



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Script writing merupakan sebuah proses penyatuan sebuah cerita yang mengandung pesan kedalam sebuah tulisan yang nantinya akan dijadikan bentuk *live action*. Sebelum melakukan penulisan, pada umumnya ditentukan dulu tema baru kemudian isi dari *script* tersebut. *Script writing* lebih sering terdengar di dunia perfilman, namun *script writing* juga merupakan sebuah kebutuhan dalam membuat iklan dan juga program TV.

Dunia pertelevisian tidaklah lepas dari program-program yang mengisinya. Program-program TV yang sering kita lihat banyak jenisnya, seperti program berita, *talkshow*, musik, komedi, dan lain-lain. Di Indonesia sendiri biasanya setiap program TV selalu menyediakan tema yang berbeda-beda disetiap penayangannya. Hal tersebut dimaksudkan untuk menarik perhatian penonton dan mempermudah pencarian bintang tamu yang sesuai. Namun dibalik tayangan-tayangan tersebut terdapat orang-orang yang merancang serta menyusun tema dan isi dari tayangan tersebut. Biasanya pada dunia pertelevisian, seorang *scriptwriter* biasa disebut *creative*. Dalam merancang sebuah program TV seorang *scriptwriter* harus mampu memberikan informasi yang lengkap ke dalam durasi yang singkat dan juga membuat acara tersebut lebih menarik dan tidak membosankan ketika ditonton.

Untuk mendalami tugas tersebut, penulis melakukan praktek kerja magang. Praktek kerja magang merupakan salah satu mata kuliah wajib di

Universitas Multimedia Nusantara untuk mempersiapkan para calon lulusan S1 ke dalam dunia kerja. Para siswa yang mengambil mata kuliah ini akan melaksanakan dua bulan praktek kerja magang di perusahaan yang sesuai dengan minatnya dengan harapan para siswa tersebut dapat menjalin relasi yang baik serta mendapatkan pengalaman yang baik sebelum benar-benar masuk ke dunia kerja.

Perusahaan yang penulis pilih sebagai tempat penulis melaksanakan praktek kerja magang adalah PT. Broadcast Design Indonesia (BDI) yang lokasinya berada di Gedung Batik AFRI Lantai 3 & 4, Jl. Gatot Subroto Kav. 14S, Jakarta, Indonesia. BDI merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *entertainment* dan juga memiliki beberapa anak perusahaan, seperti *production house* yang menghasilkan program-program *on air* yang berupa program TV, TV *commercial*, film, musik, video, *multimedia company profile*, *video presentation*, dan *video training*. Untuk divisi desain, BDI memberikan pelayanan seperti *promotion campaign*, *marketing strategy*, *branding*, *communication strategy*, *product development*, *website/portal development*, dan *web design*. Selain itu BDI juga ikut berkecimpung sebagai *event organizer* yang mengatur jalannya *event-event off air*. BDI juga memiliki anak perusahaan yang bernama Orion Records yang merupakan tempat BDI membuat musik-musik orisinal dan juga *recording* baik untuk artis-artis milik BDI ataupun untuk keperluan suatu acara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1, di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan untuk mengambil mata kuliah magang dan melaksanakannya dalam periode kurang lebih dua bulan.

Tujuan dari pengambilan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa yang akan lulus dapat mengaplikasikan ilmu yang telah mereka dapat selama duduk di bangku kuliah dan dapat benar-benar siap terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya. Sehingga mahasiswa mendapatkan sedikit gambaran mengenai dunia kerja dan pengalaman kerja terutama di bidang yang nantinya akan mereka geluti.

Penulis melaksanakan praktek kerja magang pada semester 8. Hal ini dikarenakan penulis ingin berkonsentrasi terhadap Tugas Akhir terlebih dahulu pada semester 7. Dengan begitu penulis tidak merasa terbebani dengan Tugas Akhir lagi dan penulis jauh lebih siap untuk masuk ke dunia kerja. Ketika penulis melakukan praktek kerja magang, BDI sedang membutuhkan orang-orang baru untuk mengisi kekosongan pada beberapa divisi. Sehingga BDI sangat terbuka ketika penulis mengajukan diri sebagai pekerja magang. Terlebih karena pekerja magang tidak memerlukan biaya yang tinggi atau gaji selama bekerja di BDI.

Selama proses kerja magang, penulis banyak mengerjakan proyek-proyek baik yang dibuat maupun diterima oleh BDI. Penulis membantu mengerjakan proyek Jams Session sebagai *scriptwriter*, melakukan beberapa *research* dan *meeting* bersama pihak Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPAREKRAF) untuk program TV CREO (Kreatif Orang Indonesia). Selain membantu sebagai *scriptwriter*, penulis juga ikut serta membantu beberapa proyek *off air* yang dipegang oleh BDI seperti *launching* BIORE *new variant* dan *amsostek Goes to Society*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode praktek kerja magang yang disetujui oleh pihak BDI dimulai dari tanggal 4 Maret 2013 sampai 30 April 2013. Penulis memang tidak melaksanakan praktek magang selama dua bulan penuh, namun apabila dihitung menurut jam kerja yang dijalankan penulis, penulis sudah menempuh 353 jam kerja. Karena minimal jam kerja yang diajukan oleh kampus adalah 320 jam kerja, maka penulis merasa jam kerja yang penulis tempuh sudah cukup.

Selama melaksanakan praktek kerja magang, penulis tiba di kantor rata-rata pukul 08.00. Penulis datang lebih pagi karena ingin menghindari kemacetan Jakarta. Namun untuk waktu pulang, penulis mengikuti peraturan kantor yaitu pulang pada pukul 18.00, namun tidak jarang penulis harus pulang agak sedikit larut karena adanya proyek dadakan atau revisi serta *meeting* yang memakan waktu cukup lama. Selain bekerja di hari kerja, penulis juga sering membantu *event off air* yang biasanya berlangsung ketika *weekend*. BDI sendiri memiliki peraturan absensi yang cukup ketat, bahwa seluruh karyawannya harus melakukan *finger print* sebelum pukul 09.30. Apabila terlambat akan dipotong Rp20.000,- dari gaji masing-masing. Begitu juga ketika makan siang, para karyawan harus melakukan absensi ketika makan siang pukul 12.00 dan kembali tepat pukul 13.00. Hal yang sama berlaku juga pada jam pulang kantor, para karyawan tidak diperbolehkan untuk melakukan *finger print* sebelum pukul 18.00 kecuali ada dinas ke luar atau urusan mendadak dan melalui persetujuan HRD. Namun hal tersebut tidak berlaku bagi pekerja magang, apabila harus izin, cukup mengajukan izin kepada HRD dan CEO.

Selama melaksanakan praktek kerja magang, penulis tidak mendapatkan *privilege* dari kantor. Baik biaya transportasi maupun makan semua masih ditanggung orang tua penulis. Namun demi menyelesaikan syarat kelulusan, penulis tetap melakukannya dengan ikhlas dan sedikit berkorban. Selain masalah biaya, penulis juga seringkali merasa terbebani dengan *job desk* yang kurang terorganisir di BDI. Penulis dapat secara tiba-tiba mendapat tugas dari Richard Buntario selaku CEO ataupun orang-orang dari divisi lain untuk mengerjakan tugas lain ataupun membantu *event* yang sedang mereka tangani. Namun penulis mensyukuri hal tersebut karena dengan begitu penulis mendapatkan pengalaman baru serta dapat mengenal rekan sekantor dari divisi lain dengan lebih baik.

UMMN