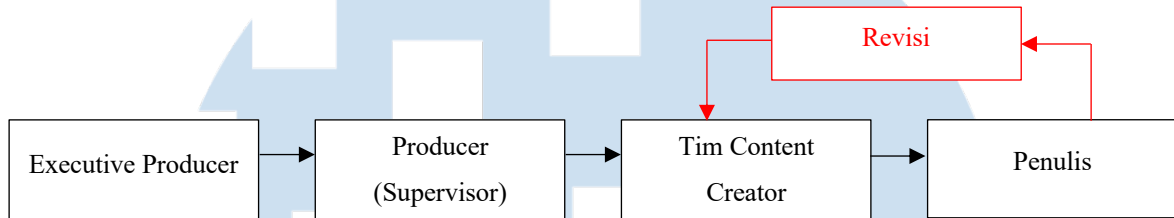


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja

Selama melaksanakan kerja magang, penulis berada pada departemen produksi sebagai *Content Creator*. *Content Creator* memiliki tanggung jawab atas pembuatan konsep dari suatu program. *Content Creator* merupakan jabatan di TRANS7 yang menggabungkan tim kreatif dengan *production assistant*. Karena hal tersebut terdapat beberapa *Content Creator* yang memiliki fokus di bagian kreatif dan ada beberapa juga yang memiliki fokus di bagian teknis. Penulis berperan sebagai *Content Creator* pada program *Lapor Pak!*, sebuah program komedi varietas yang menampilkan sketsa dengan latar belakang kantor polisi. Penulis melaksanakan kerja magang di program *Lapor Pak!* selama 5 bulan. Penulis bertanggung jawab dan berada di bawah bimbingan *Producer*, Irfa Dania.

Selama kerja magang berlangsung, penulis dituntut untuk melaksanakan dan bertanggung jawab pada produksi program *Lapor Pak!*, terutama *development* konsep dan penulisan *script*. Dalam melakukan tugas ini, penulis dibantu dan bekerja sama dengan seluruh tim *Lapor Pak!*. Program *Lapor Pak!* berada di bawah Departemen Produksi 3 dengan Kepala Departemen Pak Nur Ariyanto. Penulis berada dalam tim *Content Creator Lapor Pak!* yang bertanggung jawab atas pembuatan konten cerita dan bintang tamu di bawah arahan Fori Desniar selaku *Executive Producer*, Irfa Dania selaku *Producer*, dan Wulantika Rahmi selaku *Associate Producer*. Tim *Content Creator Lapor Pak!* sendiri terdiri atas Rusdiansyah Wolsen, Natasha Clara, Sonia Shafira Sekar Cendany, Maria Modesta

Bupu Milo, Avaldo Jales Nugroho, Adinda Mizsaura Kopayona, Reza Kurniawan, Muhammad Fiqih Sugesty, Alde Yanuarianto, dan Dhea Ayu Prameswari.

Setiap minggu, tim *Lapor Pak!* melakukan *tapping* sebanyak enam episode di hari Senin sampai Rabu (dua episode sehari). Sedangkan di hari Kamis dan Jumat, tim *Lapor Pak!* melakukan *development* konsep dan cerita serta pra produksi untuk persiapan *tapping* di minggu berikutnya. Masing-masing episode terdapat satu *Content Creator* yang menjadi *lead* dan bertanggung jawab untuk membuat *script*, menghubungi bintang tamu, dan memimpin pada saat proses *tapping*. Selain itu setiap episode juga dibantu oleh beberapa *Content Creator* sebagai *support* yang bertanggung jawab atas *wardrobe*, properti, dan *talent*.

Dalam proses *development* cerita, penulis membuat beberapa premis yang kemudian diberikan kepada tim *Content Creator*. Kemudian dari beberapa premis tersebut dikembangkan bersama hingga menjadi satu premis final. Yang bertanggung jawab atas penulisan *script* dari premis tersebut adalah salah satu *Content Creator (Lead)*. Penulis bertugas untuk membantu dalam penulisan *script* tersebut dan bertanggung jawab kepada *Lead Content Creator* tersebut.

Dalam program *Lapor Pak!*, terdapat iklan *build in* yang merupakan iklan dari suatu produk sponsor yang dibuat menjadi bagian dari program *Lapor Pak!*. Biasanya iklan ini memiliki cerita sendiri dalam segmen tertentu. Penulis juga membantu dalam mencari konsep untuk iklan *build in* tersebut. Sama seperti premis cerita, penulis membuat beberapa konsep iklan dan biasanya dengan *link* referensi. Kemudian penulis memberikan beberapa konsep tersebut ke Kak Natasha Clara, *Content Creator* yang bertanggung jawab atas semua iklan *build in*. Jika salah satu konsep disetujui maka penulis melanjutkan dengan menulis *script*. *Script* akan melalui beberapa revisi sebelum final untuk *tapping*. Dalam proses *tapping*, penulis bertugas untuk menjadi *Content Creator support*. Penulis bertanggung jawab untuk membantu memastikan properti dan *wardrobe* yang akan digunakan pada hari itu sudah disiapkan. Penulis juga bertugas untuk memberikan properti kepada *talent* dan memastikan kostum telah dipakai oleh *talent* sesuai dengan *script*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan kerja magang sebagai *Content Creator* pada program *Lapor Pak!* TRANS7. Selama melaksanakan kerja magang, penulis bertanggung jawab untuk membantu dalam proses *development* cerita dari program *Lapor Pak!*. Penulis juga bertanggung jawab untuk membantu kelancaran pada proses pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan penulis

| No | Periode | Tugas yang dilakukan |
|----|---|---|
| 1 | Minggu ke-0 (1-2 Februari 2024) | <ul style="list-style-type: none"> Meeting konsolidasi Departemen Produksi 3. Brainstorming ide <i>taping</i> 5-7 Februari 2024. |
| 2 | Minggu ke-1 (5-9 Februari 2024) | <ul style="list-style-type: none"> Menghubungi bintang tamu untuk <i>taping</i> 6 Februari 2024. Breakdown properti episode “Terjun Bebas”. Taping episode “Ponakan Ayu Bikin Masalah Mulu” dan “Terjun bebas” (support properti). Extras episode “Ponakan Ayu Bikin Masalah Mulu”. Taping episode “Mendadak Lenggak-Lenggok, Kebaya Hilang Bikin Melongok” dan “Sharing but Crying” (support properti). Brainstorming ide <i>taping</i> 12-14 Februari 2024. |
| 3 | Minggu ke-2 (12-16 Februari 2024) | <ul style="list-style-type: none"> Taping episode “Mundur Wir, Ada Capres Mau Mampir” dan “Kerepotan karena Hilang Ingatan” (support wardrobe). Taping episode “Karena Audit Aku Sulit” dan Bete Karena Diejek Terus” (support wardrobe). Membuat skrip <i>built in</i> Sarimi. Brainstorming ide <i>taping</i> 19-21 Februari 2024. |
| 4 | Minggu ke-3 (19-23 Februari 2024) | <ul style="list-style-type: none"> Taping episode “Galau Karena Digosipin PDKT Sama Artis” dan “Dresscode Bikin Repot” (support properti). Taping episode “Anak Magang Caper Bikin Geger” dan “Demi Tebus Motor di Pegadaian, Wendi Rela jadi Bestie Komandan” (support properti). Shooting spesial 3 Tahun Lapor Pak (support & <i>behind the scene</i>) |
| 5 | Minggu ke-4 (26 Februari-1 Maret 2024) | <ul style="list-style-type: none"> Meeting RnD <i>Lapor Pak!</i> Brainstorming ide <i>taping</i> 4-6 Februari 2024. Membuat premis awal episode “Wisata Masa Lalu” Preview Lapor Pak Spesial 3 Tahun. Menghubungi bintang tamu episode 4, 5, 6 Maret. |

| | | |
|----|------------------------------------|---|
| 6 | Minggu ke-5 (4-8 Maret 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • Taping episode “Wisata Masa Lalu” dan “Aji Mumpung yang Tak Beruntung”. • Taping episode “Urusan RT Jangan dibawa-bawa ke Kantor Dong!” dan “Janji Adam”. • Membuat Premis Cerita 11-14 Maret. • Mengubah premis menjadi skrip episode “Perkara Sumbangan Bikin Tuduhan Tidak Mengenakan”. |
| 7 | Minggu ke-6 (11-15 Maret 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • Taping episode “Perkara Sumbangan Bikin Tuduhan Tidak Mengenakan” dan “Demi Tubuh Ideal”. • Taping episode “Pesantren Kilat Berujung Gawat”. • Taping episode “Belajar Ikhlas untuk Melepas” • Taping episode “Arahan Siaran Sahur Bikin Semua Nggak Jujur!” dan “Harus Menolong Rakyat Kecil” • Brainstorming ide <i>taping</i> 18-21 Maret 2024. |
| 8 | Minggu ke-7 (18-22 Maret 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • Taping episode “Mengapa aku harus menjadi OB?” • Taping episode “Komandan Overthinking Karena Undangan” dan “Jaling Bikin Pusing” • Taping episode “Penukaran Uang Bikin Semua Berantakan” • Taping episode “Tarkam Berujung Mendekam” dan “Galang Dana untuk Gaya Hidup” • Brainstorming ide <i>taping</i> 25-28 Maret 2024. |
| 9 | Minggu ke-8 (25-29 Maret 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • Taping episode “Anak Magang Bikin Komandan Nggak Tenang” • Taping episode “Niat ke Kampung Halaman, Malah Terbawa ke Medan” dan “Hesti Gamau Kalah Saing” • Taping episode “Cuti Bikin Iri” dan Sembako Gratis Berakhir Miris” • Brainstorming ide <i>taping</i> 1-8 Maret 2024. |
| 10 | Minggu ke-9 (1-8 April 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • Taping episode “Titipan Keponakan” • Taping episode “Urusan Rumah, Jangan Dibawa ke Kantor!” dan “Dokter Cantik Bikin Wendi Gak Berkutik” • Taping episode “Hari Lebaran, Mari Bermaafan” • Taping episode “Sa Kira Ko Pelakunya Ternyata Dia” dan “Huru-Hara Jersey Olahraga” • Taping episode “Kompetisi Bikin Kena Somasi” dan “Cemburu Buta, Bikin Ruwet Perkara” • Taping episode “Gara-gara Kang Parkir” dan “Si Paling Berani Ternyata Penakut Setengah Mati” |
| 11 | Minggu ke-10 (22-26 April 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming ide <i>taping</i> 29-30 April dan 1 Mei 2024. • Membuat Premis. |

| | | |
|----|---------------------------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Meeting cerita baru next season <i>Lapor Pak!</i> • Meeting “Something new for next season <i>Lapor Pak!</i>” • Menghubungi bintang tamu untuk <i>taping</i> 29-30 April dan 1 Mei 2024. |
| 12 | Minggu ke-11 (29 April-3 Mei 2024) | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Taping</i> episode “Saksi Kabur” dan “Nobar Bola Jadi Perkara” • <i>Taping</i> episode “Cerita Teror Berujung Horor” dan “Mafia Berbulu Aktor” • <i>Taping</i> episode “Masih Gara-gara Bola” dan “Penutupan Warung Madura, Membawa Perkara” • <i>Brainstorming</i> ide <i>taping</i> 6-8 Mei 2024. |

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Proses produksi dalam sebuah program televisi secara garis besar hampir sama dengan proses produksi dalam film yang dibagi menjadi tiga tahapan. Tiga tahapan tersebut yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Pada program *Lapor Pak!*, setiap episodenya menampilkan sketsa komedi dengan cerita dan tema berbeda yang memparodikan kasus kriminal dan isu terkini. Untuk mendapatkan cerita dan tema tersebut, tim content creator *Lapor Pak!* melakukan proses development setiap minggunya. Berbeda dengan film, proses *development* pada program televisi ini biasanya bersamaan dengan proses pra produksi. Beberapa hal yang dilakukan untuk *development* ini adalah *brainstorming* dan pembuatan skrip.

Proses development biasanya dilakukan di hari Kamis dan Jumat setiap minggu, dimulai dengan *brainstorming*. Pada proses ini, tim *content creator* mengumpulkan ide premis untuk episode yang akan diproduksi di minggu depannya (Senin – Rabu). Ide-ide premis biasanya didapat dari isu, berita atau kejadian lucu yang terjadi di masyarakat. Dari ide-ide tersebut akan diolah menjadi enam premis yang mulai ditetapkan ke masing-masing hari. Pada proses ini penulis dilatih untuk mencari dan memberikan ide-ide premis yang dianggap lucu dan sesuai dengan gaya bercerita *Lapor Pak!*. Program *Lapor Pak!* juga bekerja sama dengan beberapa *brand* yang

mengharuskan tim *Lapor Pak!* membuat segmen khusus (*built in*) untuk mempromosikan *brand* tersebut. Penulis juga beberapa kali diberi kesempatan untuk membuat konsep dan skrip *built in* tersebut.

Feb W4

Premis Lapor Pak

Premis 1

Kantor lapor pak kedatangan seorang wanita cantik yang mengaku kabur dari rumahnya karena mengalami KDRT. Pasukin menyarankan wanita tersebut menginap di kantor lapor pak untuk mengamankan diri. Komandan memerintahkan Wendi dan Hesti untuk menemani wanita tersebut. Ternyata wanita tersebut adalah korban RSJ yang kabur.

Premis 2

Komandan datang ke kantor dengan sepeda, dengan pakaian lengkap bersepeda. Komandan melakukan ini karena kantor lapor pak akan kedatangan tim liputan dari suatu media kesehatan. Komandan meminta Pasukin untuk mulai hidup secara sehat.
Naik sepeda
Sarapan melon dari komandan
Senam pagi

Premis 3

Kantor lapor pak kedatangan tim elite anti teror Indonesia untuk mengadakan program pelatihan anti teror. Pasukin mengikuti pelatihan mulai dari pengenalan bahan peledak sampai penjinakan bom. Pelatihan berjalan lancar sampai Ayu dan Hesti yang pada saat itu tidak mengikuti pelatihan tidak sengaja terkunci di ruang interogasi tempat pelatihan penjinakan bom. Di saat yang bersamaan Pasukin lain berusaha memberikan instruksi bagaimana cara menjinakan bom.

Gambar 3.2 Premis *Lapor Pak!*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SCRIPT BUILT IN VIVO - LAPOR PAK!
TAPING : RABU , 6 MARET 2024
TALENT: WENDI , ANDHIKA (outer)
SET : BAP

KONSEP: GW GAK SAKIT !!

WENDI dikirimkan berbagai makanan dan buah-buahan karena dikira sakit karena foto yang dia kirim di grup terlihat pucat.

SET LOBBY

1. ONS. WENDI

- Terlihat WENDI bersemangat merapikan berkas

2. INF. EXTRAS (KURIR , props : buah-buahan)

- KURIR datang membawakan buah dalam jumlah banyak atas nama WENDI dengan "tulisan lekas sembuh"
- WENDI dengan bingung mengambil semua paket buahnya dan makanan atas namanya

KURIR OUT

3. INF. ANDHIKA, EXTRAS DOKTER CANTIK

- ANDHIKA: INI DOK // TOLONG PERIKSA TEMEN SAYA // SAKIT DIA DOK // TENANG WEN NGECEK DOANG GA DI SUNTIK//
- WENDI: APAAN SIH // SIAPA YANG SAKIT //
- ANDHIKA mengeluarkan hapenya (tidak memperlihatkan foto) : LOH TAPI FOTO LU DI GRUP PUCET BANGET // MAKANYA ANAK-ANAK PADA NGIRIMIN LU BUAH //
- WENDI: GUE TUH FOTO / BUAT LAPORAN KERJA KE KOMANDAN// KENAPA JADI DISANGKA SAKIT?/
- ANDHIKA mengecek dahi dan muka WENDI: HM IYA SIH NORMAL INI // MAAF DOK / TEMEN SAYA GAJADI SAKIT // MAAP YA DOK //

DOKTER OUT





- ANDHIKA: KAYANYA KAMERA LU NIH YANG BIKIN MUKA LU JADI PUCET //
- WENDI: LAH EMANG NGARUH //
- ANDHIKA: YA NGARUH LAH / COBA LU FOTO PAKE HAPE GUA
- ANDHIKA coba foto WENDI pake VIVO V30
- WENDI: GANTENG BANGET GW DIKAAAAA // MULUS BANGET KULIT GUA ASLI //

Gambar 3.3 Skrip *built in Vivo – Laporan Pak!*

Untuk program *Lapor Pak!*, proses pencarian ide dapat dilakukan dengan beberapa cara. Penulis membuka media sosial untuk mencari berita atau isu terkini yang dapat diterapkan ke cerita *Lapor Pak!*. Kemudian penulis membuat premis berdasarkan berita-berita tersebut. Cara lainnya adalah dengan menentukan bintang tamu yang ingin diundang ke program *Lapor Pak!*. Setelah itu penulis melihat latar belakang bintang tamu sehingga bisa diterapkan pada cerita.





UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WARDROBE LAPOR PAK
 KAMIS, 14 MARET 2024
 CP: reza - 081280647947

| SEG | WARDROBE | MAKE UP | JUMLAH | REFERENSI |
|-----|------------------------------|---------|--------|---|
| | SEG 1 | | | |
| | ANDRE Baju KOMANDAN | NATURAL | |  |
| | Wendi Baju polis | NATURAL | |  |
| | Andhika Baju Intel | NATURAL | |  |
| | Ayu Ting-ting Baju OB | NATURAL | |  |

Gambar 3.4 Breakdown *Wardrobe* Lapor Pak 14 Maret

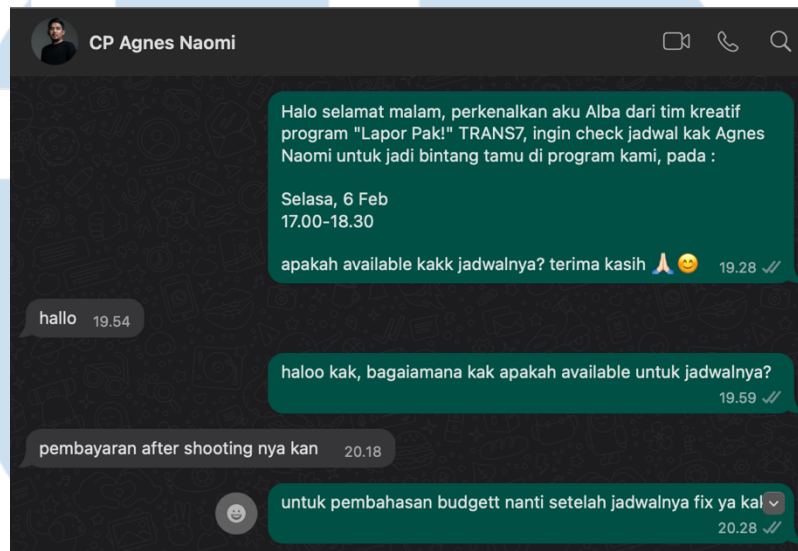
M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

| SEG MEN | PROPERTI | JUMLAH | REF |
|------------|---|--------|--|
| | SEG 1 (LOBBY) | | |
| | BUKU CATATAN KECIL + PENA INVENTORY | 1 |  |
| | MAP BERKAS INVENTORY | 1 |  |
| | STNK (PRINT KERTAS BIASA AJA) | 1 |  |
| | KUNCI MOTOR INVENTORY | 1 |  |

Gambar 3.5 Breakdown Properti Lapor Pak 14 Maret

Enam premis yang telah ditetapkan sebelumnya akan dikembangkan dan dibedah menjadi empat segmen. Episode yang menjadi prioritas adalah dua episode yang akan di produksi di hari Senin. Setelah proses *breakdown* premis selesai, *Producer* memberikan masukan terkait cerita. Setelah itu cerita akan dikembangkan lagi sesuai dengan saran dan masukan dari *Producer*. Kemudian *Lead Content Creator* yang bertanggung jawab atas episode tersebut akan mengubah cerita tersebut menjadi sebuah skrip. Selain skrip, dokumen lain yang harus dibuat adalah *rundown*, *breakdown* properti, dan *breakdown wardrobe*. Walaupun penulis tidak secara langsung membuat skrip, namun penulis beberapa kali diberi kesempatan membantu

menulis skrip dan membuat *breakdown* properti dan *wardrobe*. Kemudian tim *Content Creator Lapor Pak!* juga menghubungi departemen properti dan *wardrobe* TRANS7 untuk berkoordinasi terkait persiapan produksi.



Gambar 3.6 Chat Whatsapp dengan manager Agnes Naomi

Selain itu bersamaan dengan proses pengembangan cerita tadi, bintang tamu yang sudah direncanakan untuk diundang mulai dihubungi. Penulis biasanya mencari kontak melalui media sosial dan internet. Penulis kemudian menghubungi melalui *whatsapp* ke manager dari bintang tamu tersebut atau bisa juga secara langsung.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Produksi



Gambar 3.7 Proses *shooting* program *Lapor Pak!*

Tahap produksi untuk program *Lapor Pak!* dilakukan setiap hari Senin sampai Rabu setiap minggunya. Dalam program televisi tahap produksi merupakan tahap dimana dilakukan proses *shooting*. Proses *shooting* program *Lapor Pak!* dilakukan di studio TRANS7 dengan set yang telah dibangun sejak awal. Dalam tahap produksi, penulis bertanggung jawab untuk menjadi *support* dalam pelaksanaan *shooting*. Penulis memiliki beberapa tugas yang biasanya diubah sesuai kebutuhan di hari tersebut. Berikut tugas penulis pada tahap produksi:

- a. Memastikan properti telah disiapkan

Program *Lapor Pak!* membutuhkan banyak properti sebagai *gimmick* untuk mendukung unsur komedi yang disampaikan oleh para *talent*. Sehingga penting untuk melakukan pengecekan terhadap properti yang diminta oleh *Lead Content Creator* dan disiapkan oleh departemen properti TRANS7.



Gambar 3.8 Kru properti pada program *Lapor Pak!*

Sesaat sebelum *shooting*, biasanya properti sudah disiapkan oleh kru-kru properti di set, pada sebuah kotak. Di belakang set, terdapat meja properti yang berguna untuk mengorganisir properti-properti tersebut berdasarkan segmen. Penulis bertugas untuk membaca *breakdown* properti yang telah dibuat dan mengorganisir properti-properti tersebut ke meja tadi. Hal ini dilakukan agar jika ada properti yang kurang, penulis dapat meminta langsung kepada kru properti yang sedang bertugas. Properti-properti tersebut diharapkan sudah lengkap dan tertata di meja properti sebelum proses *shooting* dimulai.



Gambar 3.9 Meja properti pada set *Lapor Pak!*

Ketika proses *shooting* akan dimulai, penulis bertugas untuk memindahkan properti-properti tersebut ke set sesuai dengan segmen. Ada beberapa properti yang memang dipindahkan ke set, namun ada beberapa juga properti yang dibawa masuk oleh *talent* yang bersangkutan. Dalam skrip dijelaskan apakah seorang *talent* sudah di set sejak awal segmen (*onset*) atau masuk di pertengahan segmen (*inframe*). Jika dalam skrip sebuah properti memiliki keterangan *onset* atau dibawa oleh *talent* yang *onset*, maka penulis memindahkan properti tersebut langsung ke dalam set. Namun jika di dalam skrip sebuah properti memiliki keterangan dibawa oleh *talent* yang *inframe* maka penulis memberikan properti tersebut kepada *talent* yang bersangkutan. Selain itu juga penulis memberikan *brief* singkat untuk mengingatkan terkait apa hubungan properti tersebut dengan *talent* atau cerita.






Gambar 3.10 Penulis memberikan properti kepada *talent*

b. Memastikan *wardrobe* telah disiapkan





Wardrobe merupakan salah satu elemen penting dalam program *Lapor Pak!*. Pada setiap episodenya para *talent* utama memakai kostum yang sudah tetap. Andre Taulany memakai

seragam Komandan, Andhika Pratama memakai seragam Intel, Surya Insomnia dan Wendi Cagur memakai seragam polisi, Hesti Purwadinata dan Kiky Saputri memakai seragam polisi wanita, dan Ayu Ting Ting memakai seragam OB.

Tabel 3.2 Contoh Kostum *talent* utama *Lapor Pak!*

| No | Nama | Kostum |
|----|----------------|---|
| 1 | Komandan Andre |  |
| 2 | Surya Insomnia |  |
| 3 | Wendi Cagur |  |

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

| | | |
|---|----------------------|--|
| 4 | Andhika Pratama |  |
| 5 | Hesti Purwadinata |  |
| 6 | Kiky Saputri |  |
| 7 | Ayu Ting Ting |  |

Kostum-kostum ini biasanya diubah sedikit untuk menyesuaikan dengan cerita. Misalnya Surya Insomnia akan memakai rompi dan helm untuk memperlihatkan bahwa baru saja dilaksanakan patroli. Atau Wendi Cagur akan memakai jaket di atas seragam polisinya untuk memperlihatkan bahwa Wendi baru saja datang ke kantor. Dalam beberapa episode juga diceritakan bahwa Andhika Pratama sedang menyamar untuk menyelidiki kasus. Hal ini mengakibatkan Andhika untuk memakai kostum-kostum aneh seperti manusia silver dan supporter sepak bola.

Program *Lapor Pak!* juga menghadirkan bintang tamu di setiap episodenya yang juga memakai kostum dan aksesoris yang berbeda. Beberapa di antara bintang tamu tersebut memang memakai baju mereka sendiri jika tidak ada kaitannya dengan cerita. Namun ada beberapa bintang tamu yang diharuskan untuk memakai kostum tertentu untuk kebutuhan cerita.



Gambar 3.11 Pengecekan kostum tentara di ruang *make up*

Dengan kostum yang beragam bagi para *talent* utama dan bintang tamu, penulis memiliki tanggung jawab untuk

memastikan kostum-kostum tersebut sudah disiapkan oleh kru *wardrobe* TRANS7. Sebelum *shooting* dimulai, penulis akan mendatangi ruang *wardrobe* untuk memastikan semua kostum dan aksesoris sudah disiapkan. Jika ada tambahan yang diminta oleh *Lead Content Creator*, penulis juga memastikan tambahan tersebut disiapkan. Kostum dan aksesoris yang dipakai langsung oleh *talent* dan bintang tamu akan langsung diberikan ke ruangan mereka. Namun beberapa aksesoris dan kostum akan disiapkan di set untuk dipakai pada segmen tertentu. Penulis bertanggung jawab untuk memberikan kostum dan aksesoris tersebut kepada *talent* yang bersangkutan sesuai dengan segmen.

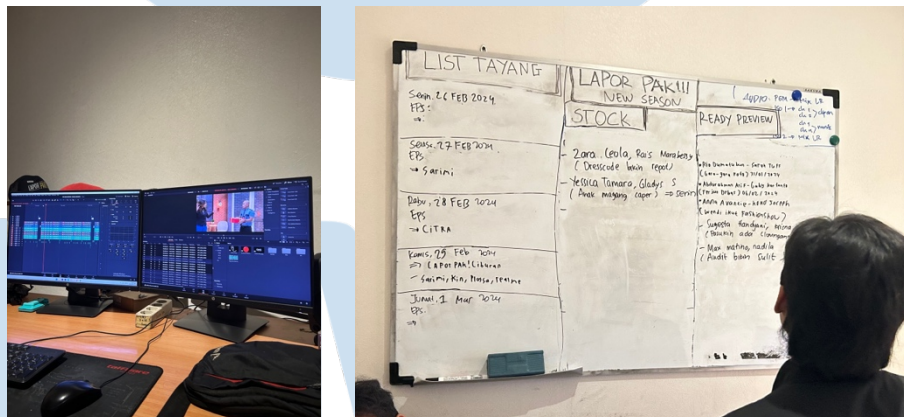
c. Menjadi Extras

Dalam beberapa episode *Lapor Pak!*, terdapat karakter *extras* untuk kebutuhan cerita. Dalam beberapa kesempatan, penulis ditugaskan untuk menjadi *extras* dalam beberapa episode tersebut. Dalam episode “Ponakan Ayu Bikin Masalah Mulu”, penulis berperan sebagai salah satu tersangka maling yang diduga mencuri *handphone* keponakan Ayu Ting Ting. Dalam episode, “Arahan Siaran Sahur Bikin Semua Nggak Jujur”, penulis berperan sebagai salah satu warga yang protes karena adzan dari Radio Lapor Pak tidak sesuai jamnya. Dalam episode “Komandan Overthinking Karena Undangan”, penulis berperan sebagai salah satu tamu undangan pernikahan.



Gambar 3.12 Penulis menjadi *extras* maling

3. Pascaproduksi



Gambar 3.13 Booth editing *Lapor Pak!*

Pada tahap pascaproduksi, *editing* dilakukan dari episode yang telah *di-shoot* pada tahap produksi. Biasanya pada tahap ini dilakukan pemotongan durasi dan penambahan efek. Nantinya, episode yang telah diedit akan dicek oleh *Producer* apakah layak tayang atau tidak. Beberapa orang di tim *Content Creator Lapor Pak!* memiliki tanggung jawab lebih terhadap aspek teknis. Mereka inilah yang bertanggung jawab atas proses

editing dari episode-episode yang telah di produksi. Penulis tidak secara langsung melakukan *editing* terhadap episode-episode tersebut, namun penulis diberi kesempatan untuk ikut ke *editing booth* dan melihat proses pascaproduksi dari program *Lapor Pak!*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam melaksanakan kerja magang dapat ditemukan beberapa kendala yang dapat disebabkan oleh penulis maupun faktor eksternal. Kendala dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan beberapa faktor, yaitu faktor bisnis, faktor alur kerja dan faktor operasional. Selama penulis bekerja di dalam tim *Content Creator* pada program *Lapor Pak!*, penulis kerap menemukan dan mengalami beberapa kendala yang disebabkan faktor alur kerja, yaitu:

1. Proses produksi program *Lapor Pak!* yang ternyata cukup cepat membuat proses *development* cerita berlangsung selama dua hari setiap minggu membuat penulis harus menyesuaikan dengan pencarian ide dan pembuatan konsep.
2. Walaupun sudah terdapat *breakdown*, terdapat banyak tambahan properti dan *wardrobe* yang dibutuhkan secara tiba-tiba di set. Beberapa kali properti dan *wardrobe* tidak tersedia sehingga segmen berlangsung tanpa properti atau *wardrobe* tersebut.
3. Miskomunikasi ketika proses produksi *Lapor Pak!* sering terjadi. Salah satu contohnya ketika lembar pertanyaan bintang tamu yang seharusnya disiapkan di lobby, tidak disiapkan karena penulis mengira pertanyaan tersebut dipakai untuk segmen berikutnya.

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 yang Ditemukan

Untuk menyelesaikan kendala-kendala yang dialami penulis selama melaksanakan kerja magang, penulis mencoba beberapa solusi.

1. Penulis menonton episode *Lapor Pak!* yang sudah tayang untuk mengetahui gaya komedi yang diinginkan serta menulis ide yang muncul pada dokumen “Bank Ide Lapor Pak” yang penulis buat untuk memudahkan proses *brainstorming*.
2. Penulis memastikan ketika *briefing* apakah ada properti atau *wardrobe* tambahan yang akan dibutuhkan. Jika memang diperlukan sangat mendadak, penulis berusaha menyiapkan properti dan *wardrobe* tersebut bersama para kru.
3. Penulis membaca skrip beberapa kali serta meminta penjelasan dari *lead content creator* terkait dokumen (pertanyaan dan *dummy*) yang harus muncul pada segmen tertentu.

