

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

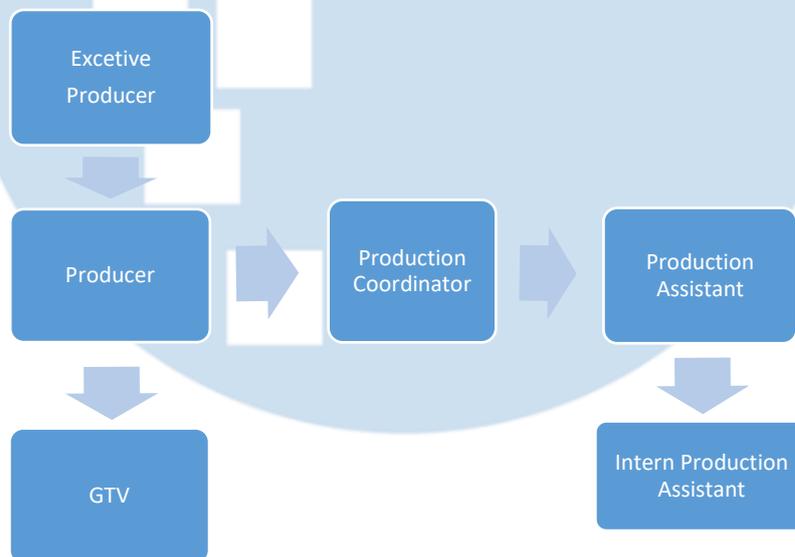
Pelatihan dilaksanakan di Super Deal Indonesia di bawah pembimbing lapangan, Rizki Ariyani yang bekerja sebagai Asisten Produser *Prize & Konten*. Selama 81 hari di masa pelatihan, penulis ditempatkan ke dalam Tim Konten, dan Tim *Prize*. Penulis ditanggung jawabkan untuk mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan asisten produksi dilakukan secara individu untuk membantu dalam melaksanakan produksi acara Super Deal Indonesia.

Dalam produksi Super Deal Indonesia tentunya semua peran sangat mempengaruhi seluruh aspek produksi, setiap tim mempunyai keterkaitan erat satu sama lain dan menentukan hasil yang akan diperoleh nantinya, jika tidak dijalankan oleh salah satu tim saja, peran dan fungsinya dengan baik, mempengaruhi hasil. Seperti tim konten, mereka sangat penting untuk pembuatan acara televisi karena produser tidak dapat bekerja dengan baik tanpa mereka. Peran tim konten sama fungsinya dengan tim kreatif dalam program televisi yang sangat penting karena sebagai tim kreatif harus memiliki keterampilan yang luar biasa untuk mewujudkan idenya menjadi sebuah cerita. Selain itu, tim kreatif juga dituntut untuk menghasilkan ide-ide yang kemudian akan direalisasikan, diterjemahkan ke dalam program yang direncanakan. (Mabruri, 2013:46).

Asisten produksi bertanggung jawab untuk mendukung produser selama produksi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diperlukan oleh produser dan tim per divisi selama produksi. Asisten produksi melapor langsung kepada produser, tetapi juga menangani beberapa pekerjaan yang ditugaskan kepada mereka. Oleh karena itu, cakupan pekerjaan seorang asisten produksi sangat luas dan mereka harus mampu melakukan segala sesuatu yang diminta darinya. Seorang asisten produksi harus memastikan segala sesuatu yang diperlukan untuk produksi telah tersedia agar proses kerja dari pra produksi hingga pengiriman berjalan lancar.

3.1.2 Koordinasi

Proses produksi ini adalah proses panjang yang melibatkan banyak sumber daya manusia dengan berbagai keterampilan. Ada beberapa langkah penting dan mempengaruhi hasil penayangan suatu acara yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan sebuah acara TV, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis hanya melalui proses pra-produksi dan produksi saja. Berikut langkah-langkah tersebut menjadi alur koordinasi kerja antar penulis dengan tim konten dan tim *prize* sebagai berikut:



Gambar 3.1. Alur Koordinasi Super Deal Indonesia
Sumber: (Dokumen Perusahaan)

1. Pra Produksi

Salah satu langkah dalam proses produksi Super Deal Indonesia adalah pra produksi. Setiap hari senin sampai rabu, supervisor memerintahkan penulis untuk mengerjakan salah satu tugas-tugas per harinya. Tugas-tugas tersebut adalah membuat sketsa, *games* dan *challenge*. Penulis mulai merencanakan, menentukan ide, meriset, mempelajari dan mengumpulkan informasi tentang sketsa yang akan ditulis, lalu mengembangkan hasil riset tersebut menjadi sebuah naskah. Penulis juga harus membuat *games* eliminasi yang akan dimainkan oleh peserta di area

trading. Hasil *games* dan *challenge* yang dibuat akan di cek oleh supervisor atau koordinator asisten produksi yang ditunjuk oleh supervisor.

