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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis sebagai mahasiswa magang di IN TV masuk ke dalam divisi program dan kreatif. Penulis memegang satu program IN TV yakni program IN MAGZ, selain itu penulis juga memegang *filler*. Untuk program IN MAGZ, penulis menentukan ide tema lalu mencari data-data yang sesuai dengan tema kemudian membuatnya ke dalam *script*. Setelah script telah selesai, penulis memberikan data tersebut kepada produser IN MAGZ yang kemudian akan di *VO (Voice Offer)* lalu di edit beserta dengan data-data audio visual maupun visual yang telah penulis dapatkan. Untuk pemubatan *filler*, penulis menentukan ide tema cerita yag mengandung nilai positif kemudian membuat synopsis singkat. Ide-ide cerita tersebut akan penulis jelaskan kepada *head of program and creative*. Setelah penjelasan diterima dan direvisi, penulis lanjut membuat script *filler* dan memuat *script breakdown*. Dengan tim yang terbentuk penulis melakukan proses syuting dan *editing* sendiri lalu memberikan hasilnya untuk dilihat oleh *head of program and creative*. Jika disetujui, *filler* akan dimasukkan ke dalam pola siar dan data *filler* akan diberikan kepada MCR untuk kemudian disiarkan.

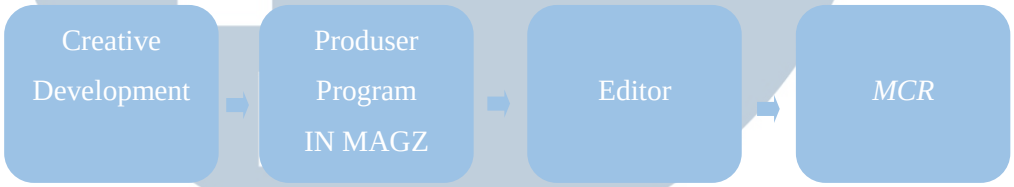
1. Kedudukan

Penulis mendapatkan kerja magang di PT. Banten Media Global Televisi (IN TV). Dalam perusahaan ini, penulis masuk ke dalam divisi *program and creative* di bawah seorang produser program yang merupakan bawahan langsung dari *head of creative and program*. Penulis membantu salah seorang produser program di bawah divisi *program and creative* untuk memegang salah satu program yakni program IN MAGZ. Posisi penulis dalam divisi ini adalah sebagai *creative development* program IN MAGZ dan juga *script writer filler*. *Filler* disini merupakan pengganti iklan hal ini dikarenakan belum banyak iklan yang masuk ke IN TV.

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

2. Koordinasi

Penulis sebagai *creative development* program IN MAGZ menentukan tema besar yang kemudian akan dipecah menjadi tema kecil ke tiap-tiap segmen. Lalu penulis akan mencari data hingga menyelesaikan *script V.O (voice offer)* program IN MAGZ. Script yang sudah selesai dan data-data audio visual yang lengkap akan diserahkan oleh penulis kepada produser IN MAGZ. Produser IN MAGZ akan mengecek kembali dan membuat *rundown* lalu merekam V.O. Data V.O beserta data *rundown* dan data audio visual akan diserahkan kepada editor. Hasil *editing* akan diserahkan kepada *MCR* setelah di cek kembali oleh Produser dan Editor. Di bawah ini merupakan bagan penjelasan mengenai koordinasi dalam program IN MAGZ

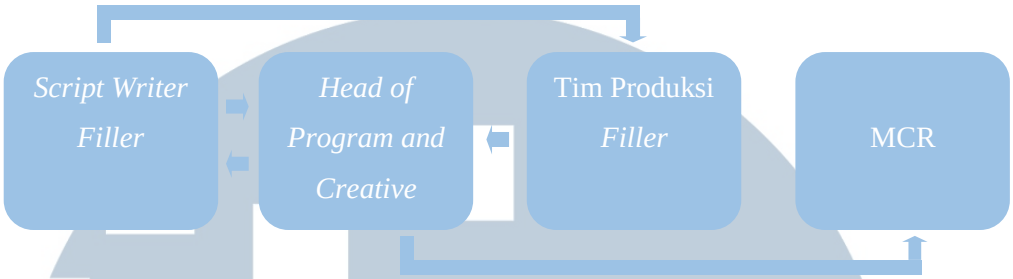


Gambar 3.1 Koordinasi Pembuatan Program IN MAGZ

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penulis sebagai *script writer filler* akan menentukan ide cerita *filler* lalu akan mempresentasikan kepada *head of creative and program*, setelah di setujui, penulis akan segera membuat *script* dan *script breakdown*. Lalu penulis bersama tim akan melakukan proses syuting dan mengedit hasil *footage* menjadi sebuah *filler*. *Filler* yang sudah selesai akan diberi lihat kepada *Head of Creative and Program* dan jika disetujui akan dimasukkan ke dalam pola siar lalu data *filler* akan diberikan kepada *MCR* untuk ditayangkan. Namun sebelum proses syuting *filler* dilakukan, penulis mencari iklan, video, maupun film pendek yang mengandung nilai positif dan inspirasi lalu mengunduhnya. Hasil unduhan akan diedit oleh penulis lalu akan diberi lihat kepada *Head Creative and Program*. Jika *filler* telah disetujui akan dimasukkan ke dalam pola siar dan data *filler* akan diberikan kepada *MCR* untuk ditayangkan.

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017



Gambar 3.2 Koordinasi Pembuatan *Filler*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Pekerjaan yang dilakukan	Keterangan
1	Mencari tahu seperti apa film-film inspirasi Menentukan ide tema *filler* lalu membuat 4 buah script *filler* berdurasi 3-5 menit	
2	Menentukan tema besar IN MAGZ lalu mencari data tertulis mengenai tema yang akan dibahas Membuat 2 buah script IN MAGZ untuk 2 episode dengan tema berbeda Mencari data visual maupun audio visual yang sesuai dengan tema dan script IN MAGZ lalu mengunduhnya	
3	Mulai mencari iklan, video, film pendek mengenai inspirasi ataupun mengandung nilai positif lalu mengunduhnya untuk keperluan *filler* Menentukan tema besar IN MAGZ lalu mencari data tertulis mengenai tema yang akan dibahas Membuat 2 buah script IN MAGZ untuk 2 episode dengan tema yang berbeda Mencari data visual maupun audio visual yang sesuai dengan tema dan script IN MAGZ lalu mengunduhnya	
4	Mencari iklan, video, film pendek mengenai	

	inspirasi ataupun yang mengandung nilai positif lalu mengunduhnya untuk keperluan *filler* Menentukan tema besar IN MAGZ lalu mencari data tertulis mengenai tema yang akan dibahas Membuat 2 buah script IN MAGZ untuk 2 episode dengan tema yang berbeda Mencari data visual maupun audio visual yang sesuai dengan tema dan script IN MAGZ lalu mengunduhnya	
5	Memikirkan kembali ide dan tema untuk *filler* yang simple hingga menjadi script Menentukan tema besar IN MAGZ lalu mencari data tertulis mengenai tema yang akan dibahas Membuat 2 buah script IN MAGZ untuk 2 episode dengan tema yang berbeda Mencari data visual maupun audio visual yang sesuai dengan tema dan script IN MAGZ lalu mengunduhnya	
6	Melakukan proses produksi (syuting) 2 buah *filler* Mengedit 5 buah *filler* hasil unduhan Menambah ide masukkan *filler* dan membuat script Menentukan tema besar IN MAGZ lalu mencari data tertulis mengenai tema yang akan dibahas Membuat 2 buah script IN MAGZ untuk 2 episode dengan tema yang berbeda Mencari data visual maupun audio visual yang sesuai dengan tema dan script IN MAGZ lalu mengunduhnya	
7	Melakukan proses produksi 1 buah filler dan menambah beberapa *shot* untuk 1 buah filler	

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

	sebelumnya Mengedit format 2 script IN MAGZ Mencari data audio-visual untuk script IN MAGZ Mengedit 5 buah filler hasil unduhan	
8	Mempelajari cara untuk melaksanakan live program KPOP Zone Mempelajari cara membuat rundown untuk program KPOP Zone Menentukan tema besar IN MAGAZ lalu mencari data tertulis mengenai tema yang dibahas Membuat script IN MAGZ untuk 1 episode Mencari data visual maupun audio visual yang sesuai dengan tema dan script IN MAGZ lalu mengunduhnya Memperbaiki script program Happy Pets yang akan ditayangkan pada hari minggu Memberi masukan saran pendapat untuk editor filler yang di produksi	
9	Mencari materi untuk tema yang sudah ada program KPOP Zone Menentukan tema yang akan digunakan program KPOP Zone untuk live 2 hari lagi Membuat rundown dan menyerahkan beberapa video KPOP pada editor untuk diedit Melaksanakan proses live program KPOP Zone 2 kali dalam 2 hari berbeda Menyelesaikan 2 script program Happy Pets untuk 2 episode Menulis script filler Melakukan proses produksi untuk filler	

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama mengikuti proses kerja magang di IN TV, penulis banyak mendapatkan pembelajaran baru dan pengalaman akan kerja di stasiun televisi walaupun IN TV masih dikategorikan sebagai stasiun TV kecil. Bekerja di stasiun TV berbeda dengan di *production house*. Ilmu yang pernah diterima ketika masih di bangku kuliah tidak semuanya bisa diterapkan melainkan hanya bagian kecil saja. Seperti contoh sebagai seorang penulis sejak di bangku kuliah kita diajarkan untuk memikirkan ide cerita dengan teori-teori yang ada, lalu mengembangkan ide menjadi sebuah logline kemudian menjadi sinopsis dan terus dikembangkan menjadi sebuah naskah. Dalam pembuatan naskah film pendek, penulis sebagai *script writer* bersama tim memikirkan kualitas dari segi cerita, kameramen, hingga *editing*. Namun cukup berbeda dengan di stasiun televisi.

Penulis di IN TV sebagai *script writer* sebuah program acara dan *script writer* dalam *filler-filler* inspirasi merasa cukup berbeda dengan ilmu yang pernah didapatkan di bangku kuliah juga pengalaman saat menjadi *script writer* film pendek atau film panjang. Menjadi seorang *script writer* dalam sebuah program acara televisi sedikit berbeda dengan menjadi seorang *script writer* dalam film. Dengan adanya contoh dari naskah program dari episode sebelumnya dan pengetahuan baru dari produser program yang penulis pegang acara programnya, penulis baru mengetahui cara menulis *script* sebuah acara program. Namun *script* program berbeda lagi dengan script *filler*. *Script* untuk *filler* tidak jauh berbeda dengan *script* film. Penulis dituntut untuk bisa menciptakan *filler-filler* inspirasi atau mengandung nilai positif dengan durasi yang minim antara 1 menit hingga maksimal 5 menit. Ide yang dibuat harus simple untuk memudahkan proses *pre production* hingga proses *production*.

Penulis sebagai seorang *script writer* dalam program IN MAGZ, harus menentukan terlebih dahulu tema besar yang akan dijadikan pembahasan dalam satu episode. Tema besar yang telah didapat kemudian dipecah menjadi 4 tema kecil dan masing-masing tema termuat dalam 1 segmen. Program IN MAGZ berdurasi 30 menit, terbagi menjadi 4 segmen. 1 segmen mempunyai waktu maksimal 6 menit untuk membahas tema kecil. Setelah mendapatkan tema,

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

penulis mencari data-data tertulis lalu membuat *script V.O (Voice Offer)*. Data-data tertulis tersebut penulis rangkai kembali menggunakan kata-kata sendiri agar lebih enak di dengar dan tidak kaku. Setelah mendapatkan data-data valid, penulis mencari data visual maupun audio visual yang berhubungan dengan tema kecil yang penulis bahas dalam *script* kemudian mengunduhnya.

Penulis merupakan *script writer filler-filler* inspirasi. Penulis menentukan tema dan konsep yang memiliki inspirasi di dalamnya atau memiliki nilai positif secara sendiri maupun bersama tim. Setelah mendapatkan tema dan konsep, penulis kembangkan menjadi sebuah logline dan kemudian penulis kembangkan lagi menjadi sebuah synopsis. Sinopsis tersebut penulis kembangkan lagi menjadi sebuah *script* dan kemudian di breakdown. Setelah itu penulis akan bahas kepada *head* of *program and creative*. Jika disetujui, penulis dan tim akan segera melakukan *shooting* yang telah di sesuaikan dengan jadwal liputan teman-teman tim. Namun sebelum penulis melakukan kegiatan *shooting*, penulis diminta untuk mengunduh video maupun film pendek mengenai inspirasi. Hasil unduhan tersebut penulis edit di dalam premiere dengan menambahkan *obb* yang telah disediakan sebelumnya dan memotong bagian yang memiliki iklan, selain itu penulis juga memotong video bahkan film yang memiliki durasi melebihi 5 menit.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis melakukan kerja magang di IN TV selama kurun waktu 2 bulan, dari hari senin hingga jumat dan jika tanggal merah penulis libur, dengan waktu kerja 10 jam perhari dimulai dari pukul 9.00 pagi hingga pukul 7.00 malam. Di INTV, penulis masuk kedalam divisi *program and creative*, dengan mendapatkan 2 buah tugas berbeda, yakni menjadi seorang *creative development* program IN MAGZ dari menentukan tema hingga membuat *script*, dan menjadi *script writer filler* inspirasi. Tugas IN MAGZ ini merupakan tugas dari divisi, sedangkan tugas *filler* merupakan tugas yang diberikan sejak selesai wawancara oleh *General Manager*.

3.3.1.1. *Program IN MAGZ*

IN MAGZ merupakan salah satu program acara di IN TV yang bertujuan untuk memberikan inspirasi juga mengandung pendidikan. IN MAGZ

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

disini seperti majalah pada umumnya yang mengandung informasi, namun bedanya IN MAGZ merupakan program acara televisi. Program IN MAGZ ditayangkan setiap hari Jumat pukul 18.00 WIB dengan durasi waktu setengah jam. Dengan bantuan produser IN MAGZ yang memberikan pemahaman mengenai program ini, penulis akhirnya mulai sedikit mengerti apa yang harus dicari dan ditulis oleh penulis. Penulis diberikan sebuah *file Microsoft word* yang berisi data *script* program IN MAGZ dari episode sebelumnya.

Di minggu kedua magang, penulis akhirnya mulai mengerjakan tugas dari divisi. Penulis diminta oleh produser untuk bias mengerjakan 2 buah *script* untuk 2 episode dalam kurun waktu 1 minggu. Setelah mendapatkan tugas, penulis langsung mengerjakan tugas yang diberikan dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: salah satu cemilan makanan manis yakni permen
2. Mencari data tertulis mengenai permen
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: negara penghasil permen
   - Segmen 2: permen-permen unik di dunia
   - Segmen 3: permen-permen yang menuai kontroversial
4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduhnya
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Dikarenakan ada satu acara yang harusnya masuk ke program *Lets Cooking* namun tidak cocok dengan acara programnya sendiri akhirnya dialihkan ke program IN MAGZ. Sehingga untuk *script* pertama ini, penulis hanya membuat 3 segmen. Data-data tertulis yang didapatkan dari berbagai sumber, dirangkai kembali dengan kata-kata sendiri dalam *script* IN MAGZ oleh penulis. Penerapan kerja yang penulis terapkan dalam menulis *script* IN MAGZ adalah mencari informasi sebanyak-banyaknya

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

dari internet mengenai tema yang penulis ambil. Data-data berisi informasi tersebut kemudian penulis tuangkan ke dalam *script* menggunakan kata-kata sendiri. Data-data informasi tersebut penulis bagi menjadi 4 segmen dengan masing-masing segmen membahas tema kecil. Setelah *script* selesai, penulis mencari serta mengunduh gambar maupun video yang berhubungan dengan tema. *Script* beserta data audio visual penulis berikan kepada produser program IN MAGZ, dan direvisi. *Script* yang sudah bisa naik akan segera di *VO*. Data *VO*, Bersama data audio visual akan diberikan kepada editor untuk di edit. Hasil editan yang sudah kelar akan dilihat terlebih dahulu oleh produser. Jika ada kesalahan maka akan direvisi oleh editor dan jika tidak maka hasil editan tersebut akan diberikan kepada MCR untuk segera ditayangkan sesuai jadwal program IN MAGZ.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV / GIMANA KABARNYA HARI INI // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ KEMBALI HADIR UNTUK MEMBERIKAN INFO-INFO TERBAIK / YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

SIAPA SIH YANG GAK TAHU PERMEN / MAKANAN MANIS YANG DIGEMARI OLEH BANYAK ORANG DI DUNIA // PEMINATNYA KEBANYAKAN ANAK-ANAK / NAMUN TAK JARANG ORANG DEWASA PUN MENYUKAI MAKANAN MANIS YANG SATU INI // PERMEN MERUPAKAN MAKANAN BERKALORI TINGGI YANG PADA UMUMNYA TERBUAT DARI BAHAN DASAR GULA, AIR, DAN SIRUP FRUKTOSA // PERMEN OLAHAN MEMILIKI BERBAGAI MACAM RASA SELAIN RASA MANIS / ADA RASA ASAM / RASA BUAH / PEDAS / DAN ANEKA RASA LAINNYA // PERMEN JUGA BISA BERFUNGSI SEBAGAI CEMILAN DI PERJALANAN / DI RUMAH / BAHKAN MENJADI PENAWAR RASA PAHIT DARI OBAT // NAMUN TINGGINYA KADAR GULA DALAM PERMEN MEMBUAT PERMEN DIKLAIM SEBAGAI SALAH SATU PENYEBAB GIGI BERLUBANG // PERMEN MEMILIKI SANGAT BANYAK JENISNYA DAN BERBEDA ANTARA NEGARA SATU DAN LAINNYA / BERIKUT ADALAH NEGARA-NEGARA PENGHASIL PERMEN YANG PERLU KAMU KETAHUI //

CG : Perancis – permen nougat
NOUGAT MERUPAKAN PERMEN YANG BERASAL DARI NEGARA PERANCIS // PERMEN INI DIOLAH MENGGUNAKAN GULA ATAU MADU / KACANG PISTACHIO / ALMOND / HAZELNUT / DAN BUAH-BUAHAN KERING LAINNYA // RASA PERMEN INI PASTINYA MANIS DANGURIH KARENA ADA KACANG-KACANGANNYA // TEKSTUR PERMEN INI BERBEDA-BEDA / AD YANG MEMILIKI TEKSTUR LUNAK / ADA PULA YANG MEMILIKI TEKSTUR KERAS / HAL INI TERGANTUNG DARI BAHAN YANG DIPAKAI DALAM PEMBUATAN PERMEN NOUGAT // SELAIN TEKSTUR YANG BISA BERBEDA / WARNANYA PUN BISA BERBEDA // NOUGAT PUTIH TERBUAT DARI PUTIH TELUR / SEDANGKAN NOUGAT COKLAT DIBUAT DARI GULA CARAMEL DAN AKAN LEBIH TERASA CRISPY SAAT DIKUNYAH // NOUGAT KHAS PERANCIS IALAH NOUGAT COKLAT YANG MEMILIKI TEKSTUR RENYAH // NOUGAT KHAS PERANCIS INI JUGA ADA DI JERMAN YANG TERBUAT DARI COKLAT DAN KACANG HAZELNUT // TIDAK PERLU JAUH-JAUH / DI INDONESIA SENDIRI JUGA SUDAH DIJUAL PERMEN YANG MIRIP DENGAN NOUGAT YANG DIPRODUKSI OLEH NANO-NANO //

CG : Turki – Turkish delight
KEMBANG GULA SATU INI NAMA ASLINYA LOKUM ATAU TURKISH DELIGHT // PERMEN SATU INI BERASAL DARI TIMUR TENGAH DAN KERAP DIJADIKAN SEBAGAI

Gambar: 3.3 Bagian awal *Script* IN MAGZ (permen)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Setelah menyelesaikan *script* pertama, penulis lalu memikirkan tema berikutnya dan memulai mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: salah satu cemilan manis dan dingin yakni es krim
2. Mencari data tertulis mengenai es krim
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: jenis-jenis es krim di dunia
   - Segmen 2: merk-merk es krim terenak di dunia
   - Segmen 3: es krim dengan harga termahal di dunia
   - Segmen 4: es krim yang unik

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduhnya
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan. Pada *script* ke 2 ini, penulis baru mengetahui bahwa merk-merk es krim yang dijual di Indonesia tidak boleh dimasukkan, hal ini dikarenakan kita seperti mempromosikan eskrim dengan merk-merk dari luar Indonesia tersebut di dalam Indonesia.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA / GIMANA KABARNYA HARI INI // IN MAGZ KEMBALI HADIR MENEMANI KAMU SELAMA SETENGAH JAM KE DEPAN / UNTUK MEMBERIKAN INFO-INFO TERBAIK / YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

SIAPA SIH YANG GAK TAHU ICE CREAM / MAKANAN DINGIN JUGA MANIS YANG DIGEMARI OLEH BANYAK ORANG DARI SEGALA KALANGAN DI DUNIA / MULAI DARI ANAK-ANAK HINGGA ORANG DEWASA SEKALIPUN // MAKANAN INI SELAIN MEMPUNYAI CITA RASA YANG LEZAT JUGA BISA MEMPERBAIKI SUASANA HATI LOH PEMIRSA // INILAH MENGAPA KEBANYAKAN ORANG YANG SEDANG SEDIH MAUPUN MARAH MEMUTUSKAN UNTUK MEMAKAN ICE CREAM / HAL INI DILAKUKAN KARENA DINGIN DAN RASA MANISNYA ICE CREAM DAPAT MELUPAKAN SEJENAK PERASAAN YANG SEDANG DI ALAMI // ICE CREAM SENDIRIPUN MEMILIKI BANYAK JENIS SERTA CITA RASA YANG BERBEDA // INI DIA JENIS-JENIS ICE CREAM YANG AKAN IN MAGZ KASI TAHU KEPADA PEMIRSA //

CG : GELATO
GELATO MERUPAKAN ES KRIM YANG BERASAL DARI ITALIA // GELATO BERTEKSTUR LEBIH KENTAL KARENA PADAT DARI PADA ES KRIM LAINNYA SEHINGGA GELATO BIASANYA LEBIH SERING DI JUMPAI DI KAWASAN SEKITAR PANTAI // ADONAN GELATO INI PENUH DENGAN TELUR YANG MEMBUAT GELATO MENJADI PADAT DAN TERASA ENAK / CAMPURAN SUSU JUGA MEMPERGURIH RASA GELATO // MESKIPUN GELATO PADAT TAPI ES KRIM INI TIDAK MENGANDUNG LEMAK YANG TINGGI LOH // ES KRIM INI SANGAT DIGEMARI WALAUPUN HARGANYA YANG LEBIH MAHAL DARI ES KRIM LAINNYA // RASA ES KRIM GELATO SANGAT BANYAK SEPERTI DARI RASA BUAH-BUAHAN / CAPPUCINO / OREO / VANILLA / GREEN TEA / COTTON CANDY / RHUM RAISIN / TIRAMISU / DAN MASIH BANYAK LAGI RASA LAINNYA //

CG : Frozen yogurt
SALAH SATU DESSERT BEKU KALI INI ADALAH FROZEN YOGURT ATAU BIASA DISINGKAT FROYO // CARA PEMBUATANNYA HAMPIR SAMA DENGAN PEMBUATAN ESKRIM BIASA // FROYO INI DIBUAT DARI YOGURT DAN KADANG-KADANG DARI PRODUK SUSU YANG DITAMBAH DENGAN PERASA MAKANAN DAN DISTABILIZER ES KRIM // FROYO SENDIRI MENGGUNAKAN BAHAN SUSU BUKAN MENGGUNAKAN KRIM // INILAH YANG MENJADIKANNYA RENDAH LEMAK // BAGI KAMU YANG SEDANG BERDIET / EKSRIM FROZEN YOGURT MERUPAKAN PILIHAN YANG PAS / KARENA KANDUNGANNNYA YANG MEMILIKI RENDAH RENDAH // ES KRIM FROZEN YOGURT MEMILIKI BANYAK RASA SEPERTI COKLAT / STRAWBERRY / KELAPA / BLUEBERRY / CAPPUCCINO / TIRAMISU / TART / GREEN TEA / DAN MASIH BANYAK

Gambar: 3.4 Bagian awal Script IN MAGZ (eskrim)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Minggu ke 3 magang, penulis menyerahkan hasil tugas 2 episode program IN MAGZ yang telah selesai kepada produser program IN MAGZ. Setelah itu penulis menentukan tema untuk *script* selanjutnya dan memulai mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: fashion wanita
2. Mencari data tertulis mengenai gaun
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: 100 tahun evolusi fashion wanita dan gaun pengantin
   - Segmen 2: jenis-jenis gaun pengantin
   - Segmen 3: jenis gaun berdasarkan panjang dan modelnya

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

- Segmen 4: desainer-desainer gaun pengantin yang terkenal

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Penulis membuat *script* dengan 4 segmen dimulai dari hal-hal umum hingga yang lebih spesifik. Kemudian penulis mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil Vo beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ AKAN MEMBERIKAN INFO-INFO SEPUTAR LIFESTYLE YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA SAJA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

PERUBAHAN ZAMAN SECARA TIDAK LANGSUNG JUGA MERUBAH FASHION // FASHION SETIAP MUSIM PASTINYA BERBEDA DARI MOTIF MAUPUN BAHAN YANG DIGUNAKAN // FASHION JUGA TERGANTUNG USIA / USIA ANAK-ANAK DAN USIA DEWASA GAYA FASHION JUGA PASTINYA BERBEDA // SEMAKIN MAJU ZAMAN / FASHION-FASHION TERSEBUT MENGIKUTI ARUS PERUBAHAN // GAUN PENGANTIN MERUPAKAN SALAH SATU HAL YANG PENTING BAGI SETIAP PENGANTIN AGAR BISA TAMPIL SEMPURNA DI HARI SPESIAL // GAUN PENGANTIN JUGA SEPERTI FASHION LAINNYA MENGALAMI PERUBAHAN MODEL DARI MASA KE MASA // NAMUN SATU HAL YANG PASTI DAN TIDAK BERUBAH YAKNI GAUN PENGANTIN TETAP MENONJOLKAN SISI ANGGUN JUGA KELEMBUTAN YANG TERPANCAR DARI WANITA //

CG 1915
PADA TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS LIMA BELAS / BISA DILIHAT BAHWA POTONGAN GAUN PENGANTIN MEMILIKI HIGH NECK DARI BAHAN YANG TRANSPARAN JUGA MEMILIKI LENGAN YANG PENDEK // INI MERUPAKAN FASHION YANG FAVORIT SAAT ITU // GAUN DENGAN SABUK DARI PITA SATIN ITU JUGA DILENGKAPI DENGAN HIASAN VEIL PANJANG SEBAGAI AKSESORISNYA //

CG 1925
DI TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS DUA PULUH LIMA / FASHION MULAI BERUBAH SEDIKIT DIMANA PENAMPILAN VINTAGE ALA DAISY BUCHANAN DI FILM GATSBY BISA DIJADIKAN SEBAGAI GAMBARAN YANG TEPAT UNTUK MENGGAMBARKAN TREN FASHION DI MASA ITU // GAUN PENGANTIN DENGAN POTONGAN LOOSE JUGA AKSESORIS KEPALA MENGHIASI GAUN PENGANTIN JUGA TIDAK LUPA SARUNG TANGAN PANJANG //

CG 1935
TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS TIGA PULUH LIMA / GAUN PENGANTIN MULAI BERPOTONGAN PANJANG DAN MULAI MEMILIKI EKOR GAUN // BAHAN GAUN

CG 1945
DI TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS EMPAT PULUH LIMA / GAUN PENGANTIN MASIH MEMILIKI EKOR GAUN

Gambar: 3.5 Bagian awal Script IN MAGZ (fashion wanita)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Setelah menyelesaikan *script* dengan tema gaun tersebut, penulis menentukan tema selanjutnya lalu memulai mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: studio besar animasi di dunia
2. Mencari data tertulis mengenai studio animasi dan film-filmnya
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: Walt Disney
   - Segmen 2: Pixar
   - Segmen 3: DreamWorks
   - Segmen 4: Ghibli

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. Untuk masing-masing segmen, penulis membahas beberapa film animasi karya studio-studio tersebut. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

SCRIPT VO

HALO PEMIRSA INTV / KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ / TEMPATNYA KAMU PARA KAWULA MUDA / UPDATE INFO-INFO TERBARU SEPUTAR LIFESTYLE // HARI INI / IN MAGZ MAU BAHAS SEMUA TENTANG FILM / TERUTAMA FILM ANIMASI // APAAN AJA TUH // PENASARAN // MENDING KITA LIHAT YUK ULASANNYA DI EPISODE IN MAGZ KALI INI //

ADA BEBERAPA STUDIO YANG BERGERAK DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI DI DUNIA // BAHKAN BEBERAPA DARI STUDIO-STUDIO TERSEBUT MENJADI POPULER BERKAT KUALITAS-KULAITAS FILM-FILM YANG DIHASILKAN // NAH KALI IN MAGZ AKAN MEMBAHAS BEBERAPA STUDIO-STUDIO BESAR ANIMASI / SALAH SATUNYA ADALAH WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS // WALT DISNEY TENTU SAJA MENJADI STUDIO ANIMASI YANG PALING BERPENGARUH SEPANJANG MASA / DAN JUGA MENJADI SALAH SATU PERUSAHAAN FILM ANIMASI TERTUA DI DUNIA // FILM-FILM ANIMASI YANG DIHASILKAN SUDAH MENCAPAI RATUSAN DAN BANYAK DI ANTARANYA YANG SUKSES BESAR SERTA MENJADI FILM POPULER //

CG: Little Mermaid (1989)
SALAH SATU FILM KARYA WALT DISNEY YAKNI THE LITTLE MERMAID // SIAPA SIH YANG GAK TAHU FILM SATU INI / KARAKTERNYA SAJA MENJADI FAVORIT ANAK-ANAK PEREMPUAN DI DUNIA // THE LITTLE MERMAID MERUPAKAN FILM ANIMASI BERTEMA MUSIKAL DAN FANTASI YANG DIRILIS PADA TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS DELAPAN PULUH SEMBILAN // FILM INI DIADAPTASI DARI SEBUAH BUKU KARYA HANS CHRISTIAN ANDERSEN // FILM INI MENDAPATKAN BANYAK RESPON POSITIF PADA SAAT DIRILIS // KEUNTUNGAN YANG DI DAPAT DARI FILM THE LITTLE MERMAID INI SEKITAR DELAPAN PULUH EMPAT MILIAR DOLAR DARI AMERIKA SENDIRI DAN DUA RATUS SEBELAS MILIAR DOLAR DARI SELURUH DUNIA // FILM INI SENDIRI MERUPAKAN FILM KE DUA PULUH DELAPA DARI WALT DISNEY ANIMATED CLASSICS SERRIES // FILM INI BERCERITA MENGENAI PRINCESS ARIEL MERUPAKAN PUTRI DUYUNG YANG TIDAK PUAS DENGAN KEHIDUPAN BAWAH LAUT DAN SANGAT INGIN MENGETAHUI TENTANG DUNIA MANUSIA HINGGA INGIN MENJADI MANUSIA KARENA TELAH JATUH CINTA PADA SEORANG PANGERAN MANUSIA //

CG: Aladdin (1992)
FILM ANIMASI LAINNYA YANG DIPRODUKSI OLEH WALT DISNEY ADALAH ALADDIN YANG DIRILIS PADA TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS SEMBILAN PULUH DUA // FILM INI DIADAPTASI DARI KISAH ALADDIN DAN LAMPU AJAIB DALAM THE BOOK OF ONE THOUSAND AND ONE NIGHT // ALADDIN SENDIRI MERUPAKAN FILM KE TIGA PULUH SATU DARI RANGKAIAN FILM ANIMASI KLASIK WALT DISNEY / DAN JUGA FILM INI TERMASUK DALAM ERA RENAISSANCE // FILM ALADDIN MERUPAKAN

Gambar: 3.6 Bagian awal Script IN MAGZ (film animasi)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Pada minggu ke 4 magang, penulis menyerahkan hasil tugas 2 episode program IN MAGZ yang telah penulis selesaikan pada minggu ke 3. Setelah itu, penulis menentukan tema untuk *script* selanjutnya dan memulai pengerjaan dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: genre film
2. Mencari data tertulis mengenai genre action, komedi, horror, romance dan film-filmnya
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: genre action
   - Segmen 2: genre komedi

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

- Segmen 3: genre horror
- Segmen 4: genre romance

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Genre dalam film sangat banyak oleh karena itu penulis memilih 4 genre yang cukup banyak ada dalam film. Setiap film pastinya memiliki lebih dari 1 genre namun pastinya ada 1 genre yang lebih mendominasi dan penulis memilih film-film tersebut untuk dibahas. Setelah menyelesaikan *script*, penulis kemudian mencari dan mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SCRIPT VO

HALO PEMIRSA INTV / GIMANA NIH KABARNYA HARI INI // KETEMU LAGI DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ KEMBALI HADIR UNTUK MEMBERIKAN INFO-INFO TERBAIK SEPUTAR FILM-FILM DENGAN GENRE ACTION / KOMEDI / HORROR DAN ROMACE // APAAN AJA TUH // KAMU PARA MANIAK FILM PASTI PENASARAN // MENDING KITA LIHAT YUK ULASANNYA DI EPISODE IN MAGZ KALI INI //

HAMPIR KEBANYAKAN ORANG DI DUNIA BERPIKIRAN BAHWA ORANG-ORANG YANG MENYUKAI FILM-FILM BERGENRE ACTION ADALAH LAKI-LAKI // PADAHAL GA JUGA / KARENA TIDAK SEDIKIT PEREMPUAN YANG JUGA MENYUKAI FILM-FILM DENGAN GENRE TERSEBUT // BIASANYA NIH ORANG-ORANG YANG MENYUKAI FILM ACTION MEMPUNYAI PRIBADI YANG MENARIK / PERCAYA DIRI / DAN BERNYALI TINGGI // FILM DENGAN GENRE ACTION SENDIRI MERUPAKAN FILM-FILM YANG MENGHADIRKAN AKSI LAGA JUGA PERTARUNGAN DI DALAMNYA //

CG: The Dark Knight (2008)
SALAH SATU CONTOH DARI FILM BERGENRE ACTION IALAH THE DARK KNIGHT // THE DARK KNIGHT MERUPAKAN FILM KEDUA DARI TRILOGI THE DARK KNIGHT GARAPAN CHRISTOPHER NOLAN // FILM INI BISA DIKATAKAN SEBAGAI MASTERPIECE NYA NOLAN SEKALIGUS FILM TERBAIK DARI TAHUN DUA RIBU DELAPAN DAN BERHASIL MENJADI BOX OFFICE // PEMBUATAN FILM INI MENGHABISKAN DANA SEBESAR SERATUS DELAPAN PULUH LIMA JUTA DOLAR AMERIKA / NAMUN SEMPAT WASWAS BAHWA FILM INI AKAN MERUGI KARENA KEMATIAN HEATH LEDGER // NAMUN PADA KENYATAANNYA FILM INI JUSTRU MERAUP SEKITAR SATU MILIAR DOLLAR AMERIKA // FILM DENGAN DURASI SERATUS LIMA PULUH DUA MENIT INI BERHASIL MENDAPATKAN NOMINASI OSCAR // UNIKNYA DARI FILM INI ADALAH LEDGER DALAM MEMPERSIAPKAN PERAN JOKER SEMPAT MENGUNCI DIRINYA DI RUANGAN MOTEL SELAMA ENAM MINGGU / INI SUPAYA LEDGER BISA MEMPELAJARI PSIKOLOGI KARAKTER PSIKOPAT JOKER // FAKTA MENARIKNYA LAGI BAHWA SATU DARI EMPAT KAMERA IMAX DI DUNIA SEMPAT HANCUR SAAT ADEGAN KEJAR-KEJARAN ANTARA JOKER DAN TIM SWAT // SELAIN ITU POLISI CHICAGO JUGA SEMPAT MENDAPAT BANYAK TELEPON DARI WARGA SEKITAR YANG MENGATAKAN BAHWA ADA POLISI YANG TERLIBAT PENGEEJARAN KENDARAAN HITAM YANG GAK JELAS MODEL JUGA BENTUKNYA / PADAHAL PENGEJARAN TERSEBUT ADALAH BAGIAN DARI SHOOTING FILM INI // FILM THE DARK KNIGHT SENDIRI BERCERITA TENTANG KONDISI KOTA GOTHAM SAAT DISERANG OLEH BERBAGAI TEROR // BATMAN YANG DIBANTU OLEH LETNAN JIM GORDON MENCOBA MEREDAM KEJAHATAN DAN MEREKA HARUS MENGHADAPI MUSUH YANG SADIS YAKNI JOKER //

Gambar: 3.7 Bagian awal Script IN MAGZ (film bergenre)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Setelah *script* mengenai genre-genre film telah selesai dan data visual maupun audio visual telah di unduh, penulis memikirkan kembali tema selanjutnya dan memulai mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: Otomotif
2. Mencari data tertulis mengenai mobil sport mewah
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: mobil sport terbaik di dunia
   - Segmen 2: mobil termahal di dunia
   - Segmen 3: mobil tercepat di dunia

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

- Segmen 4: koleksi mobil mewah Christian Ronaldo

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mencari serta mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ AKAN MEMBERIKAN INFO-INFO SEPUTAR LIFESTYLE YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA SAJA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

CG : LIMA MOBIL SPORT TERBAIK 2017

CG : AUDI R8 V10 PLUS
AUDI R DELAPAN V SEPULUH PLUS MERUPAKAN SALAH SATU MOBIL SPORT TERBAIK // AUDI R DELAPAN V SEPULUH PLUS INI MERUPAKAN GENERASI KEDUA DARI MOBIL SPORT SEBELUMNYA YAKNI R EIGHT // HARGANYA MENCAPAI KURANG LEBIH SERATUS DELAPAN PULUH TUJUH RIBU EMPAT RATUS EURO // MENGENAI MESIN / MOBIL SATU INI MEMAKAI MESIN LIMA RIBU DUA RATUS CC DENGAN DUA PILIHAN TENAGA // UNTUK R DELAPAN V SEPULUH TENAGA DAN TORSINYA MEMPUNYAI ANGKA YANG SAMA YAKNI LIMA RATUS EMPAT PULUH HP DAN LIMA RATUS EMPAT PULUH NM // UNTUK KECEPATANNYA SENDIRI R DELAPAN V SEPULUH SANGGUP HINGGA NOL SAMPAI SERATUS KILOMETER PER JAM DALAM TIGA KOMA DUA DETIK DENGAN KECEPATAN MAKSIMAL TIGA RATUS TIGA PULUH KILOMETER PER JAM // SELAIN MEMILIKI KECEPATAN YANG TINGGI / MOBIL INI LEBIH RIGID EMPAT PULUH PERSEN DAN LEBIH RINGAN LIMA BELAS PERSEND DARIPADA MOBIL SERI LAMANYA // SISTEM VISCOUS CLUTCH DI R DELAPAN LAMA KINI DIGANTI DENGAN MULTI PLATE HYDRAULIC CLUTCH DI R DELAPAN V SEPULUH PLUS INI // MOBIL INI TETAP MEMAKAI PENGGERAK AWD QUATTRO TAPI GAK PUNYA TRANSMISI MANUAL SEPERTI SERI SEBELUMNYA // NAH R DELAPAN V SEPULUH PLUS INI BISA JADI MAINAN HOBI BARU PARA PENGGILA KECEPATAN LOH //

CG : 2016 MERCEDES AMG GT3
MERCEDES AMG MEMPERKENALKAN SENJATA TERANYAR MEREKA YAKNI AMG GT THREE YANG HADIR SEBAGAI SUKSESOR SLS GT THREE YANG SEMPAT MENUAI KESUKSESAN DI BERAGAM BALAPAN KELAS GT THREE // MENARIKNYA JANTUNG MEKANIS ENAM KOMA DUA LITER V EIGHT NATURALLY-ASPIRATED BERSPESIFIKASI BALAP BERKEKUATAN SEKITAR LIMA RATUS ENAM PULUH HP MILIK SLS GT THREE DIWARISKAN KEPADA MOBIL INI // MESIN INI DIANGGAP OLEH MERCEDES LEBIH COCOK UNTUK BERKOMPETISI DIBANDINGKAN MESIN STANDAR AMG GT YANG HANYA BERADA DI ANGKA LIMA RATUS TIGA HP // SELAIN ITU TEKNOLOGI DAN DURABILITASNYA SUDAH DIKENAL AKAN DAPAT MEMINIMALISASI BIAYA PENGOPERASIAN MOBIL BALAP INI / TRANSMISINYA AKAN MENGUNAKAN SIX SPEED SEQUENTIAL RACING GEARBOX YANG DIPOSISIKAN DI

Gambar: 3.8 Bagian awal Script IN MAGZ (mobil sport mewah)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Pada minggu ke 5, penulis menyerahkan 2 *script* yang telah dikerjakan pada minggu sebelumnya beserta data audio visual kepada produser IN MAGZ. Setelah itu penulis kembali memikirkan tema untuk memulai mengerjakan *script* berikutnya dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: studio terbesar Hollywood
2. Mencari data tertulis mengenai studio terbesar Hollywood dan beberapa film berdasarkan 4 studio terbesar Hollywood
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: Universal Studio dan film hasil distribusinya

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

- Segmen 2: Walt Disney dan film hasil distribusinya
- Segmen 3: Warner Bros dan film hasil distribusinya
- Segmen 4: 20th Century Fox dan film hasil distribusinya

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mencari serta mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ AKAN MEMBERIKAN INFO-INFO SEPUTAR FILM-FILM HASIL DISTRIBUSI DARI STUDIO-STUDIO BESAR HOLLYWOOD YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA SAJA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

CG. UNIVERSAL STUDIO
UNIVERSAL STUDIO BERDIRI DI TAHUN YANG SAMA DENGAN PRAMOUNT // PADA SAAT ITU NAMA STUDIO INI MASIH UNIVERSAL FILM MANUFACTURING COMPANY // LOKASI PUSAT SUDIO UNTUK PRODUKSI BERADA DI CALIFORNIA / SEDANGKAN KANTOR PUSAT LAIN YANG MENJADI TEMPAT DISTRIBUSI BERADA DI NEW YORK // FOKUS PERUSAHAAN INI TERLETAK PADA THEME PARKS DAN JUGA PERFILEMAN // UNTUK SEKTOR PERFILEMAN SENDIRI / UNIVERSAL STUDIO SELALU MENGEDEPANKAN KUALITAS DI SEGALA ASPEK // PENASARAN DENGAN FILM-FILM HASIL DISTRIBUSI UNIVERSAL STUDIO // YUK LIHAT YANG BERIKUT INI //

CG. JURRASIC WORLD (2005)
FILM JURRASIC WORLD MERUPAKAN FILM KELUARAN TAHUN DUA RIBU LIMA BELAS DENGAN GENRE SCIENCE FICTION ADVENTURE YANG DISUTRADARAI OLEH COLIN TREVORROW // JURRASIC WORLD JUGA MERUPAKAN FILM SERI KE EMPAT DARI SERI JURRASIC PARK // FILM INI DIPRODUKSI OLEH AMBLIN ENTERTAINMENT DAN LEGENDARY PICTURES / SEDANGKAN PENDISTRIBUSIAN DILAKUKAN OLEH UNIVERSAL STUDIO // BUDGET YANG DIKELUARKAN UNTUK MEMPRODUKSI FILM INI MENGHABISKAN DANA SEBESAR SERATUS LIMA PULUH RIBU JUTA DOLAR DAN MENDAPATKAN KEUNTUNGAN SETELAH PEMUTARAN DARI SELURUH DUNIA SEBESAR SATU MILIAR ENAM RATUS TUJUH PULUH DUA JUTA DOLLAR // FILM INI BAHKAN MENDAPATKAN DUA PIALA DALAM HOLLYWOOD FILM AWARDS DAN WORLD SOUNDTRACK ACADEMY / SELAIN ITU FILM INI JUGA MENDAPATKAN BANYAK NOMINASI DALAM BEBERAPA FILM AWARD // FILM JURRASIC WORLD INI SENDIRI BERCERITA MENGENAI SEBUAH PULAU YANG SANGAT LUAS YANG DIJADIKAN SEBAGAI TEMPAT HIBURAN SEKALIGUS TEMPAT TINGGAL BAGI KAWANAN DINOSAURUS // BERBAGAI REKAYASA GENETIKA DILAKUKAN DEMI MENGHIDUPKAN KEMBALI HEWAN YANG TELAH PUNAH JUTAAN TAHUN YANG LALU // SAMPAI SUATU KETIKA SEEKOR DINOSAURUS YANG MEMILIKI KEPINTARAN DI ATAS RATA-RATA BERHASIL KABUR DARI SANGKARNYA DAN MENGHACURKAN KENDARAAN DAN PROPERTI SERTA MEMAKAN KORBAN JIWA // EVAKUASI DILAKUKAN NAMUN TERLAMBAT DIMANA SEEKOR T-REX BERUKURAN RAKSASA KELUAR DARI KANDANGNYA DAN MULAI MEMBAHAYAKAN NYAWA PARA PENGUNJUNG // OWEN MERUPAKAN SALAH SATU PEKERJA DI TAMAN TERSEUT / BERSAMA DENGAN TEMAN-TEMANNYA MEMBENTUK SEBUAH TIM UNTUK DAPAT

Gambar: 3.9 Bagian awal Script IN MAGZ (film studio besar Hollywood)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Setelah menyelesaikan *script* dengan tema studio terbesar Hollywood. Penulis memikirkan tema untuk dapat melanjutkan pengerjaan *script* selanjutnya memulai mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: transportasi
2. Mencari data tertulis mengenai sepeda
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: evolusi sepeda
   - Segmen 2: jenis-jenis sepeda
   - Segmen 3: sepeda termahal di dunia

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

- Segmen 4: merk-merk sepeda terbagus di dunia

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mencari serta mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di VO. Hasil Vo beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada MCR untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ AKAN MEMBERIKAN INFO-INFO SEPUTAR SEPEDA YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA SAJA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

CG.1 EVOLUSI SEPEDA
SEPERTI YANG DITULIS DALAM ENSIKLOPEDIA COLUMBIA / BAHWA NENEK MOYANG SEPEDA SENDIRI DIPERKIRAKAN BERASAL DARI PERANCIS // NAH CIKAL BAKAL SEPEDA YANG ANDA BISA LIHAT SEKARANG INI DI RUMAH DI JALAN DI SEKOLAH DI TAMAN / ITU MERUPAKAN HASIL DARI EVOLUSI SEPEDA RODA DUA SEJAK TAHUN SERIBU DELAPAN RATUS TUJUH BELAS // SECARA DASARNYA SEMUA SEPEDA MEMILIKI BENTUK YANG HAMPIR SAMA / HANYA MUNGKIN ADA BEBERAPA TAMBAHAN VARIASI YANG DIBERIKAN TERGANTUNG HASIL DESAIN PABRIK PEMBUATNYA //

CG.1 DRAISIENNE (HOBBY HORSE) – 1817
DRAISIENNE DIKENAL JUGA SEBAGAI KUDA MAINAN ATAU HOBBY HORSE // SEPEDA INI DICIPTAKAN OLEH KARL DRAIS PADA TAHUN SERIBU DELAPAN RATUS TUJUH BELAS DI JERMAN // SEPEDA INI MENGGUNAKAN KEMUDI / NAMUN BELUM MENGGUNAKAN PEDAL // UNTUK MENGGERAKKAN SEPEDA INI YAKNI DENGAN CARA MENAPAKKAN KAKI KE TANAH SEPERTI ORANG BERJALAN // WALAUPUN BEGITU / DRAISIENNE MAMPU MELAJU LIMA BELAS KILOMETER PER JAM // PENGGUNA SEPEDA INI MAKIN BERTAMBAH HINGGA TAHUN SERIBU DELAPAN RATUS TIGA PULUH // PADA TAHUN SERIBU DELAPAN RATUS EMPAT PULUH DUA RODA DRAISIENNE AKHIRNYA DISEMPURNAKAN DENGAN TAMBAHAN KARET YANG SOLID //

CG.1 MACMILLAN VELOCIPEDE – 1839
MENANDAI BABAK BARU / SEPEDA KALI INI DIGERAKKAN DENGAN KAYUHAN PEDAL // SEPEDA INI DIDESAIN OLEH KIRKPATRICK MACMILLAN YANG MERUPAKAN SEORANG PANDAI BESI DARI SKOTLANDIA // PENGGUNAAN PEDAL PADA SEPEDA INI MENANDAI AKAN KEMUNCULAN KATEGORI VELOCIPEDE YANG TERUS DISEMPURNAKAN // BAHKAN ADANYA PENAMBAHAN PEDAL INI MEMBERIKAN SUMBANGAN INOVATIF BAGI KEBIASAAN BERSEPEDA SAAT ITU YAKNI MENGURANGI ADANYA SENTUHAN KAKI KE TANAH //

CG.1 MICHAUX VELOCIPEDE – 1860
MICHAUX VELOCIPEDE INI DI DESAIN OLEH PIERRE DAN ERNEST MICHAUX DI PERANCIS PADA TAHUN SERIBU DELAPAN RATUS ENAM PULUH // DALAM KESEHARIANNYA / PIERRE MICHAUX BEKERJA MEMPERBAIKI KERETA KUDA /

Gambar: 3.10 Bagian awal Script IN MAGZ (sepeda)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Pada minggu ke 6 magang, penulis menyerahkan 2 tugas minggu ke 5 yang telah diselesaikan kepada produser IN MAGZ. Kemudian penulis mulai memikirkan tema untuk minggu ke 6 dan segera mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: transportasi
2. Mencari data tertulis mengenai pesawat terbang
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: asal mula terbentuknya pesawat terbang
   - Segmen 2: evolusi pesawat terbang

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

- Segmen 3: pesawat terbang terbesar di dunia
- Segmen 4: pemilik pesawat pribadi termahal di dunia

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mencari serta mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ AKAN MEMBERIKAN INFO-INFO SEPUTAR PESAWAT TERBANG YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA SAJA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

CG. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PESAWAT TERBANG
PESAWAT TERBANG ATAU BIASA DIKENAL DENGAN PESAWAT UDARA ATAU CUKUP PESAWAT SAJA / MERUPAKAN SEBUAH SARANA TRANSPORTASI UDARA // KEBANYAKAN ORANG DI DUNIA HANYA MENGETAHUI BAHWA PESAWAT YANG DIERBANGKAN PERTAMA KALI INI OLEH WRIGHT BERSAUDARA // PADAHAL SEBELUM ITU SUDAH ADA PESAWAT NAMUN MASIH BELUM CUKUP SEMPURNA // DENGAN ADA BANYAKNYA KEGAGALAN / PESAWAT TERBANG SEMAKIN DIPERBARUI DAN LEBIH DIPERBAGUS DARI BENTUK MAUPUN MESIN / HINGGA SEPERTI PESAWAT TERBANG SAAT INI YANG SERING KAMU LIHAT MAUPUN KAMU NAIKI // PENASARAN DENGAN ASAL MULA PESAWAT TERBANG // YUK LIHAT YANG BERIKUT INI //

CG. IBNU FIRNAS "THE PHOENIX" (852)
KEINGINAN UNTUK BISA TERBANG SEPERTI BURUNG / MANUSIA MULAI MENCIPTAKAN BERBAGAI ALAT YANG DAPAT MENDUKUNG KEINGINANNYA // PADA AWALNYA / DENGAN MELIHAT BURUNG YANG BISA TERBANG DENGAN SAYAP / MEMBUAT IBNU FIRNAS MENCARI IDE UNTUK BISA TERBANG // DENGAN BERBEKAL ALAT YANG CUKUP SEDERHANA SAAT ITU / YAKNI JUBAH SUTRA DAN BULU BURUNG ELANG / YANG DIPASANG DI KAYU YANG BERBENTUK SEPERTI SAYAP / IBNUPUN MENCOBA UNTUK TERBANG // IBNU FIRNAS NAIK KE ATAS SEBUAH BUKIT DI CORDOBA / SPANYOL DAN KEMUDIAN MELUNCUR TERBANG // NAMUN KARENA ILMU YANG MASIH KURANG / SAYAP-SAYAP YANG DIBENTUKPUN MASIH KURANG BISA MENDUKUNG MANUSIA UNTUK TERBANG / SELAIN ITU JUGA KARENA IBNU JUGA LALAI DALAM MEMPERHATIKAN BAGAIMANA CARA BURUNG MENGGUNAKAN EKOR MEREKA UNTUK MENDARAT // SEHINGGA SAAT IBNU MENCOBA TERBANG DARI ATAS BUKIT ITU / IA TERJATUH DAN MENDERITA CIDERA PUNGGUNG YANG CUKUP PARAH // WALAUPUN BEGITU BISA DIKATAKAN BAHWA PENERBANGAN INI CUKUP SUKSES DAN DISAKSIKAN SECARA LUAS OLEH MASYARAKAT DISANA SAAT ITU //

CG. GLIDER (1050)
GFIDER YANG DIBUAT PADA TAHUN SERIBU LIMA PULUH INI MERUPAKAN HASIL RANCANGAN PARA ILMUWAN SETELAH AKSI IBNU FIRNAS YANG MENCOBA TERBANG PADA TAHUN DELAPAN RATUS LIMA PULUH DUA // SETELAH DUA ABAD KEJADIAN IBNU FIRNAS TERBANG / SEORANG PENDETA DARI INGGRIS MEMPERBAIKI RANCANGAN FIRNAS / DENGAN MENAMBAHKAN ADANYA EKOR DAN MEMBERI

Gambar: 3.11 Bagian awal Script IN MAGZ (pesawat terbang)

(Sumber: Script IN MAGZ)

Setelah menyelesaikan tema pesawat terbang, penulis kemudian melanjutkan pengerjaan *script* memulai mengerjakan *script* dengan tahapan kerja sebagai berikut:

1. Pemilihan tema: transportasi
2. Mencari data tertulis mengenai kapal laut
3. Menentukan segmen
   - Segmen 1: evolusi kapal laut di dunia
   - Segmen 2: jenis-jenis kapal laut
   - Segmen 3: kapal pesiar keluaran tahun 2016 dan yang mewah
   - Segmen 4: kapal pesiar paling mahal di dunia

4. Menulis *script* berdasarkan segmen dan data tertulis yang telah didapatkan
5. Mencari data visual maupun audio visual lalu mengunduh
6. Merapikan data-data unduhan ke masing-masing folder tiap segmen

Sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, penulis mulai mencari data-data informasi sesuai tema di internet. Setelah mendapatkan cukup informasi, penulis menulis *script* sesuai dengan informasi yang didapatkan. Kemudian penulis mencari serta mengunduh hasil gambar maupun video yang sesuai dengan tema dan *script*. *Script* yang sudah selesai, penulis berikan kepada produser untuk diperiksa. Setelah diterima, *script* akan segera di *VO*. Hasil *VO* beserta hasil video maupun gambar akan diserahkan kepada editor untuk diedit. Setelah selesai mengedit, video jadi tersebut akan dilihat terlebih dahulu oleh produser program IN MAGZ. Setelah tidak ada kesalahan, video hasil editan tersebut akan diserahkan kepada *MCR* untuk disiarkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

OPENING SEGMEN 1
HALO PEMIRSA INTV // KETEMU LAGI NIH DI ACARA IN MAGZ // KALI INI IN MAGZ AKAN MEMBERIKAN INFO-INFO SEPUTAR KAPAL LAUT YANG NGGAK BOLEH KAMU LEWATKAN // APA SAJA YANG AKAN KALI INI IN MAGZ BAHAS // LIAT ULASAN BERIKUT INI YA //

CG EVOLUSI KAPAL LAUT DI DUNIA
KAMU PASTINYA SERING MELIHAT KAPAL LAUT BAIK ITU SECARA LANGSUNG MAUPUN TIDAK LANGSUNG BUKAN // KAPAL-KAPAL YANG SERING KITA LIHAT SEKARANG INI MERUPAKAN KAPAL YANG MODERN ATAU BISA DISEBUT SEBAGAI KAPAL MOTOR // TAPI TAHUKAH KALIAN BAHWA KAPAL-KAPAL BESAR YANG KITA LIHAT SEKARANG INI / MERUPAKAN EVOLUSI KAPAL SEJAK DAHULU KALA // KAMU TAHU TIDAK / BAHWA KAPAL SEDARI DULU DIGUNAKAN SEBAGAI ALAT TRANSPORTASI LAUT OLEH NENEK MOYANG KITA DALAM MENJELAJAHI SUNGAI HINGGA BENUA // NAMUN DENGAN PERKEMBANGAN ZAMAN YANG SEMAKIN MODERN / TEKNOLOGI KAPAL LAUTPUN TERUS DIKEMBANGKAN / HINGGA BISA KITA LIHAT DI ZAMAN SEKARANG BAHWA KAPAL LAUT SUDAH SEMAKIN CANGGIH // PENASARAN SAMA PERKEMBANGAN KAPAL LAUT SEDARI DULU / YUK LANGSUNG SAJA //

CG KANO
KANO ATAU BIASA DISEBUT RAKIT ATAU SAMPAN INI MERUPAKAN KAPAL LAUT PERTAMA DI DUNIA LOH PEMIRSA // BISA DILIHAT BAHWA KANO SAAT ITU SANGAT SEDERHANA / DIMANA KANO BIASANYA TERBUAT DARI BATANG POHON // BENTUK KANO BIASANYA LANCIP PADA BAGIAN KEDUA UJUNGNYA // SEDANGKAN LUAS KANO JUGA TIDAK TERLALU LUAS / DAN BIASANYA KANO HANYA MAMPU MENAMPUNG DUA ORANG // KANO BIASANYA DIGERAKKAN DENGAN TENAGA MANUSIA DENGAN CARA MENDAYUNG / JUMLAH PENGAYUHNYA TRGANTUNG DARI UKURAN KANONYA SENDIRI NAMUN PALING UMUM ADALAH DUA ORANG //

CG PERAHU MESIR (3000 SM)
SELANJUTNYA ADA PERAHU MESIR YANG SUDAH ADA SEJAK TIGA RIBU SEBELUM MASEHI // BISA DIKATAKAN BAHWA PERAHU MESIR INI YANG KEMUDIAN MENJADI PERINTIS KAPAL-KAPAL MODERN SAAT INI LOH PEMIRSA // ARCHAEOLOGICAL INSTITUTE OF AMERICA PERNAH MELAPORKAN MENGENAI PENEMUAN KAPAL TERTUA MESIR INI YANG BERJENIS KAPAL ABYDOS // KAMU HARUS TAHU BAHWA KAPAL-KAPAL INI DIBUAT DARI PAPAN KAYU YANG KEMUDIAN DIGABUNGKAN DENGAN MENGGUNAKAN TALI PENGIKAT // PERAHU MESIR INI BAHKAN SUDAH MEMAKAI RANGKA YANG TERBUAT DARI KAYU DAN SANGGUP MENGANGKUT HINGGA DUA PULUH ORANG DALAM SATU PERAHU // KAMU HARUS TAHU BAHWA BANGSA MESIR TIDAK DIKENAL SEBAGAI PELAUT YANG HANDAL / NAMUN

Gambar: 3.12 Bagian awal Script IN MAGZ (kapal laut)

(Sumber: Script IN MAGZ)

3.3.1.2. *Script Writer Filler*

Pada minggu pertama penulis memulai magang di perusahaan, penulis focus akan tugas yang diberikan oleh general manager. Penulis melakukan riset mengenai inspirasi. Setelah itu penulis melakukan pencarian mengenai cerita-cerita inspirasi, iklan-iklan, video, bahkan film yang mengandung unsur inspirasi. Namun penulis masih kebingungan dan mulai berpikir mengenai apa yang menginspirasi penulis dalam lingkungan hidup ini. Setelah mendapatkan beberapa ide yang kemudian penulis tulis, penulis merasa buntu dan bertanya kepada teman-teman apa yang menginspirasi hidup mereka. Setelah mendapatkan beberapa

jawaban, penulis mulai menuangkan ide ke dalam sebuah *logline*. Penulis mulai membuat bagan-bagan seperti membuat *script* film pendek karena memang di awal dikatakan bahwa penulis diminta untuk membuat film pendek dengan durasi 3 hingga 5 menit. Setelah ide menjadi sinopsis, penulis merasa cerita terlalu ribet apabila penulis sendiri yang memproduksikannya. Penulis kemudian mencari kembali beberapa video di *youtube* dan mendapatkan beberapa ide. Penulis berhasil mendapatkan 7 buah ide untuk film pendek dan memilih 4 dari 7 buah sinopsis yang telah jadi. Hal ini dikarenakan penulis memilih cerita yang lebih simple. Setelah dibuat menjadi naskah menggunakan aplikasi *final draft*, penulis memberikan kepada *managing director* untuk dilihat namun *managing director* meminta penulis untuk memberi lihat naskah kepada *head of program and creative*. Setelah mendapatkan *email*, penulis mengirim 4 buah *script* kepada *head of program and creative* untuk mendapatkan revisi. Penulis menunggu hingga 2 minggu namun belum ada hasil revisi sehingga penulis lebih fokus pada pembuatan *script* program IN MAGZ.

Setelah mendapatkan tim *filler* yang berisi anak magang dari UMN, Novita Dwiputranti dan Fenny Winata, penulis mulai berukar ide mengenai tema serta konsep yang sesuai untuk *filler* inspirasi. Tema dan konsep kemudian ditampung terlebih dahulu. Penulis kemudian mulai memikirkan jalan cerita dari tema dan konsep hasil diskusi dan segera menulis sinopsis. Sinopsis yang dibuat oleh penulis merupakan sinopsis detail dan hamper mirip dengan naskah. Hal ini dikarenakan filler yang dibuat oleh penulis merupakan *filler* dengan konsep *MOS* atau bisu yakni *filler* tanpa adanya dialog. Tidak adanya dialog dalam naskah-naskah yang dibuat oleh penulis dikarenakan diminta oleh *Head of Program and Creative* agar terlihat lebih simple. Dari semua sinopsis yang telah dibuat oleh penulis, hanya beberapa yang telah sempat untuk diproduksi olhe penulis dan tim.

Penulis beserta tim mendiskusikan beberapa ide yang bisa dijadikan filler dan kemungkinan mudah untuk bisa diproduksi dengan

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

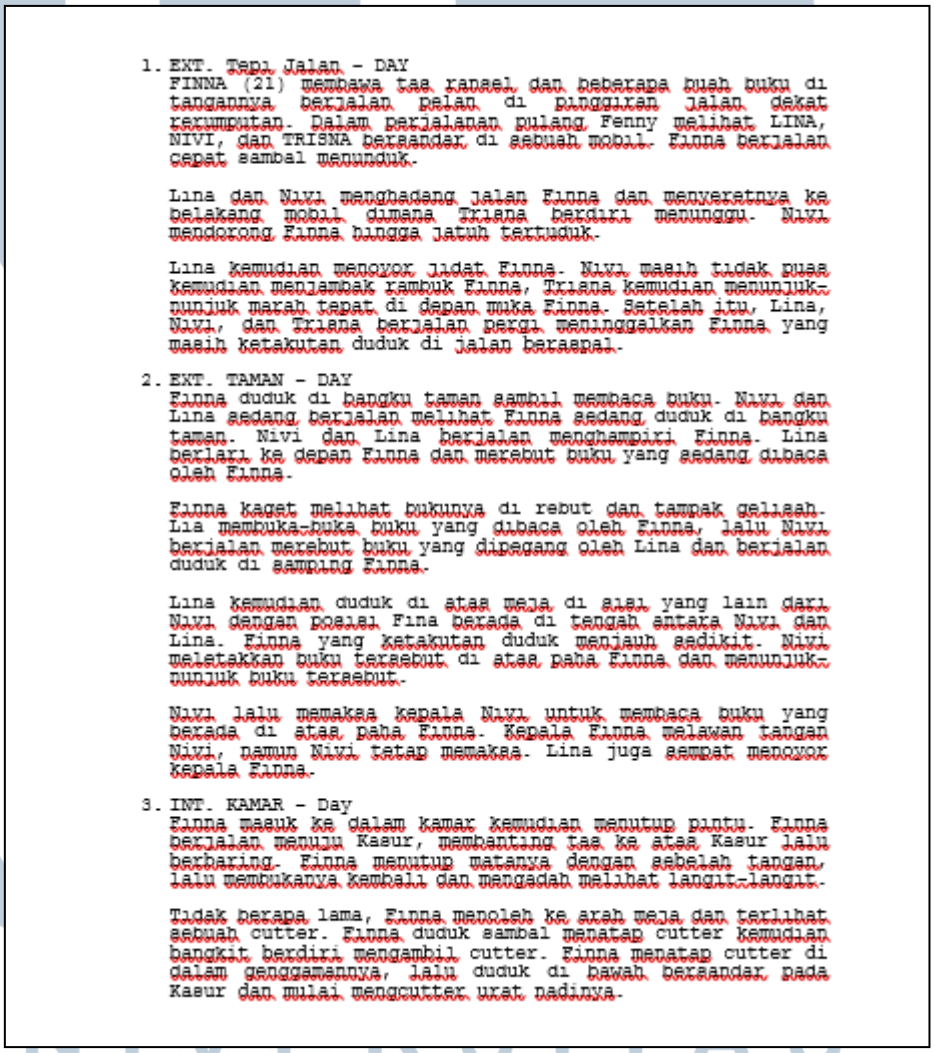
lokasi dan pemeran seadanya. Hal ini dikarenakan permintaan dari *Head of Creative and Program. Head of Creative and Program* meminta untuk tidak membuat filler yang susah seperti lokasi dan pemeran yang takutnya susah di dapat dan harus membayar, serta tidak mengeluarkan budget. Beberapa diantaranya yang sudah diproduksi oleh penulis dan tim yakni tema pembulian dan penggunaan *gadget*.

Untuk tema pembulian, penulis bertukar ide mengenai cerita pembullian yang sering terjadi. Pembulian sering terjadi pada pelajar maupun mahasiswa. Oleh Karena itu, penulis mengambil karakter remaja dimana seorang remaja sering di bully. Pembullian yang ingin penulis perlihatkan hanya pembulian secara fisik seperti mendorong, menoyor, serta mengintimidasi. Setelah mendiskusikan jalan cerita secara kasar, penulis menentukan 3 lokasi dan 4 pemeran untuk produksi filler pembullian. Lokasi yang dipilih juga tidak sulit dan tidak perlu perijinan khusus dan pemeran bisa dilakukan oleh tim sendiri. Lokasi yang diambil di tepi jalan dan di taman berada di dalam perumahan Sektor 7A, Gading Serpong. Sedangkan lokasi kamar digunakan kamar penulis yang berada di dalam Cluster Newton, Gading Serpong. Untuk pemeran sendiri menggunakan orang dalam tim juga bantuan dari salah satu kekasih dalam tim.

Pada hari syuting, tim berkumpul di rumah penulis. Setelah berkumpul tim lalu membahas *script* dan kemudian langsung mengambil *shot* di dalam kamar penulis. Setelah selesai mengambil gambar, tim menuju sektor 7A menggunakan mobil. Tim mengambil terlebih dahulu lokasi di tepi jalan dan setelah itu baru ke lokasi taman. Proses produksi diselesaikan dalam waktu setengah hari dari pukul 10 siang hingga pukul 5 sore. Selesai *shooting*, footage akan diberikan kepada salah satu tim untuk diedit saat mempunyai waktu. Saat pengeditan, tim juga membantu dengan memberi masukkan dan jika bingung atau sudah cukup baik, tim akan memperlihatkan hasil editing kepada *Head of Creative and Program. Head of Creative and Program* memberikan sedikit revisian yakni

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

membuang beberapa *shot* yang menurutnya tidak penting, dan menambah ambient mesin mobil juga backsound. Setelah selesai mengerjakan revisi, hasil editing akan di perlihatkan kembali kepada *Head of Creative and Program* dan kemudian akan di export setelah sudah disetujui. *Filler* yang sudah di *export* akan diberikan kepada admin untuk dilihat dan dimasukkan dalam pola siar. Setelah dimasukkan dalam pola siar, *filler* akan dinaikkan ke *MCR* untuk ditayangkan.



1. EXT. Tepi Jalan - DAY
FINNA (21) membawa tas ranael dan beberapa buah buku di tangannya berjalan pelan di pinggiran jalan dekat kerumputan. Dalam perjalanan pulang Fenny melihat LINA, NIVI, dan TRISNA berasandar di sebuah mobil. Finna berjalan cepat sambal menunduk.

Lina dan Nivi menghadang jalan Finna dan menyeretnya ke belakang mobil dimana Triana berdiri menunggu. Nivi mendorong Finna hingga jatuh terduduk.

Lina kemudian menoyor jidat Finna. Nivi masih tidak puas kemudian menjambak rambut Finna, Triana kemudian menunjuk-nunjuk marah tepat di depan muka Finna. Setelah itu, Lina, Nivi, dan Triana berjalan pergi meninggalkan Finna yang masih ketakutan duduk di jalan beraspal.

2. EXT. TAMAN - DAY
Finna duduk di bangku taman sambil membaca buku. Nivi dan Lina sedang berjalan melihat Finna sedang duduk di bangku taman. Nivi dan Lina berjalan menghampiri Finna. Lina berlari ke depan Finna dan merebut buku yang sedang dibaca oleh Finna.

Finna kaget melihat bukunya di rebut dan tampak geliasah. Lia membuka-buka buku yang dibaca oleh Finna, lalu Nivi berjalan merebut buku yang dipegang oleh Lina dan berjalan duduk di samping Finna.

Lina kemudian duduk di atas meja di sisi yang lain dari Nivi dengan posisi Fina berada di tengah antara Nivi dan Lina. Finna yang ketakutan duduk menjauh sedikit. Nivi meletakkan buku tersebut di atas paha Finna dan menunjuk-nunjuk buku tersebut.

Nivi lalu memakaa kepala Nivi untuk membaca buku yang berada di atas paha Finna. Kepala Finna melawan tangan Nivi, namun Nivi tetap memakaa. Lina juga sempat menoyor kepala Finna.

3. INT. KAMAR - Day
Finna masuk ke dalam kamar kemudian menutup pintu. Finna berjalan menuju Kasur, membanting tas ke atas Kasur lalu berbaring. Finna menutup matanya dengan sebelah tangan, lalu membukanya kembali dan mengadah melihat langit-langit.

Tidak berapa lama, Finna menoleh ke arah meja dan terlihat sebuah cutter. Finna duduk sambal menatap cutter kemudian bangkit berdiri mengambil cutter. Finna menatap cutter di dalam genggamannya, lalu duduk di bawah berasandar pada Kasur dan mulai mengcutter urat nadinya.

Gambar 3.13 Script Filler mengenai pembullyan

(Sumber: Script pendek Filler)

Dari Gambar 3.13 tema yang penulis ambil adalah pembullian. Kasus pembullian semakin banyak saat ini dan kebanyakan terjadi pada pelajar hingga mahasiswa. Tidak semua anak bisa menghadapi kasus

pembullian seorang diri apalagi bagi mereka yang memiliki sikap introvert. Dalam naskah yang dibuat oleh penulis, penulis ingin menyampaikan bahwa tindakan pembulian harus dihentikan Karena tindakan tersebut merupakan tindakan yang tidak baik. Bahkan sudah banyak anak yang mengalami pembulian lebih memilih untuk mengakhiri hidupnya Karena sudah tidak tahan dengan apa yang terjadi bagi dirinya.

Penulis dan tim berpikir tema mengenai *gadget*. Setelah berdiskusi akhirnya penulis mengambil cerita mengenai kecelakaan mobil. Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* semakin lama semakin dinomorsatukan daripada nyawa diri sendiri. Bisa dilihat bahwa bukan hanya satu atau dua orang yang sering memainkan handphone saat sedang mengendarai mobil atau motor. Padahal sudah banyak terjadi kecelakaan akibat bermain handphone saat mengemudi. Oleh Karena itu, penulis membuat naskah dengan penempatan lokasi hanya satu yakni di dalam mobil dengan satu pemeran. Untuk terjadi kecelakaannya, penulis telah berdiskusi dengan tim untuk tidak menunjukkan apa yang membuat mobil pemeran terjadi kecelakaan, namun dengan permainan teknik kamera.

Pada hari *shooting*, tim memulai proses produksi saat sore hari. Tim berkeliling terlebih dahulu mencari lokasi jalan yang sepi. Penulis mengingat bahwa daerah Gading Serpong dekat daerah Medang masih sepi. Tim berangkat kesana menggunakan mobil. Teknik yang digunakan oleh DOP adalah POV. Proses perekaman dilakukan saat pemeran sedang mengemudi, dan DOP berada di bangku belakang kemudi untuk memegang kamera. Diceritakan bahwa pemeran akan membalas pesan yang masuk. Oleh karena itu salah satu dari tim akan mengirimi pesan yang akan dibalas dan akan masuk ke dalam frame kamera. Sedangkan penulis akan menentukan waktu kapan pesan dikirim dan dibalas serta kapan proses pengereman mendadak untuk memperlihatkan kecelakaan terjadi. Proses *shooting* dilakukan berkali-kali Karena paling susah saat adegan mobil di rem mendadak. Namun Karena matahari sudah mulai

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

terbenam, maka pencahayaan akan menjadi aneh dan juga gelap jika dilanjutkan, penulis dan tim akan melanjutkan di minggu depan. Pada hari dilanjutkan, terjadi tabrakan sungguhan sehingga hasil rekaman terlihat natural.

1. INT. MOBIL–JALAN – DAY
Ryan mengendarai mobilnya dengan kecepatan sedang di tengah jalan. Saat sedang focus mengemudi, ada bunyi chat masuk ke handphone Ryan yang sedang di cash. Ryan melihat sekilas handphonenya dan tetap mengemudi. Bunyi handphone Ryan terus berdering menampilkan beberapa pesan.

Namun Ryan tetap focus mengemudi dan hanya melihat sekilas handphone setiap berbunyi. Saat handphone berbunyi untuk ke 7 kalinya, Ryan mengambil handphonenya dan membuka chat yang masuk. Ternyata chat yang masuk berasal dari VITA, pacar Ryan yang bertanya uda dimana.

Ryan membalas chat dari Vita dan tetap focus mengemudi. Balasan dari Vita membuat Ryan kembali membagi focus untuk menyetir dan membalas chat Vita. Ryan yang semula masih bisa membagi focus untuk menyetir dan membalas chat mulai tidak focus menyetir.

Ryan membalas chat dari Vita menggunakan dua tangannya hingga Ryan tidak melihat kedepan. Saat Ryan melihat kedepan Ryan langsung membanting stir.

Gambar 3.14 Script Filler bermain gadget menghilangkan nyawa

(Sumber: Script pendek Filler)

Pada Gambar 3.14 dapat dilihat bahwa tokoh utama, Ryan sedang mengemudi dan kemudian ada pesan masuk ke dalam handphone Ryan. Namun Ryan masih focus mengemudi dan menatap sekilas handphone tanpa ada niat untuk segera membalas. Namun semakin lama dan pesan yang masuk semakin sering membuat Ryan akhirnya membalas. Dalam hal ini penulis ingin menunjukkan bahwa handphone bisa mempengaruhi atau mengalihkan seseorang dari apa yang sedang dikerjakannya. Padahal banyak orang yang mengetahui dampak buruk dari memainkan handphone saat mengemudi namun tetap saja dihiraukan hingga terjadi kecelakaan.

Penulis masih berpikir tema mengenai *gadget* dimana handphone merupakan alat komunikasi. Alat komunikasi satu ini seharusnya membantu orang-orang untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga yang berada di lokasi yang jauh dengan dirinya. Namun semakin

lama, penggunaan *gadget* sudah tidak lagi seperti itu, melainkan untuk bergaya. Di zaman modern ini, handphone lebih sering digunakan untuk bergaya. Komunikasipun lebih sering melewati aplikasi-aplikasi chat yang ada di handphone. Akibatnya banyak orang yang duduk bersama atau berjalan Bersama teman maupun keluarga malah asyik dengan handphone masing-masing. Handphone yang dulunya berfungsi untuk mendekatkan yang jauh di saat ini handphone malah menjauhkan yang dekat.

Penulis membuat *script* dengan hanya menggunakan 2 tokoh dan 1 lokasi saja. Tokoh yang diambil adalah 2 orang remaja putri, dimana pemeran ini bisa menggunakan 2 orang dari tim sebagai pemeran. Sedangkan lokasinya menggunakan kamar penulis di Cluster Newton Gading Serpong.

1. INT. KAMAR - DAY/NIGHT
SESIL berbaring sambal bermain handphone. Ada chat masuk dari RAVITA teman kuliah semester 1. Sesil kemudian membalas chat Ravita yang sudah lama tidak pernah saling mengontak. Sesil dan Ravita slaing bertanya kabar hingga pada akhirnya mengajak bertemu.

2. INT. RUANG TAMU - DAY
Sesil keluar dari kamar kemudian membuka pintu samping rumah. Terlihat RaVita sudah berada di luar pintu. Ravita kemudian masuk ke dalam. Sesil dan Ravita saling berpelukan dan cipika cipiki. Sesil mengajak Ravita masuk ke dalam kamar.

3. INT. KAMAR - Day
Sesil dan Ravita masuk ke kamar dan duduk di atas Kasur. Masing-masing memegang handphone. Ravita mengajak Sesil untuk foto-foto menggunakan handphonenya, kemudian mengganti dengan ipad milik Sesil. Sesil dan Ravita kemudian berbaring dan tetap melanjutkan foto-foto.

Sesil dan Ravita tertawa Bersama saat mendapatkan tema foto yang lucu. Selesai foto-foto, Sesil dan Ravita melihat-lihat hasil foto. Kemudian masing-masing asyik melihat hasil foto di masing-masing gadget. Ravita kemudian duduk bersandar pada kepala Kasur sambil memainkan gadgetnya.

Sesil sendiri masih asyik menelungkup memilih foto-foto. Sesil kemudian duduk dan hendak bertanya kepada Ravita namun Ravita menepis tangan Sesil. Sesil kemudian asyik sendiri, begitupula dengan Ravita.

Gambar 3.15 Script Filler gadget menjauhkan yang dekat

(Sumber: Script pendek Filler)

Dapat dilihat dari Gambar 3.15 di atas, Sesil dan Ravita merupakan teman yang sudah lama tidak berjumpa. Dari chat yang terus menerus pada

akhirnya sepakat untuk bertemu. Namun saat berada di ruang yang sama, masing-masing diperlihatkan sibuk dengan *gadget* masing-masing. Untuk memudahkan pemilihan lokasi *shooting*, penulis memilih lokasi rumah yang sangat mudah. Untuk pemeran cukup 2 saja sehingga akan memudahkan proses produksi.

Zaman sekarang banyak remaja yang hanya selalu ikut-ikutan dalam bidang fashion, *gadget*, perilaku, dan masih banyak lagi. Jati diri para remaja saat ini semakin memudar karena lebih senang ikut-ikutan. Oleh Karena itu, penulis mengangkat tema *be your self*. Menjadi diri sendiri lebih baik dibandingkan dengan menjadi mirip dengan yang lain. Walaupun menjadi diri sendiri terasa aneh pada diri masing-masing, namun akan merasa lebih leluasa.

Pada hari proses *shooting*, penulis menunggu tim untuk berangkat Bersama menuju lokasi. Lokasi yang diambil sebagai tempat proses *shooting* berada di *Silkwood Apartment*, *Maple Tower*, Alam Sutra. Tim menggunakan kamar dari sepupu penulis di apartemen. Hal ini dikarenakan lokasi yang sesuai dengan bayangan dari penulis mengenai kamar yang ada di dalam *script*. Untuk pemeran hanya menggunakan 1 orang saja dimana pemeran merupakan salah satu dari tim. Tim melakukan proses *shooting* selama 2 hari dari siang pukul 12 hingga sore pukul 5. Properti yang paling banyak digunakan hanyalah baju wanita.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

1. INT. KAMAR - DAY

Terlihat dinding kamar tertempel beberapa post it. Dari semua post it ada sebuah post it berisi janji ngedate. Fanya terlihat berbaring di atas Kasur sambil memainkan handphone. Pengingat di handphone Fanya bergetar menunjukkan janji ngedate.

FANYA (21), memakai pakaian rumah, langsung buru-buru bangkit menuju kamar mandi. Tidak lama kemudian Fanya keluar dari kamar mandi lalu duduk sandaran di atas Kasur. Fanya mengambil handphonenya kemudian mulai mencari-cari fashion yang biasa digunakan saat akan ngedate.

Terlihat banyak sekali contoh pakaian yang digunakan saat ngedate di internet. Fanya berdiri meletakkan handphone dan handuk di atas Kasur lalu berdiri menuju lemari pakaiannya. Terlihat ada kaca berdiri di antara Kasur dan lemari. Fanya membuka lemari pakaiannya dan melihat-lihat.

Fanya mengambil beberapa pakaian dar gaun bermodel terbuka hingga tertutup, mengambil kemeja, kaos, celana pendek, hingga rok dan semuanya dibuang di atas kasur. Fanya mengambil sebuah gaun dan mencobanya namun masih terasa kurang puas dan merasa sedikit rishi.

Fanya mencari kembali hingga menemukan sebuah kemeja jeans dengan rok hitam lalu mencobanya. Fanya akhirnya menjatuhkan pilihannya pada pakaian tersebut. Kemudian Fanya tersenyum dan mengambil lipbalm. Fanya merapikan bajunya lalu memoleskan lipbalm lalu beranjak keluar.

Gambar 3.16 Script Filler *be your self*

(Sumber: Script pendek Filler

Dapat dilihat dari gambar 3.16 di atas, Fanya merupakan seorang remaja perempuan. Seperti remaja lainnnya jika ingin berkencan, Fanya melihat terlebih dahulu fashion yang digunakan saat hendak berkencan. Hal ini penulis perlihatkan saat Fanya melihat beberapa gambar fashion yang digunakan untuk berkencan. Selain itu, penulis juga memperlihatkan Fanya yang membongkar lemari pakaiannya. Paling terlihat saat Fanya menggunakan sebuah mini dress namun dirinya terlihat risih sehingga Fanya mencari kembali pakaian yang akan digunakannya. Fanya pada akhirnya mengambil pakaian yang tidak terlalu jauh dengan jati dirinya. Pada naskah ini penulis ingin menunjukkan bahwa menjadi diri sendiri lebih baik dibandingkan dengan mengikuti gaya orang lain.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menempuh kerja magang di IN TV, penulis mendapatkan beberapa kendala dimana beberapa kendala tersebut menghambat pekerjaan penulis. Salah

satu penghambatnya yakni posisi penulis sebagai scrip writer untuk *filler* berdurasi 1 hingga 5 menit. Penulis diminta untuk membuat ide cerita hingga proses pembuatan *script* sendiri dan melakukan proses *shooting* sendiri. Pada awalnya diberikan tugas pengerjaan *filler* untuk 1 minggu 4 projek dimana 2 projek harus dikerjakan sendiri dan 2 projek lagi boleh mendapat bantuan dari teman di kantor. Namun penulis tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut tepat waktu dan tidak dalam jumlah yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan penulis sebagai seorang diri mengerjakan pembuatan ide cerita hingga selesainya *script* lalu masih harus melakukan kegiatan *shooting* dan *editing* terhadap 4 projek *filler*. Selain itu karena penulis belum begitu mengerti akan proses *shooting* dalam stasiun televisi. Penulis terbiasa melakukan perijinan dalam *shooting* seperti perijinan alat *shooting*, perijinan lokasi, bahkan terkadang melakukan casting. Namun untuk *filler* IN TV diminta untuk membuat *script* yang sangat mudah agar proses *shooting* tidak sulit seperti lokasi yang mudah dan tidak perlu perijinan, bisa menggunakan teman sekantor atau teman kuliah sebagai cast. Pembuatan *filler* lebih seperti pembuatan iklan daripada film pendek yang selama ini penulis buat bersama teman setim. Beberapa hal itulah yang menjadi kendala bagi penulis dalam mengerjakan *filler*.

Untuk program IN MAGZ, penulis juga mendapatkan beberapa kendala. Seperti saat pertama kali memegang program IN MAGZ, penulis bingung untuk menentukan tema karena belum pernah menonton program acara tersebut. Namun berbekal dengan *script* yang telah diberikan, penulis mengetahui garis besar acara program tersebut. Cara pengerjaan *script* sebuah acara program televisi berbeda dengan *script* film, hal ini terlihat dari aplikasi yang digunakan, jenis font, dan perbedaan format yang digunakan dalam membuat *script*. Selain itu kendala yang dihadapi oleh penulis ada ketersediaan data dengan tema yang ingin digunakan oleh penulis. Hal ini terkadang membuat penulis bingung dalam menentukan tema selanjutnya yang ingin di bahas. Selain itu, kendala yang sering terjadi adalah kapasitas internet yang kurang mencukupi kebutuhan belasan orang dalam satu lantai selain itu sering terjadinya *limited* pada internet. Kebutuhan Internet adalah kebutuhan utama dalam divisi program dan kreatif dimana penulis dan anggota

Peran script writer..., Cornelia Angela, FSD UMN, 2017

yang lain membutuhkan internet yang cukup untuk bias mencari data serta mengunduh data untuk kebutuhan program dan siaran.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi terhadap kendala yang dihadapi oleh penulis dalam pembuatan *filler* adalah masuknya 2 anak magang yang berasal dari kampus dan jurusan yang sama. Sehingga sama-sama mengerti dan bisa mendiskusikan ide-ide *filler* lebih luas lagi dan bisa melakukan proses produksi. Selain itu karena belum ada hasil dari proses produksi sebelum mendapatkan tim, penulis diminta untuk mencari iklan, video, maupun film pendek yang memiliki nilai positif maupun mengandung inspirasi lalu mengeditnya.

Untuk program IN MAGZ solusi yang bisa didapatkan oleh penulis yakni bertanya kepada teman-teman kantor mengenai tema apa yang menarik dan bisa di ambil. Hal ini bisa membuat penulis kembali mendapatkan banyak ide baru. Selain itu dengan adanya contoh 2 *script* dari episode sebelum-sebelumnya mengenai 2 tema berbeda dapat membuat penulis sedikit banyak mengerti cara membuat *script* untuk program acara televisi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA