

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Selama proses kerja magang pemagang di libatkan secara langsung dalam proses produksi. Mulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca produksi. Dalam proses kerja magang, pemagang di dampingi langsung oleh senior *creative* yang bertugas membimbing selama proses magang berlangsung.

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

Saat berlangsungnya proses kerja magang selama 78 hari pemagang mempelajari proses produksi program televisi. Pemagang juga memiliki tanggung jawab dalam hal topik pembicaraan yang akan dibahas dalam sebuah program. Dalam hal ini keahlian yang dipelajari selama proses kerja magang adalah *copywriting* dan produksi konten televisi.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Pemagang bertugas sebagai *creative*, saat menjadi seorang *creative* pemagang diajarkan untuk mempersiapkan materi *shooting* yang seperti. Mencari refrensi narasumber, mencari referensi untuk konsep acara, mencari topik pembahasan acara, menyusun *script*, dan memberikan *brief* kepada seluruh pengisi acara. Selain itu pemagang juga bertanggung jawab dalam memegang sosial dan membuat konten-konten yang ada di sosial media, seperti video dari cuplikan program, konten *give away*, serta membuat sinopsi untuk *Youtube*. Dalam pelaksanaan magang, pemagang di tempatkan pada program Ngopi dan *Good Gamer*.

Program Ngopi merupakan program *talkshow* yang membahas tentang isu isu viral di masyarakat dan dikemas dengan *treatment* serius namun santai. Selain itu program Ngopi juga sering menjadi program pilihan beberapa brand untuk memasarkan produk mereka. Sebagai seorang *creative* pemagang dituntut untuk menyusun konten program dan bagaimana melakukan *treatment* agar sesuai dengan *brief* dari klien.

Program *Good Gamer* merupakan program yang membahas tentang info seputar dunia game dan di kemas menarik menyesuaikan dengan target pasar dari program ini, yaitu usia remaja. Dalam program ini pemegang di berikan tugas untuk mencari materi untuk konten mingguannya, pemegang juga dituntut untuk update informasi seputar dunia games.

Adapun tugas dan tanggung jawab yang dilakukan oleh pemegang sebagai *creative*, di antaranya adalah:

A. Tugas *Creative* pada program Ngopi

1) Pra Produksi

- (1) Pembahasan Tema dan Segmentasi
- (2) Riset Topik dan Pencarian Materi
- (3) Penulisan *script* dan segmentasi
- (4) Pembuatan *rundown*

2) Produksi

- (1) Melakukan Brief
- (2) *Time Keeper* dan memastikan item yang di tampilkan sesuai
- (3) Menjaga *flow* di *floor*
- (4) *Shooting VT opening*

3) Pasca Produksi

- (1) Melakukan *rougt cut*
- (2) Mencari Referensi materi visual *VT opening*
- (3) *Preview* final materi
- (4) Pembuatan sinopsis program

B. Tugas *Creative* pada program *Good Gamer*

1) Pra Produksi

- (1) Membuat *script*
- (2) Mempersiapkan narasumber

2) Produksi

- (1) Wawancara Narasumber
- (2) Mempersiapkan Prompter

3) Pasca Produksi

(1) *Rought Cut*

(2) Membuat sinopsis

(3) Membuat konten promosi sosial media

Selama proses kerja magang berlangsung pekerjaan yang dilakukan pemegang mulai dari perencanaan program hingga pada tahap eksekusi program yang melibatkan banyak pihak dan alur yang cukup panjang. Aktivitas yang dilakukan pemegang membutuhkan kemampuan *Critical Thinking*, *Copywriting* dan pengetahuan seputar produksi televisi.

Tabel 3.1 Uraian Tugas Kerja magang

Uraian Kerja	Detail Pekerjaan	Bulan			
		Novemb er	Desemb er	Januari	Februa ri
Pengenalan lingkungan kerja dan perencanaan konten	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Lingkungan Kerja • Produksi program 				
<i>Brainstroming</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan naskah program • Mempersiapkan Pertanyaan untuk narasumber • <i>Editing rough Cut</i> Program 				

N U S A N T A R A

<p>Produksi Program</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting Program Ngopi dan <i>Good Gamer</i> • <i>Editing</i> Program • Mencari referensi grafis • <i>Editing</i> konten sosial media <i>Good Gamer</i> • Membuat sinopsis Program untuk <i>Youtube</i> dan promosi 															
<p>Produksi Program Special Hari Ibu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Meeting</i> konsep acara dan mempersiapkan bintang tamu • Mempersiapkan materi • <i>Editing rough cut VT opening</i> 															

Berikut uraian tugas dan tanggung jawab pemegang selama Praktik Kerja Magang sebagai *creative*:

A. Tugas Creative pada Program Ngopi

1) Pra-Produksi

Pada tahap ini pemegang melakukan persiapan dan perencanaan program dengan mencari ide, riset, menyusun naskah, dan mencari konten apa saja yang akan di bahas dalam suatu episode nantinya. Semua materi yang dipersiapkan untuk suatu episode berasal dari pemikiran anggota tim yang pada akhirnya akan dipilih satu topik saja yang akan difokuskan menjadi materi episode.