Jika tidak di *approve* maka penulis harus merevisi *games* tersebut lalu diajukan lagi ke supervisor. Jika sudah di *approve* penulis harus membuat simulasi *game/challenge* tersebut bersama teman-teman magang lainnya. Hasil simulasi tersebut akan dilaporkan ke supervisor lewat *Whatsapp* menjelaskan apa perubahan atau penyesuaian dari *game* tersebut. Setelah melapor *games* dan *challenge* yang dibuat akan dimasukkan ke dalam *banking*, tempat penyimpanan *games* dan *challenge* yang akan dipakai tiap episodenya sesuai kemauan produser. Lalu tim *prize* menyusun berbagai macam *game trading* (yang telah ditentukan oleh produser), menentukan hadiah yang akan di masukkan ke dalam *prize pro*, hingga melakukan simulasi agar permainan berjalan lancar saat syuting. *prize Pro* adalah acuan daftar hadiah-hadiah yang akan dikeluarkan selama syuting.

Kadang penulis dikasih tugas untuk membantu tim grafis membuat grafis untuk media permainan dan mendesain grafis properti untuk syuting. Lalu tim konten, grafis dan *prize* melaporkan hasil kerja mereka kepada produser atau produser eksekutif yang akan menentukan apakah rangkuman yang dihasilkan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Jika tidak dapat diterima, tim akan melakukan perubahan. Untuk Tim Kontestan menentukan, menegosiasikan jadwal syuting, mencari dan meng-audisi calon pemain, melakukan persiapan produksi lainnya adalah semua bagian dari tahap ini.

2. Produksi

Produksi adalah proses pengambilan gambar dari setiap adegan yang dimasukkan ke dalam skrip pengambilan gambar berdasarkan naskah yang ditulis. Proses ini menentukan apakah sebuah produksi berhasil atau tidak. Karena itu, tugas asisten produksi dan semua tim sangat membantu dalam menyelesaikan produksi siaran. Kru GTV bekerja sama dengan kru Fremantle dan artis yang berpartisipasi untuk mengelola produksi. Lalu pada hari kamis sampai sabtu, penulis harus hadir di studio untuk syuting. Sebelum syuting, penulis harus

mengikuti *briefing* bersama produser dan kru-kru GTV pada pukul 9.00 di hari kamis, pukul 6.00 di hari jumat, pukul 11.00 di hari sabtu. Syuting berlangsung sekitar 10 jam bahkan lebih hingga larut malam. Lalu penulis mempersiapkan properti *game trading* yang akan dicek lagi oleh tim *prize* sesuai di *prize pro* dan hadiah-hadiah yang sudah di tentukan episode tersebut. Setelah itu, penulis mengerjakan BAST.

Setiap anggota kru melakukan tugasnya sendiri sesuai dengan simulasi dan skrip yang telah dijalankan sebelumnya atau *prize pro* yang tersedia. Program ini dijalankan dengan syuting dua kali sehari (dua episode). Semua rekaman direkam oleh departemen rekaman dengan kode waktu dan konten adegan terkait. Selain itu, terlepas dari apakah produksinya baik atau buruk, dan meskipun ada kesalahan teknis, tayangan ulang akan ditampilkan setelah produksi selesai.

Pada titik ini, tim konten mempersiapkan naskah *voice over* untuk daftar hadiah yang berfungsi sebagai standar untuk hadiah yang akan diberikan selama syuting, serta naskah sketsa untuk *host* dan *co-host* yang kemudian akan di-*briefing*. Setelah itu, tim konten akan melakukan *breifing* kepada *host* dan *co-host* harus menyiapkan pakaian dan alat peraga yang perlu digunakan untuk mendukung alur cerita yang direncanakan.

Hasil grafis-grafis yang dibuat kan oleh tim grafis harus sudah di cetak dan di pasang di media trading dan properti yang dibutuhkan di hari syuting saat itu, berkoordinasi dengan tim *arts & props*. Tugas penulis sebagai asisten produksi pada hari pengambilan gambar adalah memenuhi kebutuhan produksi agar semuanya berjalan lancar. Hal ini mencakup persiapan, pemenuhan kebutuhan produser dan eksekutif produser, serta pemeliharaan *stand talent* agar mereka merasa percaya diri dan nyaman selama proses syuting.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai asisten produksi, penulis mendapatkan tugas-tugas sebagai berikut selama periode magang berlangsung sebagai berikut :

Tabel 3.1 Uraian kerja magang penulis di Fremantle Indonesia

Minggu	Tanggal	Keterangan
1	5-10 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Rabu: Membuat 1 <i>game trading</i> dan 1 sketsa - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
2	12-16 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Selasa: Membuat 6 sketsa dan <i>Breakdown</i> 3 sketsa yang dibuat beserta <i>game trading</i> yang akan dipakai (hasil: 9 masuk dalam <i>banking</i>). - Rabu-Jumat: Syuting 6 episode
3	19-24 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Rabu: Membuat 9 sketsa dan <i>Breakdown</i> 3 sketsa yang dibuat beserta <i>game trading</i> yang akan dipakai (<i>hasil: 9 masuk dalam banking</i>) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
4	26-30 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Rabu: Membuat 3 <i>game</i> eliminasi (hasil: 2 masuk <i>banking</i>, 1 dipakai) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
5	2-7 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin: Membuat 1 <i>game</i> eliminasi (hasil: 1 masuk <i>banking</i>) - Selasa-Rabu: Mengurutkan dan memeriksa lapran BAST episode 1-100 - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
6	9-14 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Rabu: Membuat 3 <i>game trading</i> (hasil: 2 masuk <i>banking</i>, 1 berhasil ditayangkan) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode special “<i>On the Road: Jakarta Barat</i>”
7	17-19 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Selasa: Berdiskusi, membuat 2 ide konten kreatif (hasil: 2 masuk <i>banking</i>) - Rabu: Membuat soal <i>quiz</i> bertemakan “hari pahlawan” - Rabu: Rapat dengan kru GTV membahas perubahan format acara, mengubah segmen sketsa dengan segmen tim vs tim.
8	23-29 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Rabu: Berdiskusi dan membuat 3 ide konten kreatif (hasil: 2 masuk <i>banking</i>, 1 digunakan) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
9	1-5 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin: Simulasi <i>challenge</i> di kantor

		<ul style="list-style-type: none"> - Selasa-Rabu: Membuat 4 <i>game trading</i> (hasil: 4 masuk <i>banking</i>) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
10	7-12 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Selasa: Simulasi <i>challenge</i> di studio - Rabu: Membuat 3 <i>challenge</i> (hasil: 3 masuk <i>banking</i>) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
11	14-19 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Rabu: Membuat dan simulasi 3 <i>challenge</i> (hasil: 3 masuk <i>banking</i>) - Kamis-Sabtu: Syuting 6 episode
12	21-23 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Senin-Selasa: Membuat 6 <i>challenge</i> (hasil: 6 masuk <i>banking</i>) - Rabu: Membuat soal <i>quiz</i> untuk segmen eliminasi tim.

Penulis membuat 22 *games* dan *challenge* selama pelatihan. Namun, dari banyak permainan dan tantangan yang dibuat oleh penulis, hanya tiga yang berhasil digunakan dan satu yang berhasil ditayangkan di televisi. Karena episode yang ditayangkan tidak selalu diproduksi secara berurutan, *game* yang digunakan untuk setiap episode cukup sering digunakan. Akibatnya, jarang memakai *game* dan *challenge* baru. *Games* dan *challenge* akan disimpan dalam *banking* untuk digunakan di masa depan oleh produser, tim *prize* dan tim konten. Berikut *game trading* yang telah berhasil ditayangkan:

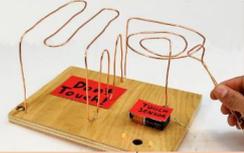
1. ‘Kawat Penstabil Tangan’

Pada tanggal 9 September 2024, penulis ditugaskan untuk membuat 1 *game trading*. Dalam *game trading* biasanya peserta harus memilih salah satu dari beberapa media *trading* untuk dipilih oleh pemain, setiap media *trading* terdapat berbagai macam hadiah seperti uang tunai, barang, kendaraan dan *zonk* yang artinya tidak mendapatkan hadiah. Dalam prosesnya, penulis berkontribusi pada *brainstorming* ide, menyusun mekanisme permainan, serta membuat rancangan visual *game* yang mudah dipahami oleh peserta dan menarik bagi penonton.

Salah satu tantangan dalam perancangan *game* adalah memastikan permainan cukup menarik bagi peserta tetapi tetap mudah dimengerti oleh penonton di rumah.

Karena tujuan utama dari *game* ini adalah untuk menciptakan interaksi yang seru antara peserta sekaligus menjaga *engagement* penonton. Lalu penulis harus memikirkan bagaimana *game* tersebut bisa dimainkan dengan kemungkinan menang sebesar 50% agar penentuan menang pada pemain.

Setelah *brainstorming*, penulis menemukan ide *game* tanpa memerlukan media *trading*. Penulis membuat *game trading* bernama “Kawat Penstabil Tangan” dimana terdapat alat berbentuk papan dengan kawat panjang dikaitkan tongkat melingkar. Setelah ide dasar *game* dibuat, penulis bertugas menyusun mekanisme permainan yang mencakup aturan main, alur kompetisi, serta sistem penilaian ke dalam *template excel* pembuatan *game* yang diberikan oleh supervisor. Selain itu, penulis mendesain atau mencari gambar referensi lewat internet untuk mendukung bentuk visual *game* tersebut.

KAWAT PENSTABIL TANGAN			
TRADER : 1 COWOK/CEWEK			
BIG PROPS: WIRE LOOP BESAR			
TRADER HARUS MENGARAHKAN TONGKAT MELINGKAR DENGAN HATI-HATI DI SEPANJANG KAWAT TANPA TERSENTUH. TRADER HARUS MELALUI 5 LEVEL LOOP KAWAT, SEMAKIN TINGGI LEVELNYA, SEMAKIN TINGGI TKESULITANNYA. JIKA TERSENTUH, TRADER GAGAL DAN HARUS MENGULANGNYA LAGI DARI LEVEL 1. TRADER DIKASIH KESEMPATAN 3 KALI UNTUK BERMAIN, JIKA GAGAL SEMUANYA MAKA TIDAK DAPAT HADIAH.			
REVEAL HADIAH UTAMA DI TRADING AREA	HADIAH UTAMA	HADIAH 1 - UANG TUNAI 50 JUTA (DI KOPER) RP.50.000.000 HADIAH 2 - 1 UNIT MOTOR HONDA SCOOPY PRESTIGE RP.23.405.000 HADIAH 3 - SONY ZV-1F VLOGGING CAMERA RP.6.999.000	
			SUBTOTAL 80.404.000

Gambar 3.2 Contoh Pembuatan *Game Trading*
 Sumber: (Dokumen Pribadi)

Penulis hanya mendapatkan sedikit revisi dan tidak memerlukan simulasi *game* karena supervisor sudah *approve* dan memberitahu bahwa rancangan *game* akan dipakai pada hari produksi pada tanggal 21 September *game* tersebut digunakan lalu ditayangkan pada tanggal 28 September 2024. Namun, penulis tidak terlibat dalam mendesain alat permainan dengan tim *art and props* melainkan diskusi rancangan alat tersebut karena keputusan tersebut berada di tangan produser.



Gambar 3.3 Hasil Pembuatan *Game Trading* yang ditayangkan
Sumber: (Dokumen Pribadi)

Selain tugas utama menghasilkan konten yang berhasil ditayangkan di televisi, penulis juga bertanggung jawab atas sejumlah tugas pendukung yang menjadi bagian dari proses kerja di perusahaan. Tugas-tugas ini tidak selalu terlihat secara langsung di layar, namun berperan penting dalam memastikan kelancaran operasional divisi dan keberhasilan produksi konten. Tugas ini memberikan penulis pengalaman yang beragam serta pemahaman yang lebih luas tentang industri televisi. Tugas-tugas lain sebagai asisten produksi selama periode kerja magang dijelaskan lebih lengkap sebagai berikut:

2. Membuat sketsa

SUPERDEAL INDONESIA

STORYLINE

RX X - TRADINGAN X - BANGUN TIDUR LAGI

STORY ASLI	STORY SKETSA	ICONIC DETAIL	NOTE
	<p>GILANG: GILANG MISS: TETANGGA</p> <p>SINOPSIS: SEORANG TETANGGA YANG BERMATA PANDA DATANG MENGELUH, TIDAK BISA TIDUR 5 HARI KARENA MENDENGAR 20 BUNYI ALARM TIAP HARI DARI RUMAH SEBELAH. LALU DATANGLAH GILANG YANG SELALU MENGUAP, MENGELUH SUDAH 5 HARI DIA BANGUN TELAT TERUS PADAKHAL SUDAH PASANG 20 JAM WEKER UNTUK MEMBANGUNKANNYA PAGI HARI. DIA MENARUHNYA DI SETIAP SUDUT KAMAR TIDURNYA, TAPI DIA SELALU BANGUN TELAT. TETANGGA BERTANYA GILANG KENAPA DIA TETAP BANGUN TELAT. GILANG BILANG BAHWA DIA SELALU TIDUR LAGI SETELAH MEMATIKAN ALARM. TETANGGA MEMARAHI GILANG DAN MENYURUH UNTUK SINGKIRKAN SEMUA ALARM TERSEBUT, KARENA USAHA GIALNG SIA-SIA. AKHIRNYA GILANG MEMUTUSKAN UNTUK MENJUALKAN JAM-JAM TERSEBUT DAN MEMBAWA 6 JAM WEKER UNTUK TRADER. TRADER HARUS MEMILIH DIANTARANYA.</p>		<p>LAYER 1</p> <p>JAM WEKER HITAM JAM WEKER MERAH JAM WEKER PINK JAM WEKER BIRU JAM WEKER PUTIH JAM WEKER HUAU</p>

Gambar 3.4 Contoh Pembuatan Sketsa
Sumber: (Dokumen Pribadi)

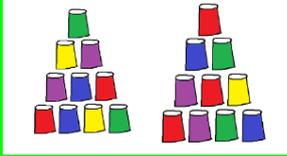
Sketsa-sketsa tersebut merupakan salah satu hasil ide tim kreatif untuk mengkurasi pertunjukan sedemikian rupa sehingga menarik bagi pemirsa. Sketsa ini berbentuk cerita komedi yang dimaksudkan untuk meredakan ketegangan

penonton seiring berjalannya permainan. Penulis harus membuat skenario dan mempersiapkan beberapa aspek, termasuk naskah yang akan menjadi jalan cerita komedi dan akan dibawakan oleh para aktor sketsa. Selanjutnya penulis juga perlu menjelaskan alat peraga dan pakaian yang sesuai dengan kebutuhan plot. Selain itu, harus ada media *trading* yang berhubungan dengan alur cerita dan dapat dipilih oleh peserta. Namun format sketsa ini dihapuskan pada bulan Oktober 2024 untuk uji coba format tim versus tim. Yang sebelumnya ada 10 tim (masing-masing beranggota 10 orang) diubah jadi hanya terdapat 2 tim saja beranggota masing-masing 50 orang.

3. Membuat Challenge

Setelah perubahan format acara, penulis harus membuat *challenge* tersebut maupun soal-soal untuk tebak gambar dan jawab cepat. Dalam segemen tim vs tim, kedua tim tersebut akan melakukan *challenge* seperti tebak gambar, jawab cepat, atau lomba aktivitas lainnya sebelum memasuki segmen *trading*. Pemenang dari *challenge* tersebut akan kesempatan bermain di segmen *trading*. Ide untuk *challenge* bisa dari hasil diskusi antar karyawan magang ataupun cari referensi lewat internet. *Challenge* ini harus berbentuk uji ketangkasan dan uji kepintaran. Setelah dibuatnya *challenge*, penulis harus simulasikan *challenge* tersebut bersama orang-orang asisten produksi lainnya. Jika simulasi tersebut gagal atau tidak sesuai yang ditulis, maka penulis harus revisi *challenge* tersebut disesuaikan dengan hasil simulasi. Hasil simulasi dan perubahan *challenge* tersebut dicatat dan harus dilaporkan ke supervisor. Kadang *challenge* per episode mempunyai tema khusus, seperti episode ‘Hari Pahlawan’ penulis harus membuat soal untuk *quiz* yang berhubungan dengan sejarah hari pahlawan.

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

IQ WARNA		
HOW TO PLAY	SOAL	PROPS
DITAMPILKAN GAMBAR SUSUNAN GELAS PLASTIK WARNA WARNI DI LAYAR LED SELAMA 5 DETIK. SETELAH ITU, TIM HARUS NYUSUN GELAS TERSEBUT SESUAI GAMBAR YANG DITAMPILKAN. JIKA BENAR TIM AKAN MENDAPATKAN POIN. JPOIN TERBANYAK DI KELOMPOK TERSEBUT, MEREKA YANG MENANG		2 MEJA BUNDAK 20 GELAS PLASTIK WARNA WARNI 

Gambar 3.5 Contoh Pembuatan *Challenge*
Sumber: (Dokumen Pribadi)

4. Membuat Games.

REBUTAN SEMBAKO					
TRADER : 3 COWOK/CEWEK					
TERSEDIA BANYAK SEMBAKO DI MEJA BUNDAK. TAPI SETIAP SEMBAKO PUNYA MACAM WARNA DAN SETIAP WARNA PUNYA NILAI BERUPA POIN. TRADER HARUS MENGUMPULKAN SEMBAKO SEBANYAK-BANYAKNYA SELAMA SATU MENIT. SETELAH WAKTUNYA HABIS, SETIAP WARNA REVEAL NILAI POIN SATU PER SATU DI PAPAN. YANG PUNYA POIN TERBANYAK DIA YANG MENANG.					
BIG PROPS: PAPAN UNTUK REVEAL WARNA POIN					
	REVEAL HADIAH UTAMA DI TRADING AREA	UANG TUNAI 50 JUTA	DALAM KOPER	50.000.000	
1	SEMBAKO PUTIH	-5 POIN			LAYER 1
2	SEMBAKO HITAM	-2 POIN			
3	SEMBAKO COKLAT	-1 POIN			
4	SEMBAKO PINK	50 POIN			
5	SEMBAKO UNGU	20 POIN			
6	SEMBAKO BIRU	10 POIN			
7	SEMBAKO HIJAU	5 POIN			

Gambar 3.6 Contoh Pembuatan Games Eliminasi
Sumber: (Dokumen Pribadi)

Permainan di sini dirancang untuk mengecualikan peserta dari hasil “caper” (pencarian peserta). Sebuah “caper” dilakukan untuk *co-host* untuk mengumpulkan tiga peserta di area *trading*. Selanjutnya dilakukan proses eliminasi permainan untuk ketiga peserta tersebut. Jika peserta berhasil maka dialah yang memenangkan permainan dan tetap menjadi *trader* (peserta yang bermain dengan *host*). Lalu *games* eliminasi ini sudah dihapus karena adanya format tim versus tim yang penulis sudah jelaskan di atas. Karena tidak adanya *games* eliminasi, penulis difokuskan untuk membuat *games trading* untuk segmen permainan *trading*. *Games trading* biasanya memerlukan media *trading* yang berupa barang atau papan sesuai kebutuhan dan

rancangannya. Tiap harinya penulis diminta untuk membuat satu *games trading* lalu dicek dan direvisi jika ada permintaan perubahan atau ganti *game* dari supervisor. Kadang hasil rancangan *games* yang dibuat butuh simulasi bersama asisten produksi lainnya, untuk menentukan apakah layak untung ditayangkan.

5. Membuat Ide konten kreatif.

23 SEPTEMBER 2024

• IDE MAYRA



Setiap pemenang, hadiah akan digandakan dan hasil gandanya ditabungkan ke dalam CELENGAN AYAM EMAS. Hasil tabungan CELENGAN AYAM EMAS adalah hasil total hadiah dalam episode tersebut. Di akhir acara, para pemenang akan dipanggil untuk mengikuti ENDGAME. Di ENDGAME, peserta akan memilih 4 kotak/barang. Isi dalam kotak/barang tersebut terdapat 3 zonk dan 1 celengan ayam emas.

Jika peserta mendapatkan ZONK, maka dia tidak mendapatkan hanya punya hadiah dari game trading sebelumnya.

Jika peserta mendapatkan CELENGAN AYAM EMAS, maka dia dapat hadiah yang sudah di dapat di game trading sebelumnya + total hadiah yang didapatkan episode tersebut.

Contoh:

**Trader 1 telah mendapatkan hp di segmen Trading 3
Trader 2 telah mendapatkan 5 jt di segmen Trading 2**

Total hadiah dalam episode tersebut adalah 5 jt + Hp
Total hadiah= isi CELENGAN AYAM EMAS

**Jika Trader 1 menang ENDGAME, Trader 1 mendapatkan 5jt + 2 hp
Jika Trader 2 menang ENDGAME, Trader 2 mendapatkan 10jt + hp**

Gambar 3.7 Contoh Pembuatan Ide Konten Kreatif
Sumber: (Dokumen Pribadi)

Yang dimaksud ide konten kreatif adalah mengembangkan format acara, meningkatkan *engagement* penonton, atau menciptakan elemen hiburan baru, selain untuk *games trading* atau *challenge*. Ini bisa bentuk penambahan segmen atau perubahan format acara baru. Tahapan awal dimulai dengan *brainstorming* ide bersama karyawan magang lainnya dibantu oleh koordinator tim konten dan tim *prize* untuk menciptakan konsep segar yang dapat menarik perhatian penonton, seperti segmen permainan baru atau format kompetisi yang berbeda. Setelah itu, penulis melakukan riset untuk memastikan ide tersebut relevan dengan target penonton dan sesuai dengan

tema acara. Ide yang dihasilkan kemudian ditulis, menjelaskan konsep dengan deskripsi detail, aturan permainan, serta elemen visual yang mendukung. Penulis diberi waktu satu hari untuk menciptakan satu ide konten kreatif. Hasil tersebut akan dicek oleh supervisor dan segera direvisi jika adanya permintaan perubahan. Jika sudah di *approve*, hasil ide-ide konten kreatif tersebut dituangkan dalam bentuk proposal untuk diajukan ke produser dan produser eksekutif.

6. BAST (Berita Acara Serah Terima).

BUKTI UNTUK PENGAMBILAN HADIAH BARANG & UANG TUNAI

NAMA : SITI PATIMAH
 NAMA TIM : LUCU ABIS
 ALAMAT : JL. MENGENIRAYA RT.004
 RW. 006 KEL. TEGAL ALUR
 KEL. KALIDERES, JAKARTA BARAT
 TELEPON (R) :
 (K) :
 (HP) : 081299491653
 (E) :

PROGRAM : SUPER DEAL INDONESIA
 EPISODE : 687
 TANGGAL REKAMAN : 10/08/2024
 TANGGAL TRADING :
 (*Isi saat berubah sewaktu-waktu)
 BANK : BRI
 NO. REKENING : 0363 01 034532 53 0
 CABANG : TEGAL ALUR
 A/N : DEWI ASTUTIK

NO.	ITEM	NILAI
	UANG TUNAI	RP. 8.000.000
	*NO NPWP	

(Setanjutnya disebut sebagai 'Pemenang')

Syarat dan Ketentuan Pengambilan Hadiah:

- Pemenang berhak atas hadiah dalam program kuis Super Deal Indonesia (selanjutnya disebut sebagai "Program"), dimana Pemenang menjadi peserta dan terbukti secara sah mendapatkan hadiah dalam episode Program tersebut, yang ditayangkan di stasiun televisi GTV.
- Apabila pemenang terbukti pernah menjadi peserta program SUPER DEAL INDONESIA dalam kurun waktu 12 bulan, sebelum tanggal Penandatanganan Surat Pernyataan dan Jaminan Peserta Program, dan kemudian dinyatakan terpilih dan memenangkan hadiah dimana Pemenang pernah memandatangani pernyataan serupa, maka Pemenang tidak berhak atas hadiah yang telah dimenangkan tersebut di atas.
- Pengambilan hadiah dapat dilakukan setelah proses Shooting dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Pemenang memenuhi semua persyaratan yang ditentukan
 - Untuk hadiah yang sudah tersedia, pengambilan hadiah dapat dilakukan setelah proses Shooting selesai.
 - Untuk hadiah berupa motor & mobil, GTV akan mengirimkan surat pemberitahuan pengambilan hadiah melalui email & telepon.
 - Untuk hadiah berupa uang tunai, hadiah akan dibayarkan GTV kepada pemenang dengan cara penitahabukuhan (transfer) ke rekening Bank yang ditunjuk oleh pemenang.
 - Untuk hadiah berupa barang yang belum tersedia, pengambilan hadiah akan diberitahukan melalui email & telepon oleh GTV.
- Pemenang wajib memenuhi dan tunduk pada syarat dan ketentuan yang terdapat dalam Surat Pemberitahuan Pemenang.
- Pada saat pengambilan hadiah mobil dan motor, pemenang wajib membawa seluruh dokumen asli sebagaimana yang dipersyaratkan dalam surat pemberitahuan pemenang, termasuk surat bukti pengambilan hadiah kendaraan, identitas diri berupa KTP/SIM/KARTU MAHASISWA/PASPORT dan membawa material Rp. 10.000 sebanyak 1 buah.

Gambar 3.8 Surat BAST
Sumber: (Dokumen Pribadi)

Setelah peserta melakukan permainan di area *trading*, bagian terakhir di mana penulis harus mengisi beberapa surat terima dan informasi dari data yang diberikan tim kontestan. Untuk memenuhi kebutuhan tim, penulis harus melengkapi formulir untuk dapat langsung memberikan hadiah kepada peserta. Setiap pemenang, maupun yang punya atau tidak punya NPWP akan dikenakan pajak 5% dari total harga jumlah hadiah yang pemenang dapatkan. Penulis mengerjakan ini saat syuting berlangsung, setelah menyiapkan properti media *trading*, penulis harus *standby* untuk mendapatkan data para

pemenang segera dan menulis BAST. Surat-surat BAST tersebut ditanda tangani oleh para pemenang serta harus diperiksa jika data tersebut benar. Lalu penulis mengantarkan surat-surat kepada para produser dari Fremantle dan GTV untuk tanda tangan. Setelah ditanda tangan, surat-surat dapat dibagikan ke para pemenang.

Selain mengerjakan tugas utama, penulis juga membantu mencatat dan mengatur notulensi ketika produser dan produser eksekutif rapat dengan kru GTV. Lalu memeriksa berkas-berkas seperti laporan BAST pada *season* 1. Masing-masing divisi sangat terbuka dalam memberikan petunjuk dan informasi mengenai pekerjaan di perusahaan. Kesalahan dalam pekerjaan segera diselesaikan melalui komunikasi inter-personal dan kelompok.

Inisiatif ini datang dari bertanya pada diri sendiri apa yang menurut penulis diperlukan untuk membantu bekerja sama. Penulis mempunyai keyakinan penuh ketika dipercayakan pekerjaan itu. Selain berkoordinasi dengan divisi masing-masing, sering kali orang-orang yang bekerja di divisi lain juga memberikan bimbingan dalam melakukan pekerjaan atau berbagi ilmu yang sangat berguna untuk memasuki dunia kerja nyata.

3.2 Kendala yang Ditemukan

Sebagai anggota tim konten dan tim prize Super Deal Indonesia, penulis menghadapi berbagai kendala yang cukup menantang dalam menjalani tanggung jawab pekerjaannya. Salah satu kendala utama adalah sulitnya mencari ide-ide kreatif yang segar dan orisinal, terutama dalam menciptakan konsep *games* yang menarik untuk kebutuhan syuting. Proses ini sering kali membutuhkan waktu ekstra untuk *brainstorming* dan diskusi, tetapi tetap belum terlepas dari kemungkinan revisi yang cukup banyak dari supervisor. Revisi-revisi ini kadang memaksa penulis untuk bekerja melampaui jam kerja yang telah ditentukan, menambah beban pekerjaan yang sudah cukup padat.

Selain itu, jadwal syuting yang sangat ketat membuat penulis hanya mendapatkan satu hari libur setiap minggunya. Kondisi ini cukup menguras energi,

terutama karena waktu istirahat yang diberikan selama syuting sering kali tidak memadai. Bahkan, waktu makan malam pun sering kali menjadi bagian dari jadwal kerja, karena pekerjaan yang harus segera diselesaikan. Situasi ini menuntut penulis untuk tetap profesional dan produktif meskipun menghadapi keterbatasan waktu dan tekanan kerja yang cukup tinggi. Meskipun demikian, pengalaman ini memberikan pembelajaran berharga tentang manajemen waktu, kreativitas, dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan pekerjaan.

3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai anggota tim kreatif Super Deal Indonesia, kendala yang penulis hadapi adalah sulitnya mencari ide untuk pemotretan dan sulitnya mengatur waktu lembur sehingga mengakibatkan waktu istirahat menjadi lebih sedikit. Penulis senantiasa berusaha mencari solusi atas berbagai kendala yang ditemui di lapangan. Dengan bantuan supervisor, penulis dapat mencari referensi ide di internet, atau berdiskusi dengan teman-teman magang lainnya untuk menyegarkan pikiran agar dapat berpikir lebih baik, dengan berbagi pengalaman dengan supervisor, kendala yang ada dapat diatasi.

Untuk hari syuting, penulis menyarankan untuk bermalam di studio ataupun di kantor Fremantle. Serta tidur yang cukup dan bersiap untuk pekerjaan keesokan harinya. Selain itu, solusi untuk mengatur waktu istirahat yang cukup adalah meminta kepada supervisor untuk izin tidak masuk atau WFH (*Work from Home*) agar bisa mengatur waktu istirahat sesuai kebutuhan penulis.

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

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Pada acara televisi Super Deal Indonesia telah memberikan penulis pengalaman dan pengetahuan yang sangat berharga. Ilmu tentang bagaimana tim kreatif berperan dalam sebuah acara televisi dari awal produksi hingga akhir proses produksi. Penulis secara khusus menikmati pengalaman langsung dengan kinerja tim konten dan hadiah dalam program Super Deal Indonesia selama prosesnya. Penulis sampai pada kesimpulan dari pelatihan lapangan ini bahwa asisten produksi memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan program, terutama dari tahap pra produksi hingga tahap produksi.

Meskipun ada kendala seperti mengatur waktu istirahat dan kesulitan dalam mencari ide kreatif, penulis mampu melewati rintangan serta solusi dari kendala tersebut. Peraturan kantor juga tidak terlalu ketat, bisa berpakaian bebas asal sopan dan memiliki tata krama yang baik. Supervisor sudah melakukan bimbingan cukup baik sehingga penulis tidak enggan dalam keterbukaan seperti meminta bantuan atau izin tidak hadir kerja.

Dalam program Super Deal Indonesia, produksi asisten yang tergabung dalam tim konten dan tim *prize* bertanggung jawab untuk membuat konten dan menyampaikan isi program. Seperti *game trading*, *game* eliminasi, *challenge* Sketsa yang dirancang untuk meningkatkan ketegangan acara selama proses syuting, sehingga membuat acara lebih hidup secara visual. Namun, hasil kerja penulis selama magang jarang sekali dipakai dalam acara, sehingga penulis tidak merasa diapresiasi dan memamerkan hasil karya yang ditayangkan di televisi.

4.2 Saran

Saran merupakan masukan dari hasil proses dilaksanakannya program kerja magang yang dapat dibagi: