



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 melakukan kerja magang di ANTV, penulis bergabung di dalam tim kreatif dalam divisi Tim Produksi Sponsor. Posisi penulis dibawah bimbingan produser, Sabil Huda, beserta rekan-rekan sesama tim, yaitu: Amanda dan Mellisa (PA dan Creative). Penulis juga bekerja sama dengan Azis selaku *camera person* dan Nuraini selaku editor. Senior dalam tim kreatif ini yang membimbing sekaligus memberikan arahan saat penulis melaksanakan tugas. Penulis mengerjakan proses pembuatan *built in product* pada bulan Ramadhan setiap hari Senin-Jumat dalam program Pesbukers yang tayang pada 16.00 sampai dengan 18.30 WIB. Terdapat beberapa pengiklan dalam program tersebut, seperti Abothyl, Polisilane, Andromax, Homyped dan OLX.

Sedangkan seusai Ramadhan, penulis membuat naskah dan menjalankan shooting *filler product* satu sampai dua kali seminggu, *shooting filler product* untuk program Dapur Mama Seru dilakukan di luar studio dengan mengikuti jadwal *talent* yang sudah menjadi pilihan klien.

Sebagai tim kreatif dalam divisi produksi sponsor, penulis melakukan *meeting* untuk membahas produk apa saja yang akan ditampilkan dalam *built in product*, lalu penulis menuangkan ide-ide ke dalam naskah yang selanjutnya akan diperiksa oleh produser yang didiskusikan bersama pengiklan, merevisi naskah jika ada yang tidak sesuai dengan pengiklan, memperbanyak dan mendistribusikan naskah sebelum *live*, meminjam kostum dan properti yang dibutuhkan saat melaksanakan *shooting*, membuat *cue card* jika dibutuhkan, menjalankan prompter atau memegang matador. Bergabung dalam tim kreatif membuat penulis harus mampu menuangkan ide-ide yang berbeda dari orang lain yang nantinya akan dapat dijual.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pekerjaan yang dilakukan penulis sebagai salah satu tim kreatif. Kreatif merupakan sebuah posisi yang bisa dikatakan penting dalam dunia *broadcast*. Kreatif dituntut untuk dapat berinovasi dengan baik menggunakan arahan-arahan yang diberikan oleh produser, sehingga mampu diterima dengan mudah oleh khalayak umum. Pekerjaan yang penulis lakukan selama melakukan kerja magang adalah menulis naskah yang menjamin pokok dari keunggulan, kualitas, dan kegunaan produk harus dimunculkan sedemikian rupa agar kelemahan yang ada pada produk tidak terlihat. Penulis juga melakukan *briefing* kepada *talent*, menjalankan prompter, menyiapkan kostum dan properti yang akan digunakan pada saat *shooting*, mengawasi saat proses editing untuk memastikan template dengan benar. Tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama proses kerja magang selama dua bulan, antara lain:

Tabel 3.1
Mingguan Pekerjaan

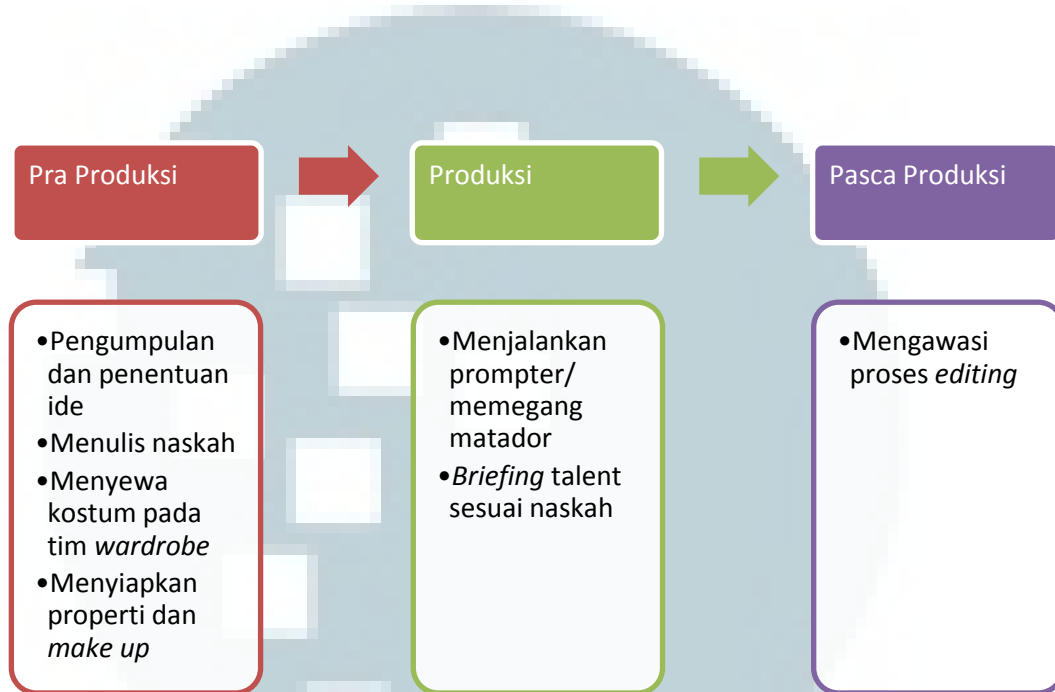
Minggu Ke-	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan
1	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan dan beradaptasi dengan lingkungan kantor- Persiapan live sponsor Pesbukers Ramadhan- Meminjam properti- Membuat naskah untuk OLX, Andromax dan Polysilane
2	<ul style="list-style-type: none">- Membuat naskah Bimoli- Revisi naskah Bimoli- Riset makanan untuk <i>gimmick</i>

	<p>Bimoli</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting filler</i> Permata Bank dengan Ibnu Jamil di Lotte Mart - Taping program Pesbukers untuk special Ramadhan - <i>Briefing</i> Opie dan Sapri untuk gimmick Polisilane
3	<ul style="list-style-type: none"> - Shooting filler Permata Bank dengan Ayushita dan Aldi Taher di Lotte Mart - Mempersiapkan live Pesbukers Ramadhan, meminjam properti dan kostum - Briefing Ruben Onsu dan Raffi Ahmad untuk Abothyl - Menjalankan <i>prompter</i>
4	<ul style="list-style-type: none"> - Riset option chef untuk bintang Bimoli - Meeting dengan agency dan pihak Bimoli - Survey tempat ke ICE-BSD untuk VT Andromax yang akan tayang di Pesbukers
5	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat script OLX - Mencari tambahan option chef - Shooting Ibnu Jamil untuk VT Andromax yang akan tayang di

	<p>Pesbukers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Survey SPBU untuk shooting Yadi Sembako filler Permata Bank
6	<ul style="list-style-type: none"> - Shooting filler Permata Bank dengan Yadi Sembako di SPBU - Shooting filler Permata Bank di apartemen Tina Toon - Meminjam properti dan kostum untuk keperluan <i>shooting</i> - Membuat naskah VT XL dan VT Bimoli
7	<ul style="list-style-type: none"> - Riset makanan kuliner Surabaya - Revisi naskah VT XL - Meminjam properti dan kostum untuk keperluan shooting minggu depan - Membuat naskah VT Bimoli
8	<ul style="list-style-type: none"> - Shooting filler Permata Bank di SPBU dengan Wulan Guritno - Shooting filler Permata Bank di Studio SEPAT dengan Nunung - Riset Chef Norman

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan



Selama praktik kerja magang yang dilakukan, penulis diharuskan untuk memahami persiapan produksi program (pra produksi), pelaksanaan atau proses shooting (produksi), yang terakhir mengawasi dan evaluasi (pasca produksi). Berikut rincian dan penjelasan pelaksanaan tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis.

3.3.1.1 Pra Produksi

Sebelum memulai proses *shooting*, tentu memerlukan perencanaan yang matang. Proses perencanaan tersebut sering disebut pra produksi. Pra produksi meliputi seluruh persiapan dan aktifitas sebelum melakukan proses *shooting*. Pra produksi sendiri terdiri menjadi dua bagian, yaitu menuangkan ide-ide ke dalam konsep yang dibutuhkan dalam perencanaan atau ke dalam naskah dan kebutuhan yang secara terperinci seperti lokasi, *crew* dan

peralatan-peralatan lain yang digunakan dalam proses shooting berlangsung (Zettl, 2009, h.4).

Tugas-tugas yang penulis kerjakan antara lain: Penemuan ide dan memilih konsep untuk pembuatan *built in product* atau *filler product*. Konsep dan ide tersebut dituangkan ke dalam naskah diikuti dengan *gimmick* apa yang akan ditampilkan, penulis mempelajari pembuatan naskah yang kreatif melalui mata kuliah yang sudah didapat seperti *creative writing*, produksi TV 1 dan produksi TV 2. Dalam pengumpulan ide, penulis melakukan riset materi untuk menambahkan ide. Sebelum membuat naskah penulis membuat kerangka penulisan agar memudahkan penulis. Setelah mendapat persetujuan dari produser. Produser mengajukan naskah tersebut ke pengiklan, jika ada keluhan atau kekurangan, naskah tersebut akan di revisi secepatnya.

Menurut Russel, Thomas, dan Ronald (1992) dalam proses pembuatan iklan *TV Commercials*, proses kerjanya meliputi dari pembuatan ide iklan, pembuatan *storyboard*, pembuatan iklan itu sendiri hingga iklan siap disiarkan. Namun, pada praktik kerja yang saya lakukan di ANTV, tidak sesuai dengan prosedur yang tertera. Di dalam proses pembuatan *built-in-product* tidak melalui proses pembautan *storyboard*. Naskah yang dibuat pun hanya bersifat dialog atau percakapan, tidak meliputi *audiovisual script* serta *camera script*.

Sebelum kegiatan *shooting* berjalan, penulis membuat perjanjian dengan tim kostum dan *make up artist* yang akan mengurus penampilan yang sesuai di depan kamera. Make up digunakan untuk tiga alasan dasar, yaitu (1) untuk menonjolkan penampilan, (2) merubah dan mengoreksi penampilan, (3) digunakan oleh *talent* wanita atau pria agar dapat mengimprovisasi penampilan mereka (Zettl, 2009, h.329)

Selain itu, pemilihan pakaian di kostum untuk *talent* juga sangatlah penting. Karena ada beberapa perbedaan dan perubahan warna atau motif pakaian yang terlihat saat sudah berada di layar kaca dengan aslinya. Pakaian yang digunakan oleh talent harus atraktif dan *stylist*, namun tidak terlalu berlebihan. *Audience* menyukai *talent* berpakaian baik dan menarik (Zettl, 2009, h.331).

3.3.1.2 Produksi

Memasuki proses produksi, berbagai perencanaan yang telah matang akan segera terlaksanakan di lapangan. Produksi sendiri adalah proses shooting yang dilakukan dengan segala perencanaan yang telah disiapkan.

Saat memasuki pintu studio untuk mulai melakuakn sesi pengambilan gambar dengan menggunakan peralatan lainnya, itu berarti kita sudah terlibat dalam produksi. Produksi juga mencakup alat-alat dan biasanya juga *crew* yang terlibat di dalam proses tersebut. Hal tersebut sudah termasuk kegiatan dalam hal video recording dan acara televisi (Zettl, 2009, h.4). Tugas tugas yang penulis lakukan pada tahap produksi ini antara lain: Persiapan properti, kostum dan *make up* yang digunakan saat *shooting*. Lalu, *breifing talent* dan menjalankan prompter sesuai dengan naskah yang telah dibuat. *Talent* harus dipastikan membacakan *product knowledge* dari pengiklan.

3.3.1.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap terakhir dalam proses *shooting* berlangsung. Tahap ini merupakan tahap penyempurnaan hasil *shooting* saat proses produksi berlangsung, yaitu proses *editing*. Peran editor disini menjadi sangat penting yang kemudian akan ditonton oleh masyarakat.

Hal yang menjadi mayoritas dalam pasca produksi ini adalah video dan audio editing. Termasuk di dalamnya penggunaan warna-warna yang sesuai, pilihan background, dan pemilihan music yang tepat dan kreasi dalam *audio effects*. Aktifitas pasca produksi akan lebih lama dari masa produksi (Zettl, 2009, h.4).

Tugas yang dilakukan oleh penulis dalam pasca produksi adalah penulis mendampingi dan mengawasi editor dalam proses editing. Penulis memastikan tidak ada *product knowledge* yang terlewat. Penulis juga membantu mengusulkan pilihan warna dan mengusulkan *stockshoot* yang digunakan.

Kemudian setelah mengecek kembali video yang telah diedit, apakah masih ada gambar yang jumpy atau audio yang bermasalah. Setelah proses pengeditan, hasil tersebut akan di *preview* oleh produser. Apakah hasil editan tersebut sudah layak dan sesuai keinginan si produser.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Pertama kali melakukan praktik kerja magang, bukan berarti penulis tidak mendapatkan kendala. Ada beberapa kendala yang dikemukakan oleh penulis, diantaranya:

- Penulis dikejar *deadline* dalam mengerjakan naskah dikarenakan salah satu *built in product* terdapat dalam program Pesbukers yang ditayangkan setiap hari senin sampai jumat.
- Penulis terkadang tidak nyaman dengan proses pengerjaan di TV yang terkadang tidak mengenal waktu
- *Talent* yang telah dipilih pengiklan terkadang sulit untuk dihubungi atau tidak berkenan melakukan *shooting* dan harus mencari *talent* baru yang juga disetujui oleh pengiklan.

- Permintaan pengiklan yang memakan durasi panjang, namun durasi penayangan terbatas.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala pasti ada solusinya, berikut solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala tersebut:

- Penulis selalu berusaha menyelesaikan tugas secepat mungkin, dan mengatur prioritas yang mana yang harus lebih dahulu diselesaikan, sehingga penulis bisa bekerja seefektif mungkin.
- Membiasakan diri dengan jam kerja yang telah menjadi alur di dalam perusahaan tersebut.
- Mengganti *talent* yang berhalangan dengan *talent* lain yang bersedia dan setuju melakukan *shooting*, tentunya *talent* ini juga harus disetujui oleh pengiklan. Selain itu memberikan beberapa pilihan *talent* kepada pengiklan.
- Memberikan penjelasan kepada pengiklan mengenai durasi penayangan selain itu memberikan ide untuk menambahkan *product knowledge* dalam *bubble text* jika durasi terlalu berlebihan sehingga jika harus di *cut*, *product knowledge* tidak ikut terpotong.

UMMN