



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 III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani kerja magang, penulis berada di divisi Film, Drama, dan Sport yang menangani program *Slide Show* dengan posisi tim kreatif. Tim kreatif adalah tim yang bekerja mengembangkan ide-ide kreatif dan membuat naskah untuk program yang akan diproduksi dengan arahan dari produser (Sutisno, 1993: 32).

Tim kreatif adalah tim yang berada di balik konten dari sebuah program dan bertanggung jawab atas konten tersebut. Tim kreatif disini juga berperan sebagai pengarah acara, dimana menurut Subroto, pengarah acara adalah seorang yang berpengalaman dan merupakan spesialis dalam tugasnya dan selalu mempertanggungjawabkan hasil karyanya dari segi artistik maupun dari segi produksinya kepada seorang produser (Subroto, 1994: 53).

Dalam melaksanakan tugas, penulis berkoordinasi langsung dengan Aat Kodrat Nur Alamsyah, Lityarini Puspita Dewi, dan Rica Susanti selaku senior-senior tim kreatif *Slide Show*. Penulis berkoordinasi dengan senior-senior saat proses produksi secara keseluruhan, baik proses pra-produksi, produksi, maupun pasca produksi. Dalam beberapa hal, penulis juga berkoordinasi langsung dengan para *production assistant* (PA) karena dalam pra-produksi maupun produksi, tim kreatif juga bekerja sama dengan PA.

3.2 Tugas yang Dilakukan

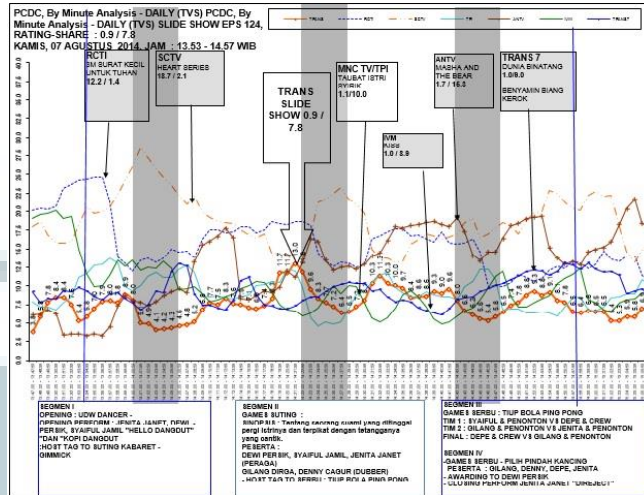
Sesuai posisi penulis sebagai tim kreatif *Slide Show*, penulis melakukan tugas-tugas yang memang dilakukan oleh tim kreatif mulai dari proses pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Pada proses pra-produksi, penulis bersama seluruh tim *Slide Show* melakukan rapat *brainstorming* untuk menentukan siapa saja bintang tamu yang akan diundang, tema episode, dan jenis permainan yang akan dilakukan dalam episode *Slide Show* berikutnya. Penulis turut menyumbangkan ide-ide dalam rapat tersebut. Setelah ditentukan tema beserta jenis permainannya, penulis segera

membuat *breakdown wardrobe* sesuai tema untuk para artis. *Breakdown wardrobe* ini merupakan daftar kostum atau busana yang akan dikenakan oleh para artis setiap episode. Setelah dibuat, *breakdown wardrobe* ini penulis koordinasikan langsung dengan bagian *make-up* dan *wardrobe* yang bertugas untuk segera mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk keperluan syuting. Setelah itu, penulis turut membantu senior kreatif untuk memperbanyak *rundown* dan *script host*, membuat *cue card*, dan tugas khusus seperti mengumpulkan kontak para peserta. *Cue card* sendiri itu adalah sebuah acuan yang berisi poin-poin penting yang harus diucapkan oleh seorang pembawa acara.

Saat proses produksi, penulis mendistribusikan *rundown*, yakni susunan program acara beserta durasinya, dan *script host* yang berisi instruksi serta kata-kata yang harus diucapkan oleh seorang pembawa acara. *Rundown* dan *script host* tersebut penulis distribusikan kepada seluruh tim yang bertugas di studio. Mulai dari *camera person*, *audioman*, *lighting person*, bagian grafis, sutradara, *floor director*, dan juga kepada tim *Slide Show*. Penulis juga mempersiapkan matador, yakni papan tulis sebagai media komunikasi tim kreatif dengan para artis saat proses syuting berjalan. Untuk keperluan syuting lainnya, penulis juga berkoordinasi dengan para penonton yang ingin turut serta bermain *games* dalam episode tersebut, penulis bertanggung jawab untuk mengarahkan penonton mengenai cara dan peraturan permainan. Penulis juga mendata penonton yang menang *games* serta membantu Unit Production Manager dalam memberikan hadiah kepada para pemenang.

Untuk proses pasca produksi, penulis membuat laporan *daily*. Laporan tersebut terdiri dari analisis *by minute* yang diperoleh dari Production Creative Development Center (PCDC), yang menunjukkan grafik penonton *Slide Show* dari menit ke menit. Setelah dibuat, laporan *daily* diperbanyak dan diberikan kepada produser eksekutif dan *associate producer* untuk dianalisis. Laporan *daily* inilah yang menjadi tolak ukur keberhasilan suatu episode sebuah program.

Gambar 3.1 Laporan Daily



Tabel 3.2 Tugas Mingguan

PERIODE	DESKRIPSI
MINGGU I	<p>Pengenalan dengan seluruh tim</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendapat pengarahan dari <i>associate producer</i> mengenai program <i>Slide Show</i> - Mendapat pengarahan dari senior tim kreatif tentang tugas-tugas yang akan dilakukan - Mengikuti proses syuting setiap hari
MINGGU II	<p>Mulai mengikuti proses syuting secara keseluruhan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendistribusikan <i>rundown</i> dan <i>script host</i> - Mendata penonton di studio yang ingin menjadi peserta - Membantu membagikan hadiah yang sudah dipotong pajak
MINGGU III	<p>Proses syuting bergantian antara dua tim</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika tugas syuting mendistribusikan <i>rundown</i> dan <i>script host</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi <i>dummy</i> untuk mengatur <i>white balance</i> pada seluruh kamera, dan mengatur posisi artis ketika syuting - Ketika sedang tidak tugas syuting membuat laporan daily di kantor - Memberikan form request artis kepada Unit Talent
MINGGU IV	<p>Menentukan tema lebaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming meeting</i> tentang fenomena menjelang lebaran yang akan dijadikan tema episode
MINGGU V	<p>Mempersiapkan konsep baru <i>Slide Show</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti rapat tema dan konsep baru - Mengumpulkan data-data laporan daily untuk dianalisis - Mengumpulkan data hari-hari nasional untuk dijadikan tema per-episode
MINGGU VI	<p>Persiapan episode “100% Peduli”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data penonton yang mendaftar menjadi peserta - Menyaring pendaftar untuk dijadikan peserta - Membuat laporan daily
MINGGU VII	<p>Persiapan episode “Versus”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan kontak organisasi rumah tangga di Jakarta - Membuat laporan daily
MINGGU VIII	<p>Persiapan episode “Versus”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan kontak organisasi sekolah - Mencari kontak pengisi acara (marching band, cheerleaders)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melakukan kerja magang sebagai tim kreatif, penulis melakukan tugas mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga tahap pasca produksi.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

1. Tahap Pra Produksi

Mengutip Alan Wurtzel dalam bukunya *Television Production*, tahap pra produksi merupakan proses awal dari seluruh kegiatan yang akan datang, atau juga disebut sebagai tahap perencanaan (Subroto, 1994: 157).

Dalam tahap pra produksi, penulis beserta seluruh tim Slide Show mengadakan rapat *brainstorming* untuk membicarakan tema serta permainan yang akan dimainkan dalam episode selanjutnya. Penulis turut menyumbangkan ide-ide, seperti misalnya pada episode HUT RI ke-69, penulis memberikan ide agar penghitungan skor dilakukan secara akumulasi hingga pada akhirnya pemenang dapat mudah ditentukan. Seluruh tim setuju dengan ide penulis dan akhirnya ide tersebut dipakai.

Setelah ditentukan segala tema, para senior tim kreatif segera menghubungi kontak artis yang akan diundang menjadi bintang tamu sambil membuat *rundown* dan *script host*.

Rundown merupakan rangkuman informasi mengenai sebuah produk atau *item* untuk sebuah program, atau rincian tentang bintang tamu untuk pewawancara. *Rundown* bisa dibuat oleh editor atau *agency* untuk menjadi pedoman sebuah program (Millerson, 2009: 91).

Script atau naskah yang dibuat untuk televisi ditulis secara visual. Maksudnya adalah naskah ditulis dengan kata-kata yang lebih menunjukkan secara visual, tidak hanya dengan gaya bercerita biasa (Hilliard, 2008: 52).

Pada saat para senior tim kreatif membuat *rundown* dan *script host*, penulis turut serta melihat dan membantu melihat kesalahan dalam

pengetikan agar bisa langsung dikoreksi. Sering terjadi kesalahan pengetikan, misalnya nama artis dan jenis permainan sehingga berpengaruh pada persepsi yang membaca *rundown* maupun *script host*.

Setelah semuanya selesai, penulis membantu memperbanyak *rundown* dan *script* untuk didistribusikan ke seluruh tim pada proses syuting di studio keesokan harinya.

2. Tahap Produksi

Yang dimaksud dengan produksi adalah upaya mengubah bentuk naskah menjadi bentuk auditif bagi radio dan bentuk audio visual untuk televisi (Subroto, 1994: 159).

Program *Slide Show* ini melakukan proses syuting dengan menyewa sebuah studio di daerah T.B. Simatupang, yakni lebih tepatnya di Studio Sepat di Jalan Sepat no. 72 , T.B. Simatupang, yang terletak di belakang Gedung Nestle Arcadia. Ketika tugas untuk syuting, penulis datang langsung ke studio karena letaknya lebih dekat dari rumah penulis. Sedangkan tim lainnya berangkat dari kantor dengan menggunakan bis kantor.

Sebelum proses syuting berjalan, penulis mendistribusikan *rundown* dan *script host* kepada seluruh tim yang bertugas di studio. Penulis juga menunggu kedatangan para bintang tamu ke studio dan segera mengarahkan untuk ke ruang *make-up* karena para senior tim kreatif akan memberikan instruksi mengenai apa saja yang akan dilakukan pada saat proses syuting berlangsung.

Pada saat para senior memberikan instruksi kepada bintang tamu, penulis mempersiapkan pakaian yang akan dikenakan oleh bintang tamu dan berkoordinasi langsung kepada petugas *wardrobe* yang bertugas pada saat itu. Kemudian penulis juga mempersiapkan *cue card* yang nantinya akan diberikan kepada *host* oleh senior tim kreatif.

Menurut Sutisno, *cue card* adalah sebuah kartu yang dipegang oleh seorang MC yang berisi materi kata yang akan dibicarakan oleh seorang MC (Sutisno, 1993: 29).

Penulis juga memberitahukan kepada produser mengenai kedatangan para bintang tamu. Tidak jarang terjadi bintang tamu yang diundang datang terlambat, misalkan pada saat itu seorang penyanyi anggota *boyband* terlambat datang hingga segmen ketiga dengan alasan sholat Jumat. Padahal sehari sebelumnya sudah dihimbau agar melaksanakan sholat Jumat di sekitar studio seperti bintang tamu lainnya. Ketika ada bintang tamu yang datang terlambat, tim kreatif harus memikirkan bagaimana mempersilahkan bintang tamu tersebut untuk tampil di depan kamera tanpa memperlihatkan bahwa bintang tamu tersebut datang terlambat dengan menggunakan *gimmick*, yakni adegan khusus yang bertujuan untuk menarik perhatian penonton.

Dalam program *Slide Show*, *gimmick* yang digunakan biasanya mengandung unsur komedi. Misalnya pada saat anggota *boyband* tersebut terlambat datang, ia mengatakan bahwa ia terlambat karena harus belanja keperluan syuting sambil membawa sebuah kantong. Hal-hal seperti kantong tersebut harus segera disiapkan untuk menunjang *gimmick*. Mengingat konsep program *Slide Show* ditayangkan secara langsung maka tim kreatif harus bisa memikirkan secara cepat *gimmick* apa yang akan digunakan.

Ketika proses syuting berlangsung, tim kreatif bertugas untuk berkomunikasi langsung dengan para artis dengan menggunakan papan tulis yang disebut *matador*, yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh penulis.

3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahapan terakhir atau tahap *post-production*, dimaksudkan merupakan tahap penyelesaian atau penyempurnaan dari bahan, baik yang

berupa pita auditif maupun pita audio visual, demikian pula untuk televisi apakah digunakan satu atau lebih kameranya (Subroto, 1994: 159).

Selama penulis melakukan kerja magang di program *Slide Show*, program ini ditayangkan secara langsung sehingga dalam tahap pasca produksi tidak ada proses *editing*. Yang dilakukan dalam tahap ini hanyalah evaluasi dalam bentuk pembuatan laporan *daily*. Dalam laporan tersebut dapat terlihat berapa jumlah *rating* dan *share* yang diperoleh sebuah program.

Rating dalam sebuah program adalah persentase rumah tangga yang memiliki TV yang menyaksikan program tertentu di suatu daerah dalam periode waktu tertentu. Sedangkan *share* adalah rata-rata jumlah pemirsa televisi pada channel TV tertentu terhadap total pemirsa yang sedang menyalakan TV pada periode waktu tertentu (Belch, 2007: 378)

Dalam hal ini, data *rating* dan *share* diperoleh dari AGB Nielsen, sebuah lembaga yang memberikan informasi dan layanan untuk media seperti TV, radio, koran, dan majalah. Data dari Nielsen tersebut diperoleh tim kreatif setiap hari melalui *e-mail* dari Production Creative Development Center (PCDC).

Laporan *daily* ini kemudian dianalisa oleh produser untuk dapat mengukur sukses atau tidaknya sebuah episode dalam program *Slide Show*. Jika sebuah episode kurang sukses, produser bersama tim kreatif akan mengatur strategi untuk episode selanjutnya berdasarkan laporan *daily* tersebut.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam melaksanakan kerja magang, penulis menemukan adanya kendala. Seperti misalnya ketika mempersiapkan *wardrobe* untuk keesokan harinya, seringkali penulis ditegur oleh bagian *wardrobe* karena terlambat memberikan *breakdown*. Hal ini terjadi karena rapat dengan tim *Slide Show* sering diadakan pada malam hari karena menunggu kehadiran executive

producer yang tidak tentu. Sehingga penulis harus terlebih dahulu mengikuti rapat hingga tema yang ditentukan sudah pasti, baru penulis bisa memberikan *breakdown*.

Beberapa kali juga penulis merubah *breakdown* yang sudah diberikan, karena tema yang sudah ditentukan berubah menjadi tema yang berbeda sehingga *wardrobe* yang akan digunakan berubah juga. Hal ini menyulitkan karyawan bagian *wardrobe* karena mereka sudah mempersiapkan baju-baju dengan tema yang sebelumnya, dan ketika tema berubah mereka harus mempersiapkan ulang baju sesuai dengan tema yang baru.

Solusi dari kendala ini hanyalah waktu yang digunakan untuk melakukan rapat *brainstorming*. Apabila rapat dapat dilakukan sore hari, maka persiapan untuk keesokan harinya dapat dilakukan dengan lebih cepat. Akan tetapi hal ini tidak dapat terjadi setiap hari mengingat kesibukan executive producer yang menjadi penentu utama dalam setiap pembuatan episode. Tidak setiap saat seorang executive producer duduk diam di ruangnya, melainkan memiliki pekerjaan juga di luar kantor.

UMMN