



### **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

Kerja magang penulis dilakukan selama 52 hari dibawah bimbingan produser Contenuity production yang bernama Pigar. Penulis dibimbing untuk mengerti tata kerja proses produksi, ditempatkan sebagai *Cameraman* dan membantu menjadi tim kreatif. Penulis mengerjakan 2 program TV yaitu *Autosmart* dan *Always instyle*, dan membuat *filler-filler* yang telah dipesan perusahaan. Penulis mencari ide untuk episode dan meriset data mobil dan fashion untuk dijadikan sebuah episode yang di stok untuk diproduksi dalam pra produksi. Saat produksi, penulis menjadi *Cameraman* untuk produksi *filler* dan episode program TV, selain itu penulis juga ditugaskan sebagai jurnalis untuk meliput segala *event* dari klien-klien Kompas Gramedia.

#### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas penulis dalam kerja magang adalah mencari riset tentang mobil, mencari lokasi *shooting*, membuat tips merawat mobil dan berkendara, menjadi *Cameraman* yang memproduksi episode program TV dan *filler*, dan meliput *event* yang dibuat oleh Kompas dan kliennya, terutama yang berkaitan dengan tema program TV yang dibuat yaitu otomotif dan *fashion*.

Tabel 3.1 Perkerjaan yang Diserahkan Kepada Penulis

Minggu Ke-	Jenis Perkerjaan yang Dilakukan Mahasiswa
1	Mencari data mobil Honda Mobilio dan Suzuki Ertiga untuk dibahas di dalam program, <i>Shooting</i> segemen tips & trik membersihkan velg, dan <i>shooting</i> episode Honda Mobilio V.S. Suzuki Ertiga.
2	Meriset data Mitsubishi Mirage dan Nissan March dan mencari tips & trik untuk menambah performa mesin dan merawat mesin.
3	Meriset data mobil KIA Optima dan Nissan Teana dan tips merawat Jok mobil.
4	Meriset data mobil bekas di bursa mobil bekas dan mencari tips untuk membeli mobil bekas.
5	Menyiapkan segala keperluan <i>shooting</i> untuk episode Nissan March dan Mitshubishi Mirage, <i>Shooting</i> episode Nissan March dan Mitshubishi Mirage, dan meriset data memodifikasi mobil.
6	Mencari data bengkel modifikasi untuk diliput, <i>shooting</i> episode bursa mobil bekas, dan meriset data untuk episode <i>offroad</i> .
7	<i>Shooting</i> episode modifikasi mobil, <i>shooting</i> kampanye perusahaan Mazda, dan <i>shooting</i> tips membersihkan interior mobil.
8	Mempersiapkan <i>shooting</i> di ciawi untuk episode Jeep, <i>Shooting</i> di lokasi <i>offroad</i> untuk Jeep, dan <i>shooting</i> tips dari <i>expert</i> untuk memodifikasi mobil.
9	<i>Shooting</i> tips untuk menghilangkan jamur kaca mobil, <i>shooting</i> episode mobil irit, <i>Shooting</i> beauty & fashion untuk program <i>Always</i>

	<i>Instyle, shooting media preview event game Rusty Heart Indonesia.</i>
10	<i>Shooting gimmick untuk promosi game Rusty Heart Indonesia, Shooting fashion show untuk program Always Instyle.</i>
11	<i>Shooting di puncak untuk memproduksi video time lapse dan test drive KIA Sorento v.s. Hyundai Santa Fe</i>



Gambar 3.1 Diandra Gautama Saat Mengikuti Balap di Episode 10



Gambar 3.2 Dokumentasi Saat *Shooting* Episode *Offroad*



Gambar 3.3 *Shooting* Episode 10 International Series of Motorsport di Sentul



Gambar 4 *Shooting* untuk Episode Bursa Mobil Bekas



Gambar 3.4 *Shooting Stock Footage* dan *Timelapse* Suasana Jakarta



Gambar 3.5 *Shooting Timelapse* dan *Stock Footage* di Kawasan Puncak

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang sebagai *Cameraman* dan kreatif di *Contenuity Production*. Proyek yang dikerjakan oleh penulis yaitu program TV *Autosmart* dan *Always Instyle*. Sebelumnya proyek ini dimulai, penulis diberikan *brief* mengenai tentang tema dan gaya eksekusi program yang akan dibuat. Setelah *brief* diberikan, maka penulis mulai *brainstorming* untuk tema untuk tiap episode yang akan dibuat dan tips yang akan di berikan dalam program.

Proses *brainstorming* dilakukan dengan riset dari data-data dari data dari redaksi majalah yang diterbitkan oleh Kompas Gramedia dan data yang beredar di Internet. Penulis juga mempelajari karya yang sebelumnya dibuat oleh *Contenuity Production* untuk sebagai acuan untuk konsep yang dibuat.

Setelah itu, barulah penulis mempresentasikan ide untuk episode yang baru kepada produser dan asisten produser dan dipertimbangkan dalam segi teknis dan biaya produksi kemudian akan dieksekusi ataupun di tolak sesuai keputusan rapat tim kreatif, produser dan eksekutif produser.

Saat konsep di setuju, maka konsep tersebut dikirim kepada *Scriptwriter* yang akan mengolahnya menjadi sebuah naskah. Setelah itu *Cameraman* akan membuat desain *shot* yang akan dibuat berdasarkan naskah yang sudah final.

Eksekusi sebuah episode dilakukan hanya pada hari selasa, dimana *host* hanya dikontrak untuk *shooting* pada hari itu. Biasanya yang dieksekusi adalah segmen 1, *Bridging*, dan penutupan acara oleh *host* Autosmart yaitu Ge Pamungkas dan Diandra Gautama. *Shooting tips, expert* dan event akan dilakukan di lain hari dan di stok untuk disisipkan kedalam episode dengan tema yang cocok dengan sisipannya.





Gambar 3.6 Host Autosmart, Ge Pamungkas dan Diandra Gautama

Penulis telah mengerjakan mengerjakan 8 episode Autosmart dan 2 episode Always Instyle dalam kerja magangnya selama 52 hari di Contenuity Production.

#### 3.4. Proses Pelaksanaan

Proses kreatif yang terjadi dalam pengerjaan program TV Autosmart dan Always Instyle merupakan proses yang *multi linear*. Sebuah episode bisa dieksekusi secara per segmen dan tidak di *shooting* pada hari yang sama. Itu karena program yang dikerjakan oleh penulis merupakan *magazine show* yang merupakan kumpulan informasi yang dikemas dalam 1 episode tayang. Satu episode mempunyai tema tersendiri, dan selalu berganti pada episode berikutnya. Segmen

yang ada juga bisa berubah kontennya sesuai dengan keperluan episode setiap minggunya.

Konsep yang akan dijadikan sebuah episode sudah di-*stock*, penulis mengumpulkan setiap ide yang muncul sudah jauh-jauh hari sebelum eksekusi. Namun, sebelumnya tiap konsep di presentasikan kepada produser untuk dipertimbangkan bagaimana dan kapan eksekusinya. Penulis diwajibkan untuk mengumpulkan kumpulan ide dan tips setiap harinya lalu dikirimkan ke *email* produser.

Penulis harus terus mengikuti perkembangan dari industri otomotif dan meriset mobil terbaru mulai dari teknis sampai dengan setiap opini masyarakat tentang mobil tersebut. Riset yang dilakukan adalah mencari data spesifikasi dari mesin, interior hingga elektronik dalam mobil. Itu karena sebuah *magazine show* harus mempunyai kegunaan dan memiliki informasi yang diberikan oleh sebuah majalah.

Ketika sebuah konsep terpilih dan memungkinkan untuk dieksekusi maka konsep tersebut akan di kirim ke *scriptwriter* untuk diolah menjadi sebuah naskah untuk 30 menit. Didalam naskah terdapat konten dan dialog yang akan dilakukan oleh *host*. Selain itu, terdapat juga pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber sesuai dengan tema episode tersebut.

Sebuah naskah yang telah selesai, selanjutnya dibaca oleh *host* dan *Cameraman*, banyak diskusi yang terjadi pada saat *reading*, saat ini banyak perubahan yang terjadi dari naskah ke produk final. Karena tidak semua konten

dari naskah ada dan dapat disediakan oleh *production house*, maka dari itu akan dibuat sebuah alternatif. Hasil diskusi inilah yang menjadi produk final dari program TV yang dibuat.

Pada saat *shooting*, penulis sebagai *Cameraman* telah mempunyai *list shot* yang akan diambil. Di luar naskah adalah kreatifitas *cameraman* dalam mengambil shot. Kreatifitas dari *cameraman* akan membuat produk final menjadi tidak kaku, maka dari itu penulis dituntut untuk penuh inisiatif dalam menjalankan tugasnya.

Setelah *shooting* selesai maka penulis bertanggung jawab untuk mengorganisasi data *shooting* kedalam *harddisks* sehingga *editor* dapat dengan mudah mencari materi untuk di-*edit*. Hal ini dapat mempercepat proses produksi karena mencegah *editor* memeriksa satu per satu *footage*, jika *file* sudah tersusun rapi pada tiap *folder* konten yang berbeda, maka akan lebih mudah untuk *editor* untuk berkerja.

Proses *Editing* yang dilakukan oleh *editor* rata-rata adalah 5 hari untuk 1 episode, karena program akan tayang seminggu sekali. Penulis mengerjakan 2 program, maka dibutuhkan 2 *editor*. Penulis terkadang juga melakukan uji *screening* dan membuat catatan untuk *editor* untuk merevisi episode yang telah dikerjakannya.

Setelah revisi dilakukan maka produser menyetorkan episode yang sudah final untuk di tayangkan di Kompas TV. Sistem yang dipakai dalam transaksi ini

adalah *Buy Out Cash*, dengan artian bahwa episode tersebut sudah dijual lepas, dan iklan yang didapat dari penayangan akan dikelola oleh pihak dari TV.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA