

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Selama pelaksanaan magang berlangsung, penulis menjadi bagian dari tim kreatif dalam divisi *scriptwriter* untuk menyusun naskah program acara musik Bursa Musik Indonesia (BUCIN). Selain itu, penulis juga membantu program musik lain yaitu *Friends with Benefits* (FWB) untuk merancang *games* yang akan dimainkan oleh bintang tamu. Pada program Bursa Musik Indonesia, penulis seringkali berdiskusi dengan produser dalam membahas playlist dan konsep program. Sedangkan, ketika merancang program *games* pada program *Friends with Benefits* biasanya penulis berdiskusi dengan *Creative Production* dan produser. Sebelum menulis naskah, penulis harus mencari lagu-lagu Indonesia terbaru dan melakukan riset dari lagu tersebut untuk dijadikan bahan konten program Bursa Musik Indonesia.

Proses penulisan naskah cukup repetitif, biasanya setelah penulis mencari *playlist* lagu Indonesia terbaru dan melakukan riset, penulis menyerahkan data-data tersebut untuk disetujui oleh produser. Setiap naskahnya berisikan 13 lagu baru, artinya setiap kali membuat naskah penulis harus mencari 26 – 52 lagu baru. Setelah itu, penulis menulis draft naskah dan menyerahkan lagi kepada produser, dari sini akan ditentukan oleh produser apakah dirasa sesuai atau tidak. Jika naskah yang ditulis dirasa kurang sesuai, tentu saja akan dilakukannya revisi. Seusai menulis naskah, penulis akan menghubungi *host* untuk diberikan naskah yang telah jadi. Pada saat hari syuting, biasanya penulis melakukan *briefing* kepada *host*. Pada bulan Februari kemarin karena tidak ada *take host* maka, penulis diberi kesempatan untuk melakukan *voice over* hal ini merupakan pengalaman baru bagi penulis.



**Gambar 3.1** Alur Kerja Tim Kreatif  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada program Bursa Musik Indonesia tugas utama yang dilakukan oleh penulis selama magang ialah dimulai dari proses *development*, yaitu mencari playlist lagu yang dibutuhkan sekitar 26-52 lagu baru. Setelah itu melakukan riset terhadap lagu dan penyanyi sebelum menulis naskah. Pada proses penulisan naskah inilah penulis harus menuangkan ide-ide kreatif yang menarik sebelum akhirnya dieksekusi pada saat proses syuting berlangsung. Ketika naskah telah disetujui oleh produser, penulis akan memberikan naskah tersebut kepada host. Sebelum *tapping* penulis memberikan *briefing* terlebih dahulu kepada host, *tapping program* musik BUCIN setiap hari Selasa dan dilakukan 2 minggu sekali.

Tabel 3.1 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Periode	Projek	Tugas	Approval
11 – 15 Desember	Episode spesial hari Natal dan Tahun Baru	Khusus episode spesial Natal dan tahun baru ini, penulis membuat konsep tematik. Jadi, penulis mencari lagu yang bertemakan Natal dan tahun baru, lagu yang	Produser

		dicari tidak harus lagu baru yang penting memiliki kaitan erat dengan tema yang telah ditetapkan	
5 – 9 Februari	Episode spesial valentine	Penulis mencari lagu-lagu indonesia terbaru yang romantic dan bertemakan valentine	Produser
11 – 15 Maret	Episode spesial hari film	Penulis lagu original <i>soundtrack</i> film-film Indonesia dari tahun 2020 hingga 2024	Produser

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai bagian dari tim kreatif, penulis turut ikut berkontribusi dalam menciptakan proses-proses kreatif. Namun, hal ini tentu saja diperlukannya koordinasi dengan beberapa pihak yang memiliki kaitan dengan tim kreatif. Penulis memiliki tanggung jawab penuh untuk berkontribusi pada program Bursa Music Indonesia. Berikut merupakan tugas yang dijalankan oleh penulis:



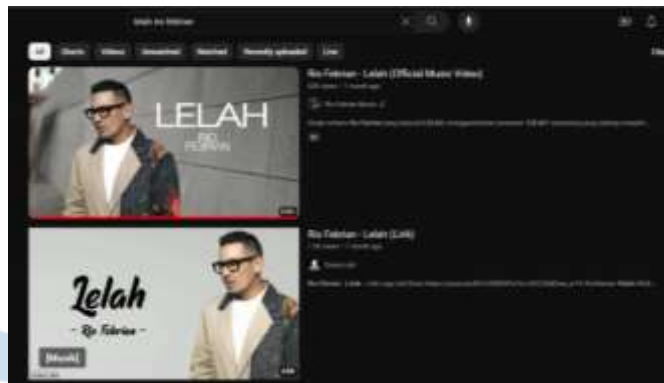
**Gambar 3.2** Tugas yang Dilakukan

(Sumber: Arsip Perusahaan)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama masa magang di PT. MNC Skyvision Tbk, penulis diberikan tanggung jawab di program Bursa Music Indonesia secara penuh sebagai tim kreatif terutama dalam penulisan naskah. Pada proses development ide kreatif, penulis harus berkoordinasi langsung dengan produser agar ide kreatif tersebut sesuai dengan konsep yang diinginkan. Berikut rincian mengenai tahapan tugas yang dikerjakan oleh penulis

#### 1. Melakukan Riset untuk Playlist Baru



**Gambar 3.3** Penulis Melakukan Riset

(Sumber: Arsip Perusahaan)

Setiap minggunya, penulis menulis 4 naskah sebelum melakukan syuting. Penulis mencari lagu Indonesia yang baru rilis setelah itu melakukan riset tentang lagu maupun penyanyi. Biasanya, penulis meriset tentang makna, fakta unik dari

lagu tersebut atau video musiknya, bisa juga dari hal unik dari pencipta lagunya itu sendiri. Pada saat proses melakukan riset, penulis mengambil sumber dari *YouTube*, artikel yang sesuai dengan lagu yang sedang diriset. Setelah playlist lagu-lagu tersebut telah selesai disusun, penulis menyerahkan kepada produser untuk dilakukannya *approval*.

## 2. Menulis Naskah



**Gambar 3.4** Menulis Naskah  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Proses setelah disetujui oleh produser, penulis mulai menulis naskah berdasarkan list lagu dan riset fakta unik dari lagu tersebut. Penulis juga melakukan riset melalui sosial media tentang tren apa yang saat ini sedang populer. Biasanya, penulis menggunakan *TikTok* untuk melakukan riset tersebut. Hal ini diperlukan dalam naskah untuk menciptakan interaksi menarik antar

penonton dan *host*. Sehingga, dari interaksi tersebut penonton merasa dekat dan akrab dengan *host* maupun program acara tersebut.

### 3. Berdiskusi dengan Produser



**Gambar 3.5** Berdiskusi dengan Produser

(Sumber: Arsip Perusahaan)

Seusai menuliskan naskah, penulis berdiskusi dengan produser untuk memastikan arahan dari produser. Hasil diskusi tersebut akan dipadukan dengan ide kreatif dari penulis. Jika dirasa ada yang kurang atau tidak sesuai, penulis akan melakukan riset ulang. Setelah itu, penulis akan menyerahkan naskah tersebut untuk untuk disetujui oleh produser. Seusai disetujui oleh produser, penulis memberikan naskah yang telah jadi tersebut kepada *host*.

### 4. Membuat Prompter



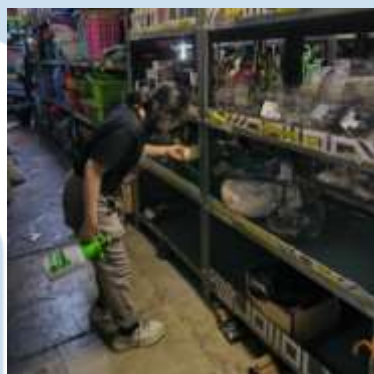


**Gambar 3.6** Membuat Prompter

(Sumber: Arsip Perusahaan)

Tahapan terakhir setelah menuliskan naskah ialah membuat *prompter*. *Prompter* dibuat untuk menjadi panduan bagi *host* dalam menyampaikan pesan. Terkadang *prompter* memiliki peran penting dikala ada kosa kata yang sulit untuk diucapkan. Hal ini sangatlah diperlukan untuk meminimalisir kesalahan.

#### 5. Pergi ke Gudang Properti



**Gambar 3.7** Pergi ke Gudang Properti

(Sumber: Arsip Perusahaan)

Sebagai bagian dari tim kreatif, setiap minggunya penulis mencari 3 ide *games* bersama anggota tim kreatif lainnya. Jika ide-ide permainan telah disetujui, penulis mendata properti yang diperlukan pada saat syuting. Setelah itu, penulis pergi ke gudang properti bersama *Production Assistant* untuk mencari properti yang telah didata. Biasanya properti yang didata untuk program “Bursa Musik Indonesia” digunakan untuk mendekorasi panggung yang akan *in frame* di

kamera. Sedangkan, untuk program musik *Friends with Benefits*, selain untuk mendekorasi panggung, properti yang didata juga untuk *games* yang akan dimainkan oleh *host* dan bintang tamu beserta hukuman.

#### 6. *Briefing Host* pada Hari Syuting



**Gambar 3.8** *Briefing Host*  
(Sumber: Arsip Perusahaan)

Pada hari syuting, sebelum *take host* penulis melakukan *briefing* kepada *host* tentang arahan konsep dari setiap episode yang akan digarap. Penulis juga memberikan notes jika ada yang memang harus di-*mention* seperti kata-kata yang sulit dibaca, apa yang harus dilakukan agar sesuai dengan konsep yang digarap.



**Gambar 3.9** Meeting untuk Acara HUT MNC  
(Sumber: Arsip Perusahaan)



Setiap adanya *event* khusus, biasanya seluruh tim akan melakukan rapat untuk mematangkan konsep episode-episode spesial yang akan digarap. Episode spesial tersebut seperti Natal, Tahun Baru dan HUT Musik TV, pada rapat tersebut penulis pun turut hadir pada *meeting* tersebut dan memberikan ide-ide. Banyak sekali hal krusial yang dibahas pada saat rapat berlangsung, terutama waktu. Sehingga dibutuhkan strategi yang membuat program acara tersebut menarik namun juga efisien waktu. Jadi, *host* dan bintang tamu tetap bisa menikmati proses berjalannya syuting dengan suasana yang menyenangkan. Hal ini pun bisa menjadi salah satu faktor untuk menarik perhatian penonton di rumah yang menonton acara tersebut.

### **3.2.3 Kendala yang Ditemukan**

Selama periode magang, penulis menemukan beberapa kendala ketika selama bekerja di PT. MNC Skyvision. Kendala tersebut ialah:

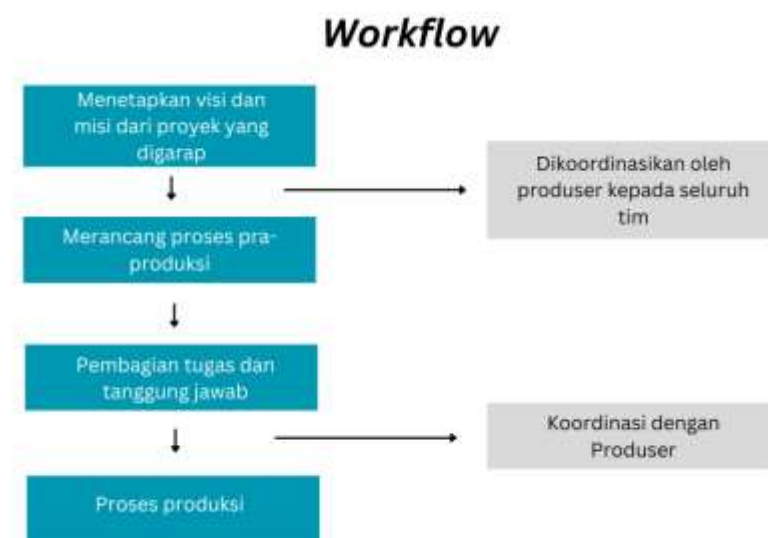
- 1) Sering terjadinya miskomunikasi, sehingga hal ini seringkali menimbulkan kesalahpahaman antar tim yang mengakibatkan ide kreatif tidak tereksekusi dengan baik.
- 2) Seringnya terjadinya *overtime*, terutama pada saat proses syuting berlangsung.
- 3) Kurangnya sumber daya manusia, yang seharusnya dikerjakan oleh dua orang namun dirangkap oleh satu orang saja, sehingga hal ini bisa menghambat pekerjaan lain.
- 4) *Budget* yang terbatas, sehingga tim kreatif tidak mengaplikasikan ide kreatif yang akan digunakan pada saat syuting.

### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi yang ditemukan pada saat periode magang berlangsung ialah:

- 1) Meningkatkan komunikasi antar tim dan melakukan kolaborasi yang lebih baik, sehingga hal ini dapat mengurangi miskomunikasi antar tim. Menurut

Galbraith (2014), bahwa pentingnya kolaborasi dan koordinasi dengan divisi yang berbeda. Karena dibutuhkan komunikasi antar divisi untuk membahas mekanisme yang efektif pada saat berkoordinasi dengan antar divisi terutama dalam mengambil keputusan. Berdasarkan kendala yang dihadapi penulis selama magang, penulis menyarankan perusahaan untuk memiliki struktur yang jelas terutama pada divisi tim kreatif. Para produser dan tim *creative production* disarankan untuk saling berdiskusi agar dapat mencapai kesepakatan bersama, sehingga dapat meminimalisir miskomunikasi dan kebingungan antar tim.



**Gambar 3.9** Rekomendasi Bagan *Workflow*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

- 2) Membuat *shooting schedule* agar mengurangi keterlambatan pada saat proses syuting berlangsung yang bisa menghambat hal-hal lainnya. Adanya *shooting schedule* diharapkan dapat mengurangi *overtime* sehingga dapat melakukan proses syuting tepat waktu.

SHOOTING SCHEDULE PROGRAM "BURSA MUSIC INDONESIA" 4 EPISODE			
Crew Call 10:00			
Waktu	Durasi	Aktifitas	Notes
10:00 - 11:00	60 Menit	Loading barang, dekor stage, set lighting	
11:00 - 11:30	30 Menit	Briefing Host	
<b>Break makan siang 11:30 - 12:30</b>			
12:30 - 12:50	20 Menit	Host make up dan ganti baju	
13:00 - 14:00	60 Menit	Shoot take host 1	
14:00 - 14:15	15 Menit	Host touch up dan ganti baju	
14:15 - 15:15	60 Menit	Shoot take host 2	
15:15 - 15:30	15 Menit	Host touch up dan ganti baju	
15:30 - 16:30	60 Menit	Shoot take host 3	
16:30 - 16:45	15 Menit	Host touch up dan ganti baju	
16:45 - 17:45	60 Menit	Shoot take host 4	
<b>Clear up Set 17:45 - 18:15</b>			

**Gambar 3.10** Rekomendasi *shooting schedule*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

- 3) Tim kreatif harus bisa mengatur waktu dan menentukan jadwal untuk menulis naskah, agar naskah dapat selesai tepat waktu sehingga dapat mengerjakan tugas yang lain. Memprioritaskan pekerjaan utama agar tetap dapat memberikan yang terbaik.
- 4) Tim kreatif harus bisa memberikan alternatif ide menarik lain yang dapat menekan biaya.


  
 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