(1) Pembahasan Tema dan Segmentasi

Tahap ini dimulai pada hari Selasa atau Rabu dan pembahasan dilakukan oleh semua anggota tim produksi yang bertujuan untuk menentukan topik pembahasan yang akan diangkat dalam episode mingguan. Setiap anggota tim juga dapat memberikan ide mereka terkait topik yang akan di angkat pada episode. Penentuan topik terakhir berdasarkan keputusan dari *executive producer*.

Dalam hal ini, pemegang berkontribusi mencari hal hal yang sedang hangat menjadi perbincangan dalam masyarakat. Pemegang juga di tuntut agar update dengan berita berita maupun isu yang sedang ramai di perbincangkan.

Setelah pembahasan topik pembahasan selesai, kemudian tim creative menentukan narasumber untuk mengisi acara. Narasumber juga harus berdasarkan dari dua pihak yang berbeda, ada yang dari pro, kontra dan netral sehingga penonton dapat melihat dari berbagai sudut pandang terkait dengan topik yang di angkat. Penentuan narasumber mendapatkan persetujuan oleh produser dan eksekutif produser.



(2) Riset Topik dan Pencarian Materi

Pemegang juga mencari artikel-artikel pendukung, gimmick yang akan digunakan saat acara dan juga menyiapkan VT Opening yang nantinya akan digunakan sebagai video pembuka sebelum ke konten acara. Riset dalam topik dan materi ditentukan terhadap dua hal. Pertama, mencari hal apa saja yang sedang viral dan dibicarakan masyarakat. Kedua, jika program mendapatkan klien maka pencarian topik harus yang berkaitan dengan keinginan klien dan juga dapat memasukkan beberapa gimmick yang sedang tren.

(3) Penulisan Script dan Segmentasi

Setelah ide dan konsep matang, selanjutnya tim creative membuat script yang nantinya akan dibuat sebagai acuan bagi host dalam membawakan acara. Script yang dibuat berdasarkan beberapa referensi yang telah didiskusikan bersama dengan tim creative lainnya. Script berisi segmentasi acara dan materi apa sajakah yang nanti akan menjadi topik perbincangan.

Jika program Ngopi mendapatkan blocking (sponsor) isi konten program menyesuaikan dengan keinginan klien. Sebagai seorang creative ketika mendapat blocking, *Creative* menerima *Term Of Reference (TOR)* dari klien, setelah mendapatkan TOR. Kemudian tim creative mengeksekusi untuk mendapatkan materi yang menyesuaikan dengan keinginan klien

Storyline:

Overview			
Spokesperson		Vikram Sinha, President Director & CEO Indosat Ooredoo Hutchison	
Scene	Duration	Description	Content Insertion
1	2 Minutes	Tentang IOH	
2	10 Minutes	<p>List of questions & answers:</p> <p>Introduction</p> <p>1. The merger between Indosat Ooredoo and PT Hutchison 3 Indonesia to become Indosat Ooredoo Hutchison has now officially completed. How do you feel about this? I am so humbled and proud that it has finally come for us to operate as one Indosat Ooredoo Hutchison.</p> <p>We believe Indosat Ooredoo Hutchison will be a game-changer in the industry. We are now a stronger company with enhanced scale and financial strength, proven local expertise, preeminent networks, and strong talent. This makes us a bigger, bolder, and better digital telco player in Indonesia with the resources to deliver world-class experiences while connecting and empowering every Indonesian.</p> <p>2. Can you tell us what benefits will the merger bring for Indonesia, telco industry, and customers? We believe this merger will create a stronger and more</p>	

Gambar 3. 1 TOR NGOPI x Indosat

Sumber: Dokumentasi Pemegang(2022)

TOR ini menjadi acuan bagi creative untuk menentukan tema dan apa yang ingin di angkat dalam program. Nantinya point apa saja yang ingin disampaikan oleh klien akan di implementasikan ke dalam bentuk materi program. Materi yang nantinya sudah di buat oleh tim creative akan disampaikan kembali kepada klien. Nantinya materi tersebut menjadi bahan pertimbangan oleh klien apakah sudah sesuai atau tidak. Creative akan melakukan revisi materi agar sesuai dengan ke inginan klien.

NGOPI X TOKOCRYPTO
KAMIS, 27 JANUARI 2022 – 13:00 WIB
STUDIO GOLD KOMPAS TV
HOST
: NITIA ANISA
NARASUMBER : TEGUH KURNIAWAN HARMANDA (COO Tokocrypto), ADYTIA RAFLEIN (VP of Marketing Tokocrypto), DENNIS ADHISWARA (Entrepreneur)

SEGMENT 1
1. OBB
2. VT OPENING
3. MUSIC PERFORMANCE
4. OPENING HOST: Invite narasumber TokoCrypto
5. CHIT CHAT w/ TEGUH KURNIAWAN HARMANDA (COO Tokocrypto), ADYTIA RAFLEIN (VP of Marketing Tokocrypto) via ZOOM <ul style="list-style-type: none">• Apa itu TokoCrypto?• Perbedaan investasi kripto dengan investasi di tempat lainnya?• Di aset kripto ada yang dinamakan koin dan token, apa perbedaan diantara keduanya?• Kita udah bahas tentang aset kripto itu apa, perbedaan koin dan token bagaimana. Nah kalau ada yang mau membeli aset kripto, dimana kita bisa melakukan transaksinya?
6. CLOSING SEGMENT
7. BUMPER OUT

SEGMENT 2
8. BUMPER IN
9. OPENING SEGMENT: Nitia bacain artikel tentang: Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melarang keras campur tangan lembaga jasa keuangan dalam segala bentuk aktivitas perdagangan aset uang kripto (cryptocurrency) di Indonesia. Ketua Dewan Komisiner OJK Wimboh Santoso menjelaskan bahwa larangan tersebut mencakup aksi seperti menggunakan, memasarkan, serta memfasilitasi kegiatan jual beli aset kripto.
10. CHIT CHAT <ul style="list-style-type: none">• Bagaimana dengan TokoCrypto?• Investasi aset kripto ini bisa dikatakan melejit di 2021 dengan total investor di Indonesia sudah mencapai 11,2 juta investor menurut data Bappebti. Bagaimana sih keamanan dan regulasi terkait investasi ini?• Yang menjadi tolak ukur naik turunnya nilai dari aset kripto itu apa saja sih?• Karena berbasis digital, pasokan uang kripto tidak akan bisa habis. Bener nggak?• Ngomongin yang lagi tren saat ini, apakah TokoCrypto juga memfasilitasi NFT?
11. CLOSING SEGMENT: Thanks to all narasumber
12. BUMPER OUT

SEGMENT 3
13. BUMPER IN
14. MUSIC PERFORMANCE
15. CHIT CHAT w/ DENNIS ADHISWARA <ul style="list-style-type: none">• Apa sebenarnya NFT?• Sejak kapan NFT ini ada?

Gambar 3. 2 Script Ngopi x Tokocrypto

Sumber: Dokumentasi Pemangang(2022)

Dalam program Ngopi, script dibagi menjadi dua yaitu *script body* (Konten Utama) dan *Script VT* (Video Tape) opening yang berisi *gimmick opening* sebelum masuk ke materi program. Dalam pembuatan vt opening biasanya pemangang dan tim *creative* mengumpulkan beberapa premis yang sedang menjadi tren di masyarakat. Banyak referensi yang di dapatkan melalui sosial media seperti tiktok dan Instagram. Bahasa yang digunakan pun cenderung bahasa sehari hari, dengan tujuan agar penonton mudah menangkap apa yang disampaikan. Selain itu juga terdapat sindiran halus terhadap beberapa kasus yang hangat di masyarakat.

-VIRAL ITU APA?
-PANDEMI
-noah
-benar
-MUSIK KONSER
-WFB
-OMICORN

VT

Bikin tren yang ngikutin tiktok beberapa video yang bener ngetren tahun ini.

ada yang pernah ikut tren viral kaya tadi?Kalian tau ga sih viral itu apa?

Kata "viral" pasti udah gak asing lagi di kuping kalian. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, viral berarti virus atau yang bersifat menyebar luas dengan cepat. Nah, terjadi perubahan makna dari arti virus menjadi sebuah peristiwa yang sedang hangat diperbincangkan.

Sumbang dana 2 triliun untuk membantu pandemi

Kayak kasus covid di Indonesia sudah mereda belakangan ini, tapi bukan berarti udah ilang loh yaa. Kasus covid malah melonjak pesat pada pertengahan tahun ini. Tentunya perlu ada kerja sama antara masyarakat dan pemerintah. Pemerintah sudah mengeluarkan anggaran sebesar 170 Triliun untuk penanganan covid pada tahun ini.

Banyak juga sukarelawan yang membantu untuk memberikan bantuan untuk mengurangi beban negara. Salah satunya ada loh yang rela nyumbang 2 triliun untuk menangani pandemi. Pasti pada tau kan kasus ini? Tapi sayang, semua hanya bualan belaka.

Konser musik dibolehin pdhl omicron baru masuk

Indonesia adalah negara yang gak pernah mau ketinggalan. Negara-negara lain boleh menggelar konser, Indonesia juga ikutan dong pastinya. Kadang keasikan nyanyi-nyanyi sampe lupa kalo sebenarnya corona masih merajalela. Lagi-lagi gak mau ketinggalan, Omicron juga udah masuk ke Indonesia loh. Kalo udah FOMO emang susah yaa. Rasanya gak mau ketinggalan apa-apa. TBL TBL TBL TAKUT BANGET LOOOHHH...

Pada bulan oktober 2021, pemerintah membolehkan kegiatan berskala besar seperti konser

Gambar 3. 3 Premis VT Opening

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2022)

Premis yang dibuat juga harus di dukung dengan fakta fakta dan data yang akurat, sehingga apa yang disampaikan kepada penonton berisi informasi yang akurat. Setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber, kemudian menulis point point apa saja yang penting di *highlight* dan nantinya akan menjadi sebuah *script* dan terdapat beberapa *gimmick* yang membuat penonton lebih *aware* terhadap informasi yang disampaikan. Sehingga tidak terkesan monoton.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

No	Audio	Video
1	NOAH - TERDALAM (NITIA JALAN SAMBIL LIAT KANAN KIRI VIDEO VT SKETSANYA YANG DULU)	MCU
2	KALIAN MASIH INGAT KASUS VIRAL YANG KEMARIN KEMARIN? VIRAL BANGET LOH...(CU) SEBENERNYA VIIRAL ITU APA SIH? (CU)	MCU CU CU
3	DALAM KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA/ VIRAL SAMA DENGAN VIRUS ... LOH VIRUS ?? IYAAA VIRUS// CUMAA SEKARANG VIRAL PUNYA MAKNA YANG BERBEDA MENJADI SEBUAH PERISTIWA YANG HANGAT DI PERBINCANGKAN	MCU
4	SKETSA KONSER - NITIA NYANYI SERU SERUAN TERIAK TERIAKAN + TEPUK TANGAN NITIA 2 : EHH PAKE MASKER DONG NITIA 1 : APAA SI KATRO BANGETT NITIA 2 : YAELAH GIMANA MAU CEPET NORMAL NITIA 3 : (POLISI (JAKET KULIT KACA MATA HITAM) : STOP STOP ..PULANG PULANG !! MASKER MANA MASKER !! GIMANA INI ENGGGA ADA KERJASAMANYA !!	MCU

Gambar 3. 4 Script VT Opening

Sumber: Dokumentasi Pemegang (2022)

(4) Pembuatan Rundown

Setelah *script* selesai. Tahap selanjutnya yang dilakukan membuat *rundown* program, *rundown* berisi susunan rangkaian program yang dibuat dengan sistematis dan memiliki durasi sebagai acuan waktu agar sesuai dengan total durasi acara yang sudah ditentukan. Tujuan dari *rundown* dibuat agar waktu tidak *over* dan sesuai dengan timeline yang telah ditentukan. Dalam sebuah *rundown* pun dibuat secara mendetail seperti item-item apa saja yang akan dimasukkan saat program, durasi *talkshow*, dan durasi performer.

RUNDOWN NGOPI							EPS. CRYPTO		
LOKASI		: STUDIO GOLD KOMPAS TV							
SHOOT DATE		: KAMIS, 17 JANUARI 2022 - 13.00 WIB							
HOST		: NITIA ANISA							
NARASUMBER		: TEGUH KURNAWAN HARMANDA (COO TokoCrypto), ADYTIA RAFLEIN (VP of Marketing TokoCrypto), DENNIS ADHISWARA (Entrepreneur)							
PERFORMER		: JODHI YUDONO							
SEGMENT 1									
SEQ	ACTIVITY	CAST	AUDIO	VIDEO	DUR	IN	OUT	REMARKS	
1	OBBI	VTR	VTR	VTR	0:00:15	13:00:00	13:00:15		
2	VT OPENING	VTR	VTR	VTR	0:03:00	13:00:15	13:03:15	TAKE SETELAH TALK SHOW	
3	MUSIC PERFORMANCE	JODHI YUDONO	MIC	CAM	0:01:00	13:03:15	13:04:15		
4	OPENING EPISODE	NITIA ANISA	MIC	CAM	0:00:20	13:04:15	13:04:35	NITIA invite NARASUMBER via ZOOM	
5	CHT CHAT	NITIA ANISA TEGUH KURNAWAN HARMANDA (COO TokoCrypto) ADYTIA RAFLEIN (VP of Marketing TokoCrypto)	CLIP ON	CAM	0:09:00	13:04:35	13:13:35		
6	CLOSING SEGMENT	NITIA ANISA	CLIP ON	CAM	0:00:15	13:13:35	13:13:50		
7	BUMPER OUT		VTR	VTR	0:00:15	13:13:50	13:28:10		
Total Segment 1					0:14:05				
SEGMENT 2									
SEQ	SUBJECT	CAST	AUDIO	VIDEO	DUR	IN	OUT	REMARKS	
8	BUMPER IN		VTR	VTR	0:00:05	13:28:10	13:28:15		
9	OPENING SEGMENT	NITIA ANISA	CLIP ON	CAM	0:00:30	13:28:15	13:28:45	NITIA bacain artikel	

Gambar 3. 5 Rundown Ngopi x TokoCrypto

Sumber : Dokumentasi Pemangag (2022)

2) Produksi

Pada tahap produksi apa yang telah dibuat seperti *script*, *rundown* dan materi selanjutnya masuk kedalam proses shooting. Program Ngopi merupakan program yang di siarkan secara tidak langsung (*Tapping*) sehingga setelah proses shooting selesai masih ada tahap lainnya sehingga program tersebut dapat di tayangkan. Program ini tayangsetiap hari Jumat pukul 20.30 WIB. Karena program ini bersifat tapping jika ada kesalahan maka dapat melakukan *retake* hingga sesuai dengan konten yang diinginkan.

(1) Melakukan Brief

Dalam proses produksi yang pemangag lakukan adalah melakukan *briefing* kepada *host* mengenai materi apa saja yang nantinya akan disampaikan, hal-hal apa saja yang nantinya akan di tanyakan kepada narasumber. Kemudian pemangag juga menyampaikan kepada *host* setiap *segment* program, hal apa sajakah yang nantinya akan di *highlight*

(2) *Time Keeper* dan Memastikan Item yang ditampilkan sesuai



Gambar 3. 6 Control Room

Sumber : Dokumentasi Pemagang (2022)

Pada saat proses shooting berlangsung pemagang *stand by* di *Control Room*. Bersama dengan *Producer Assistant*, pemagang menjadi *time keeper* agar jalannya acara sesuai dengan *rundown* yang sudah dibuat dan juga memastikan item item *Character Generator (CG)* dan grafis yang di tampilkan sudah sesuai. Selain itu pemagang juga memberitahu kepada *Producer* melalui *HT (Handy Talky)* terkait sisa waktu yang tersisa pada tiap segment dan nantinya *Producer* akan menyampaikan ke floor terkait sisa waktu pada tiap segment yang bertujuan agar tidak melebihi waktu yang sudah ditentukan pada setiap segment.

(3) Menjaga *Flow* di *Floor*

Sebagai seorang *creative* pemegang juga di tugaskan di *floor* berbeda dengan saat di control room. Saat proses shooting berlangsung terkadang ada saja beberapa hal yang miss seperti ada pertanyaan penting yang tidak ditanyakan oleh host. Pemegang bertanggung jawab melakukan menyampaikan kepada host ada hal penting yang belum ditanyakan kepada narasumber.



Gambar 3. 7 Kondisi Floor

Sumber : Dokumentasi pemegang(2022)

(4) Shooting VT Opening

Setelah proses *taping* selesai, pemegang melakukan *Shooting Green Screen* untuk *VT Opening*. Proses *shooting* ini dilakukan terpisah dengan konten utama dan hanya beberapa *crew* saja yang terlibat seperti

1 orang *camera man*, 1 *audio man* dan tim *creative*. Pada proses *shooting* ini pemegang bertugas memberikan arahan kepada *host* mengenai naskah yang telah dibuat dan cara menyampaikannya dengan *gimmick* yang telah di siapkan oleh pemegang dan tim. Sehingga naskah yang telah dibuat sesuai penggambarannya dengan apa yang diinginkan.



Gambar 3. 8 Shooting VT Opening

Sumber : Dokumentasi Pemegang

3) Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, masih terdapat beberapa proses lagi yang harus dilakukan sehingga materi program siap untuk di tayangkan melalui televisi. Dalam hal ini pemegang juga bertanggung jawab terhadap materi program mulai dari pra produksi hingga di nyatakan siap untuk ditayangkan dan memastikan tidak ada masalah terhadap materi yang sudah ada. Melakukan *Rough Cut*

Pada tahap ini pemegang bertugas melakukan editing pada materi program dengan memotong beberapa bagian agar durasi sesuai dengan yang sudah ditetapkan oleh programing, Untuk Program Ngopi, durasi maksimal program adalah 45 Menit. Jika terdapat *Over Duration*, maka pemegang memotong beberapa bagian pada tiap segmentnya hingga menjadi 45 menit.

Bukan hanya *Body*(Konten Utama) saja yang berada pada tahap *Rough Cut* tetapi juga *VT (Video Tape) opening* program. Dalam proses perekaman *VT Opening* terdapat beberapa kali *retake* sehingga jika ada kesalahan pada bagian tertentu harus melakukan pemotongan video yang sudah ada. Tujuan dari *rough cut* ini adalah mempermudah kinerja *editor* karena nantinya tugas editor hanya fokus kepada editing *body* (konten utama) dan memasukan visual.

(1) Mencari Refrensi Materi Visual *VT Opening*

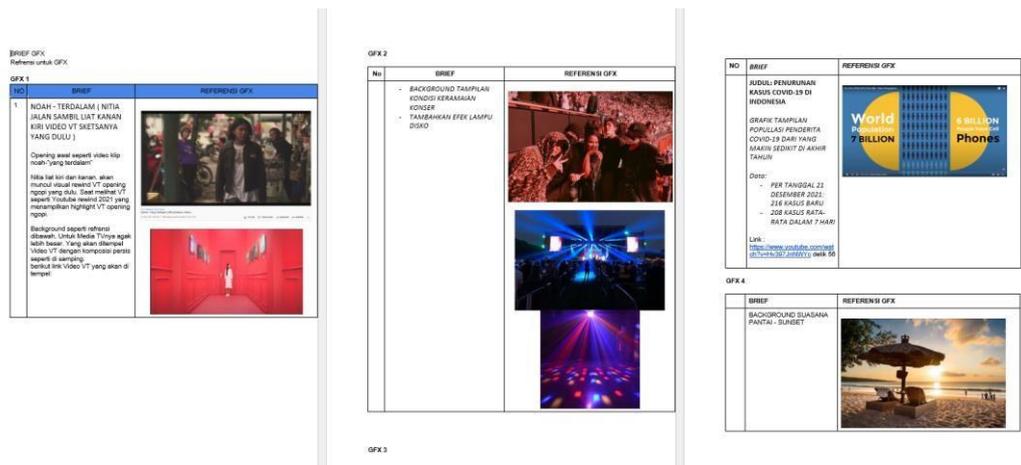
Semua penggambaran visual dalam *VT opening* merupakan tanggung jawab seorang *creative*. Dengan adanya penggambaran visual, video yang di tampilkan tidak terlihat monoton. Karena terdapat gambar gambar grafis dan juga efek visual yang membuat video semakin menarik untuk dilihat. Pemegang bertugas mencari refrensi materi visual, Setelah itu penggambaran visual di eksekusi oleh editor. Refrensi visual ini menjadi acuan bagi editor untuk melakukan editing. Sehingga penggambaran dan makna dari video yang dibuat sesuai dengan keinginan tim *creative*.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA



Gambar 3. 9 Brief Grafis

Sumber : Dokumentasi Pemangag(2022)

(2) Preview Final Materi

Tahap terakhir yang dilakukan sebelum program layak untuk ditayangkan adalah dengan melihat hasil akhir dari tayangan. Setelah proses *editing* berlangsung dan siap untuk ditayangkan. Biasanya program akan di *preview* oleh pihak *programing* nantinya setelah proses *preview* selesai, pihak *programing* akan memberikan masukan (*revisi*) jika masih ada *miss* dalam proses *editing*. Jika tidak ada revisi dari pihak *programing*. Maka program tersebut telah siap untuk di tayangkan.

(3) Membuat Sinopsis Program

Setelah materi program selesai di tayangkan, pemangag bertugas untuk menulis sinopsi program, Sinopsis ini berisikan ringkasan apa saja yang di bahasa dalam program. Pemangag mengerjakan sinopsis untuk tayangan yang nantinya akan di *upload* di *Youtube* dan juga pada akun *Instagram* Ngopi.

B. Tugas Creative pada Program Good Gamer

1) Pra Produksi

(1) Membuat Script

Pada pra produksi di program *Good Gamer*, pemegang bertugas mencari topik dan materi apa yang ingin di sampaikan pada tiap episodenya. Program good gamer sendiri merupakan program yang membahas tentang informasi seputar dunia game. Pemegang mencari artikel-artikel sebagai refrensi materi dan juga mencari topik apa saja yang sedang hangat di perbincangkan dan update tentang dunia game. Gaya penulisan *script* pun menyesuaikan dengan target penonton dari *Good Gamer* yaitu Remaja. Sehingga bahasa yang digunakanpun lebih ke bahasa sehari hari yang sering remaja gunakan, dengan pendekatan tersebut informasi yang disampaikan akan lebih mudah tersampaikan bagi penonton *Good Gamer*.

HALLO SOBAT GAMERS/ SIAPA YANG DULU TIAP PULANG SEKOLAH GA BISA LEPAS DARI NAMANYA GAME// PASTI DI ANTARA KALIAN DULU SERING MAIN KE WARNET ATAUPUN RENTAL PS// KALAU DI INGET INGET BANYAK GAME YANG BIKIN KITA KANGEN SAMA MASA KECIL YA/ YUK SIMAK GAME NOSTALGIA BERIKUT INI//

PERTAMA// GTA SAN ANDREAS

HAYO/ SIAPA YANG UDAH GA ASING DENGAN GAME TERBITAN ROCKSTAR GAMES INI// GAME YANG RILIS PADA OKTOBER 2004 INI/ AWALNYA HANYA UNTUK PLAYSTATION 2/ KEMUDIAN DIADAPTASI KE XBOX DAN MICROSOFT WINDOWS// GAME INI MENCERITAKAN KARAKTER UTAMA CARL JOHNSON ATAU CJ/ YANG KEMBALI KE LOS SANTOS SETELAH MENGETAHUI KEMATIAN IBUNYA// PEMAIN HARUS MENGUAK MISTERI KEMATIAN IBU DARI CJ// GTA SAN ANDREAS MERUPAKAN TITIK AWAL KESUKSESAN ROCKSTAR GAMES DENGAN PENJUALAN PERMAINAN TERTINGGI DI PLAYSTATION 2//

KEDUA// SUPER MARIO BROS

SEORANG TUKANG LEDENG/ BAJU BIRU/ DAN TOPI ICONIC DENGAN HURUF M// YAP BENER BANGET/ IA ADALAH MARIO// SUPER MARIO BROS MERUPAKAN GAME YANG DIRILIS PADA 13 SEPTEMBER 1985// MESKIPUN BANYAK SEKALI GAME YANG BERMUNCULAN/ SUPER MARIO BROS TERNYATA MASIH EKSIH LOH SAMPAI SEKARANG// MIYAMOTO PENCIPTA KARAKTER MARIO MENDAPATKAN INSPIRASINYA DARI KARTU KLASIK POPEYE/ AWALNYA MARIO MERUPAKAN TUKANG KAYU YANG BERNAMA JUMPMAN/ NAMA MARIO BERAWAL DARI NAMA INVESTOR NINTENDO/ MARIO SEGALE/ SAAT ITU SEGALE MENUNTUT PEMBAYARAN SEWA GUDANG YANG TERLAMBAT/ DISITULAH IDE PENAMAAN MARIO MUNCUL//

KETIGA// FEEDING FRENZY

MENJADI PREDATOR DI BAWAH LAUTAN?// HMMM KIRA KIRA BISA GA YA?// EITS PASTI BISA DONG/ GAME YANG DI KEMBANGKAN OLEH POPCAP GAMES PADA TAHUN 2004 INI/ MENGAJAK KITA UNTUK MENJADI PREDATOR TERKUAT DI LAUTAN LOH// PEMAIN MENGENDALIKAN SEEKOR IKAN BERNAMA ANDY UNTUK MEMANGSA IKAN IKAN YANG UKURANNYA LEBIH KECIL// EITS TAPI

Gambar 3. 10 Script Info Good Gamer

Sumber : Dokumentasi Pemegang (2022)

Dalam program Good Gamer tugas yang dilakukan pemegang lebih banyak pada menulis *script* untuk kebutuhan materi program setiap episodenya. Program Good Gamer tidak hanya menampilkan informasi seputar dunia game saja. Namun, juga terdapat *interview* bersama gamers profesional, youtuber dan orang yang berkaitan dengan dunia game.

Selain itu pemegang juga bertugas menulis *script* untuk info *player of the week* pada *script* ini nantinya akan menampilkan video profile seorang gamers, *pro player* maupun *youtuber gaming*.

SCRIPT PLAYER OF THE WEEK

OH MY VENUS

OH MY VENUS/ APAAN TUH? /NAMA PLANET?// ATAU DRAMA KOREA????/ BUKAN DONG// OH MY VENUS YANG INI/ ADALAH KAPTEN DARI TIM ESPORT BLACKLIST INTERNATIONAL/ YAITU SALAH SATU TIM TERKUAT MOBILE LEGEND SAAT INI// YUK SIMAK INFO MENARIK TENTANG OH MY VENUS//

KARENA KEAHLIANNYA DALAM BERMAIN ROLE SUPPORT// PRO PLAYER BERNAMA ASLI JOHNMAR VILLALUNA INI/ MENDAPAT JULUKAN QUEEN SUPPORT// SEBELUM BERGABUNG DENGAN BLACKLIST INTERNATIONAL/ IA PERNAH MENJADI KAPTEN DARI TIM ONIC PHILIPIN LOH// KALIAN TAU GA?/ SAAT ITU TIM ONIC PHILIPIN MERUPAKAN TIM TERKUAT DI MPL PHILIPIN// HAL TERSEBUT/ TERBUKTI DENGAN 2 GELAR RUNNER UP MPL PADA SEASON 4/ DAN SEASON 5//

SETELAH BERHASIL MEMBAWA ONIC PHILIPINE MENJADI TIM TERKUAT/PADA M3 WORLD CHAMPIONSHIP SEASON LALU/ BLACKLIST INTERNASIONAL KELUAR SEBAGAI JUARA// HAL TERSEBUT/ TIDAK TERLEPAS DARI PERAN SANG KAPTEN/ OH MY VENUSS/ SEHINGGA DAPAT MEMBAWA BLACKLIST INTERNASIONAL SEBAGAI JUARA//

SELAIN KARENA KECERDASANNYA DALAM MENGATUR STATEGI TIM / OH MY VENUS JUGA PERNAH MEMPOPULERKAN META 2 SUPPORT/ SEHINGGA PADA MPL ID SEASON 7 LALU/ BEBERAPA TIM ESPORT INDONESIA MENGGUNAKAN META 2 SUPPORT //

KEKUATAN TIM BLACKLIST INTERNATIONAL/ JUGA TIDAK LEPAS DARI CHEMISTRY ANTARA OH MY VENUS DENGAN WISE// KARENA CHEMISTRY MEREKA YANG SANGAT KUAT / TAK HERAN BANYAK YANG BILANG MEREKA MENJADI DUET YANG MEMATIKAN DI MOBILE LEGENDS// DI TANGAN OH MY VENUSLAH BLACKLIST INTERNASIONAL DINOBATKAN MENJADI TIM TERKUAT PADA LAND OF DAWN//

Gambar 3. 11 Script Player Of The Week

Sumber : Dokumentasi Pemegang (2022)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

(2) Mempersiapkan Narasumber

Dalam hal ini pemegang bertugas mencari narasumber yang berkaitan dengan dunia game dan juga sedang di hangat di perbincangkan oleh penonton. Pemegang memberikan referensi beberapa nama yang nantinya akan di rekomendasikan untuk menjadi narasumber pada episode. Nantinya dari tiap nama yang di rekomendasikan pemegang akan dihubungi oleh pihak tim *talent* untuk mengetahui apakah dapat hadir atau tidak.



Gambar 3. 12 Rekomendasi Talent

Sumber : Dokumentasi Pemegang (2022)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2) Produksi

(3) Wawancara Narasumber



Gambar 3. 13 Wawancara Narasumber

Sumber : Dokumentasi pemegang

Treatment yang dilakukan pada program *Good Gamer* berbeda dengan *Ngopi*, tidak ada *host* dalam program ini. Namun, hanya ada tim *creative* saja yang bertugas bertanya dengan *talent*. Dalam program *Good Gamer* *talent* akan menceritakan perjalanan hidup mereka hingga bisa sukses saat ini. Nantinya *talent* akan menjawab pertanyaan seputar kehidupan mereka yang akan ditanyakan oleh tim *creative* dan pemegang bertugas memberikan pertanyaan kepada *talent*.

(4) Mempersiapkan Prompter



Gambar 3. 14 Menyediakan Prompter

Sumber : Dokumentasi Pemegang

Program Good Gamer bukan hanya wawancara saja, namun terdapat informasi seputar dunia game. Setelah pemegang membuat script, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membuat prompter. Prompter bertujuan sebagai alat baca bagi host untuk menyampaikan informasi tanpa harus menghafal *script*.

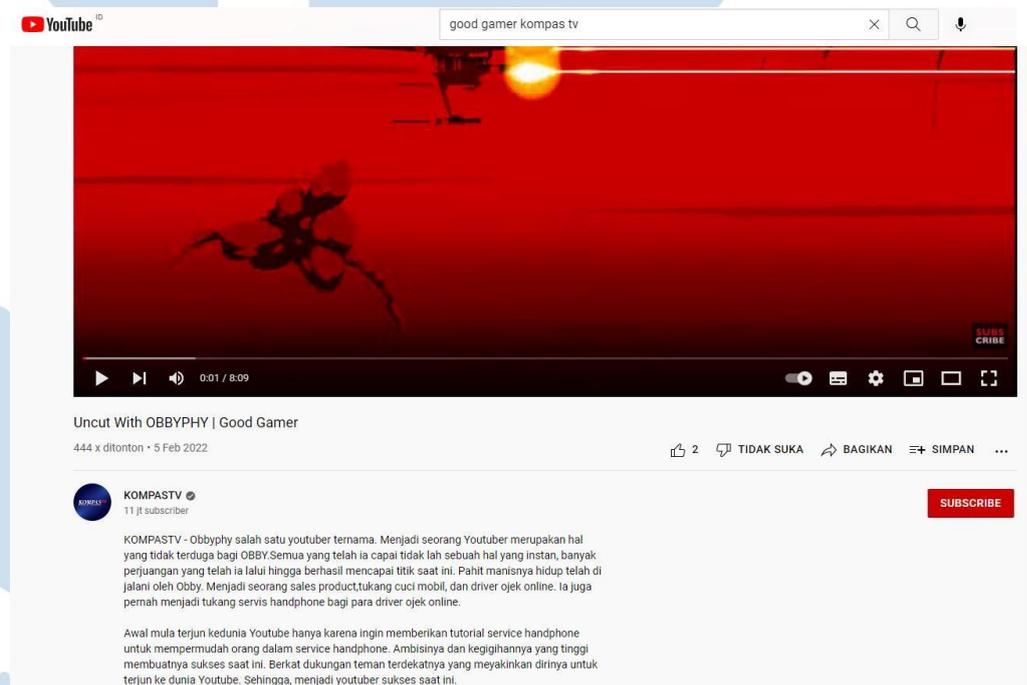
3) *Post Produksi*

(5) Rough Cut

Seperti pada program *Ngopi*. Pemegang juga bertanggung jawab atas editing konten yang sudah selesai dalam proses *shooting*. Karena durasi saat *shooting* melebihi durasi program. Dalam hal ini pemegang melakukan *editing* dan hanya memasukan hal-hal apa saja yang menarik jika di tayangkan nantinya.

(6) Membuat Sinopsis

Setelah seluruh materi selesai dan telah ditayangkan. Pemegang bertugas untuk menulis sinopsis materi yang telah selesai. Biasanya program yang telah tayang di televisi akan di tayangkan melalui platform sosial media youtube. Konten yang di upload pada youtube berisi tayangan *full* program. Namun, di bagi dalam beberapa bagian. Dalam hal ini pemegang bertugas mengerjakan sinopsi dari tiap bagian yang telah di *upload* melalui youtube.



Gambar 3. 15 Sinopsis Youtube

Sumber : Dokumentasi Pemegang(2022)

(7) Membuat Konten Promosi Social Media

Pada tahap ini pemegang juga bertanggung jawab atas konten yang dibuat pada akun media sosial *Good Gamer* seperti tiktok dan Instagram, pemegang juga melakukan *editing* terhadap konten *reels, Tik-Tok* dan juga membuat *copywriting* pada setiap postingan yang dibuat. Dalam hal ini *copywriting* dibuat dengan tujuan agar mempersuasipenonton agar menonton program *Good Gamer*.

Berdasarkan analisis yang dilakukan pemegang terhadap audiens sosialmedia *Good Gamer* memiliki karakteristik yang audiens yang aktif danmemiliki rentang usia 12 – 24 tahun (Remaja). Tentunya konten yang disajikanpun harus menyesuaikan hal-hal yang disukai remaja. Seperti desain postingan yang berwarna dan tidak monoton. Sehingga, lebih menarik jika dilihat bagi penonton *Good Gamer*.

3.2.3 Kendala Utama

Pada saat pelaksanaan praktik kerja magang di Kompas TV, pemegang juga mengalami beberapa kendala selama proses kerja magang berlangsung sebagai *creative program*, antara lain:

- 1) Kesulitan dalam mencari narasumber, hal tersebut terjadi karena jadwal narasumber yang padat. Selain itu juga karena waktu untuk mencari narasumber yang terlalu mepet dengan waktu *shooting*.
- 2) Tidak mendapat *feedback* dari apa yang telah dikerjakan sehingga pemegang tidak mengetahui apa kekurangan atas tugas yang sudah dilakukan.
- 3) Awal mula menjadi *creative* pemegang sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan jurusan pemegang, karena lebih berkaitan dengan jurnalistik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.4 Solusi atas kendala

Meskipun terdapat beberapa hambatan dan kendala , pemangang juga menemukan solusi untuk mengatasi hal tersebut, seperti:

- 1) Memberikan beberapa referensi narasumber yang sesuai dengan topik yang dibawakan, selain itu juga mencari narasumber cadangan jika narasumber utama tidak dapat hadir.
- 2) Bertanya secara langsung kepada pembimbing lapangan mengenai tugas yang telah dikerjakan, pemangang harus aktif bertanya, baik tugas ataupun *feedback*.
- 3) Pemangang mencari pekerjaan yang sesuai dengan apa yang telah di pelajari selama proses kuliah berlangsung, pemangang bertugas sebagai *content writer* program dan mengerjakan dari proses pra produksi hingga pasca produksi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA