon, dan rekening untuk data pemenang. Ada kalanya pada program AKSI penulis harus menghubungi salah satu kerabat dari kontestan untuk *live call* berkomunikasi dengan kontestan AKSI saat *shooting* berlangsung, sebagai *gimmick* dari program tersebut.

3.2.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan posisi sebagai tim kreatif dalam proses kerja magang ini, tentunya penulis mendapatkan beberapa kendala dalam proses kerja. Berikut adalah beberapa kendala yang dialami oleh penulis:

1. Job desk kadang tidak menentu, yang seharusnya dikerjakan oleh asisten produksi, karena keterbatasan orang maka tim kreatif turut mengerjakan.
2. Tidak pernah membuat *rundown* dan skrip untuk sebuah program nondrama, membuat penulis harus kerja keras mengeluarkan ide-ide menarik.
3. Pelaksanaan *meeting* terkadang terlalu dekat dengan jam *on air*, sehingga penulis dan tim kreatif harus merevisi *rundown* dan skrip terburu-buru dan hal ini dapat menghambat pekerjaan lain yang seharusnya sudah dilakukan.

4. Sulitnya melakukan *live tweet* didalam studio. Penulis harus menggunakan atau mengganti provider yang memang mudah mendapatkan signal didalam studio, sehingga penulis dapat terus *update* selama *live* berlangsung.
5. Sulitnya membedakan mana yang memang belum pernah mengikuti kuis dan mana yang merupakan pemburu kuis. Penulis harus bertanya terlebih dahulu kepada produser atau EP apakah penelpon dari daerah ini boleh mengikuti kuis, karena ada beberapa daerah yang memang sudah terkenal pemburu kuisnya.
6. Tidak mengerti mengenai sepak bola. Penulis mengakui bahwa penulis tidak menggemari sepak bola, keadaan ini menjadi kendala tersendiri untuk penulis. Penulis berusaha mengerti dan menyukai sepak bola demi kelancaran pekerjaan

UMMN