

**LAPORAN KULIAH KERJA MEDIA
TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB *PRODUCTION ASSISTANT* DALAM
PROGRAM *GAMES SHOW* MASIH MAIN KATA**



**Ditulis dan Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Ahli Madya Komunikasi Terapan
Universitas Sebelas Maret Surakarta**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI TERAPAN DIII PENYIARAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

*com*2012 user

PERSETUJUAN

Tugas akhir berjudul:

**TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB *PRODUCTION ASSISTANT*
DALAM PROGRAM *GAMES SHOW* MASIH MAIN KATA**

Karya:

MANUEL HASIROLAN ROMARIO SIBUEA

D1409041

D3 PENYIARAN

Disetujui dan Dipertahankan di Hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program

Diploma III Komunikasi Terapan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Surakarta,

Menyetujui

Dosen Pembimbing,


Drs Aryanto Budhi S., M. Si.

NIP. 19581123 198603 1 002

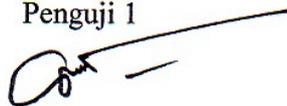
PENGESAHAN

Tugas ini telah diujikan dan disahkan oleh Panitia Ujian Tugas Akhir
Program Diploma III Komunikasi Terapan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Hari : Jumat

Tanggal : 29 Juni 2012

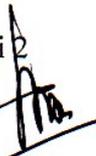
Panitia Ujian tugas Akhir
Penguji 1



Drs. Surisno Satriyo Utomo M. Si

NIP.19500926 1985031 001

Penguji 2



Drs Aryanto Budhi S., M. Si.

NIP. 19581123 198603 1 002

Dekan,



Prof. Drs. H. Pawito, Ph. D

NIP. 19540805 198503 1 002

commit to user

Lembar Pernyataan

Saya menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri. Semua bahan yang dipergunakan dalam penulisan ini berasal dari sumber – sumber yang sah dan diketahui.

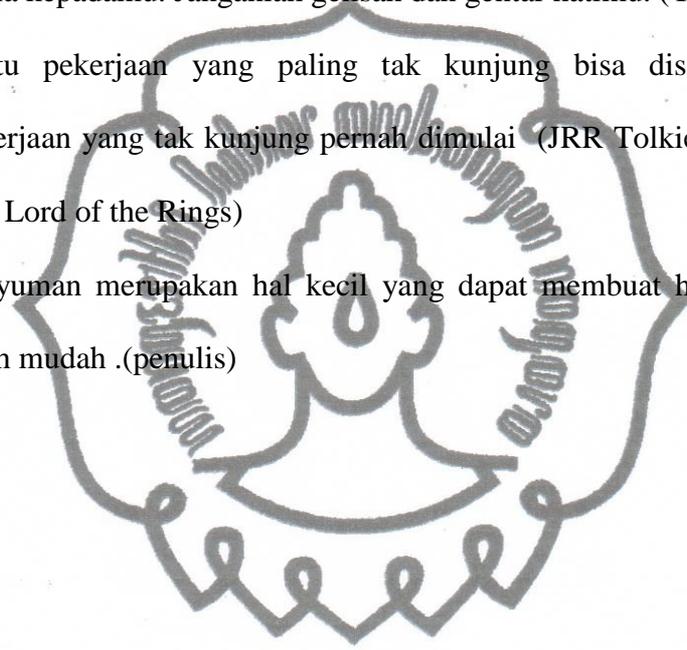
Surakarta, 29 Juni 2012

M.H. Romario Sibuea



MOTTO

- Damai sejahtera Kutinggalkan bagimu. Damai sejahtera-Ku Kuberikan kepadamu, dan apa yang Kuberikan tidak seperti yang diberikan oleh dunia kepadamu. Janganlah gelisah dan gentar hatimu. (Yoh 27 :14)
- Suatu pekerjaan yang paling tak kunjung bisa diselesaikan adalah pekerjaan yang tak kunjung pernah dimulai (JRR Tolkien, penulis Novel The Lord of the Rings)
- Senyuman merupakan hal kecil yang dapat membuat hidup ini menjadi lebih mudah .(penulis)



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk:

Almamaterku Universitas Sebelas Maret yang tercinta

Seluruh *production assistant* program acara televisi



commit to user

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus juru selamatku yang telah membuka cakrawala berpikir penulis sehingga dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Media (KKM) selama 2 bulan yang menjadi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Progam D III Komunikasi Terapan FISIP Universitas Sebelas Maret Surakarta. Atas berkat dan bimbingan-NYA penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berupa laporan KKM berjudul **TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB *PRODUCTION ASSISTANT* DALAM PROGRAM *GAMES SHOW* MASIH MAIN KATA**

Tulisan ini mencoba untuk membahas peran seorang asisten produksi televisi. Untuk itu penulis memusatkan perhatian khusus untuk peran asisten produksi televisi.

Penulis membagi tulisan ini menjadi lima bab. Bab I adalah pendahuluan, kemudian bab II berisi tentang tinjauan pustaka, bab III *profile* perusahaan, bab IV adalah inti dari seluruh laporan hasil KKM penulis, dimana penulis menjelaskan tentang peran asisten produksi program televisi yang juga ikut langsung terjun di dalamnya. Bagian akhir dari tulisan ini adalah bab V yaitu kesimpulan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang – orang yang telah berjasa bagi penulis selama penulis berproses di UNS Surakarta, terutama selama penulisan laporan tugas akhir ini. Mereka adalah :

1. Drs. Aryanto Budhi S., M.Si selaku pembimbing dalam penulisan tugas akhir ini. *commit to user*

2. Drs. Surisno Satrio Utomo,. M.Si selaku dosen wali selama masa perkuliahan penulis di D III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret.
3. Kedua orang tuaku yang sudah dengan tulus menyayangi dan mengasihiku dan mendukung baik moral dan moril, Jhony Sibuea dan Nuriati Situmeang(alm) terima kasih atas kesabaran, pengertian, perhatian, dan doa tiada henti.
4. Kepada Bapak uda Mula Sibuea S.H. dan Inanguda Drs. Riana Pauline Tamba yang telah senantiasa mendidik dan membimbingku dengan penuh kasih.
5. Kepada seluruh N-HKBP Solo yang telah menjadi keluarga baru dan membantu dukungan dan semangat.
6. Teman-teman semua yang telah membantu dukungan secara moril.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka segala kritik, saran, maupun komentar akan diterima oleh penulis dengan senang hati. Akhirnya besar harapan penulis, semoga tugas penulisan ini dapat berguna bagi orang lain khususnya para asisten produksi progam televisi.

Surakarta, 29 Juni 2012

Penulis,

M.H. Romario Sibuea

commit to user

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	5
C. Manfaat.....	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Komunikasi.....	7
B. Televisi.....	8
C. Tujuan dan Fungsi Televisi.....	10
D. Televisi Penyiaran.....	11
E. Karakteristik Televisi.....	13
F. Tugas dan Tanggung Jawab Personalia Produksi Televisi.....	20

commit to user

G. Assisten Produksi (Production Assistant)	26
H. <i>Games Show</i> Masih Main Kata	28

BAB III DESKRIPSI UMUM PERUSAHAAN

A. Sejarah Singkat Global TV	36
B. Visi dan Misi Global TV	38
C. Lokasi Global TV	38
D. Jangkauan Siaran Global TV	41
E. Logo Global TV	42
F. Komposisi Pengadaan Acara	43

BAB IV PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA

A. Kegiatan Kuliah Kerja Media	51
B. Bidang Kegiatan Magang Yang Dilakukan	52
C. Kesulitan Selama Magang Dan Cara Mengatasinya	59
D. Focus Of Interest	62
E. Deskripsi Program Masih Main Kata	68

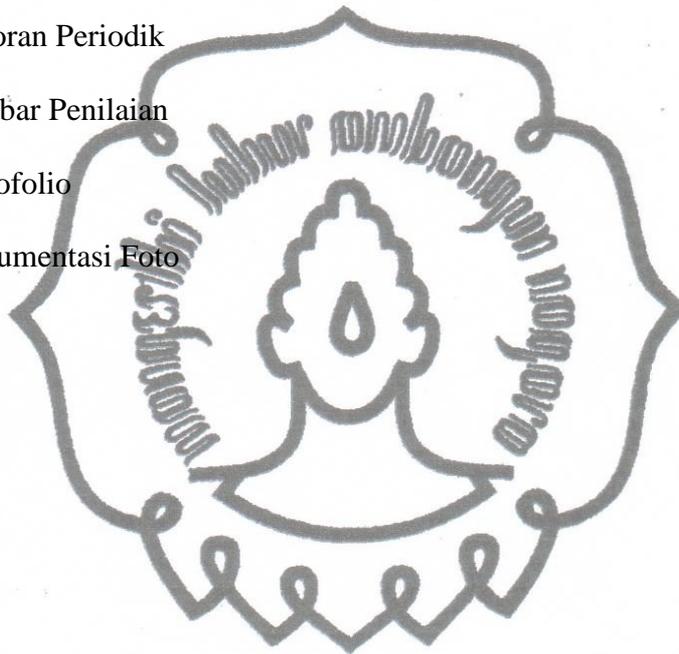
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran	71
C. Daftar Pustaka	
D. Lampiran – lampiran	

commit to user

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Tugas
2. Surat Keterangan KKM
3. Laporan absensi Harian
4. Laporan Periodik
5. Lembar Penilaian
6. Portofolio
7. Dokumentasi Foto



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan penyiaran televisi di Indonesia sangat signifikan, ini terbukti karena Indonesia memiliki cukup banyak stasiun TV yang eksis. Dan saat ini juga mungkin stasiun-stasiun TV di Indonesia pun semakin meningkat karena dengan munculnya stasiun-stasiun TV di setiap daerah seluruh Indonesia dan secara tidak langsung memunculkan persaingan yang semakin tajam dan perkembangan zaman yang membuat masyarakat Indonesia semakin “pintar” yang ditandai dengan semakin besarnya hasrat rasa keingintahuan akan informasi, hiburan, musik dan film menyebabkan tambah banyak media televisi yang berlomba-lomba menyajikan informasi, hiburan, musik dan film kepada masyarakat luas Indonesia.

Media televisi saat ini penyiarannya terlihat sangat “bersemangat” maksudnya disini adalah sebuah fenomena dimana setiap stasiun televisi menggunakan berbagai macam cara dan kelebihan mereka untuk tampil luar biasa dan membuat masyarakat penasaran dan menambah rasa ingin tahu sehingga khalayak memiliki hasrat untuk kebutuhan “haus” akan informasi dan hiburan. Akan tetapi di beberapa stasiun televisi lupa bahwa tujuan sebenarnya media massa seperti televisi ini adalah untuk menambah wawasan, informasi dan mendidik masyarakat Indonesia.

commit to user

Kenyataannya di beberapa stasiun televisi Indonesia banyak sekali program-program acara yang melenceng dari tujuan utama sebagai media massa. Kita lihat saja contohnya, seperti program-program sinetron dan telenovela yang seakan-akan “meracuni” seluruh masyarakat Indonesia untuk menontonnya dan acara tersebut sangat tidak memberikan unsur informasi maupun unsur edukasinya untuk mendidik. Sehingga timbul pemikiran untuk menciptakan program yang bertujuan untuk membuat masyarakat Indonesia menjadi terhibur dan sekaligus menambah ilmu pengetahuan.

Salah satu contoh stasiun televisi yang melakukan rangkaian kegiatan tersebut adalah Global TV (PT. GLOBAL INFORMASI BERMUTU). Sebagai stasiun TV swasta termuda di Indonesia yang berdiri pada 8 Oktober 2002 Global TV dimiliki oleh PT.MEDIA NUSANTARA CITRA (MNC group). Global TV mencoba menghadirkan program-program acara yang dibutuhkan masyarakat, yaitu Program *Game Show* yang memberikan hiburan kepada pemirsa dengan menampilkan *games* yang lucu, edukatif dan melatih *team work*. Stasiun Global TV sebagai stasiun TV yang lebih memilih fokus pasar anak muda, memberikan program acara untuk generasi muda Indonesia dengan menghadirkan *Game Show* seperti kuis “Masih Main Kata” yang memberikan wawasan luas, sangat mendidik dan edukatif untuk semua kalangan usia.

Pada Program *Game Show* “Masih Main Kata” ini *shootingnya* dilakukan di Studio AD, Jakarta Selatan. Program ini adalah lanjutan dari
commit to user

Program Kuis “Main Kata” yang dulu dipandu oleh *Host* T.J dan Kemal lalu seakrang digantikan oleh Lionil Hendrik dan Tya Ariestya dan sekarang Menjadi Kuis “Masih Main Kata” Seperti halnya Kuis Main Kata yang lalu, Kuis “Masih Main Kata” ini masih memakai konsep permainan yang sama yaitu permainan menyusun kata-kata yang harus sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tetapi yang berbeda adalah cara permainannya, dibutuhkan kerja sama tim dan kekuatan fisik, berbeda dengan Kuis Main Kata sebelumnya yang sifatnya lebih individual.

Peserta-peserta yang mengikuti Kuis Masih Main Kata sangat beragam dari komunitas-komunitas anak muda, mahasiswa kampus dan bahkan artis-artis Indonesia menjadi peserta sehingga acara *Games show* ini semakin menarik untuk ditonton. Acara *Games Show* “Kuis Masih Main Kata” ini adalah program *in-house* yang bersifat harian dari hari senin s/d jumat. Program acara ini bersifat *Taping* atau siarannya tidak langsung dikarenakan bila acara *games show* dilakukan siaran langsung atau *live* sangat rentan dengan berbagai macam kesalahan dan kendala yang akan menghambat pada saat produksi dan juga kelebihan siaran *taping* gambar yang akan disiarkan di televisi bisa diseleksi dan diedit terlebih dahulu supaya tampilannya semakin menarik dilayar kaca televisi.

Dengan adanya media televisi kebutuhan akan informasi ataupun hiburan, sangat diperlukan bahkan membawa dampak bagi khalayak luas. Hal tersebut mampu membuat khalayak secara langsung mendapatkan

informasi yang dibutuhkan dengan cepat tanpa menunggu waktu yang lama, dan disinilah peran televisi demikian penting dan dibutuhkan oleh khalayak luas. Di dalam perkembangannya, televisi sendiri juga tidak lepas dari peranan individu-individu yang berpotensi, trampil dan berbakat, didalamnya sehingga dapat memenuhi kebutuhan khalayak akan informasi dan hiburan. Individu – individu yang berada dibalik hebatnya televisi sangatlah berpengaruh terhadap masa depan televisi tersebut, salah satunya *Production Assistant* atau yang kita kenal dengan sebutan *PA*

Production Assistant atau *PA* adalah orang yang bertugas dan bertanggung jawab penuh dalam pra-produksi, memproduksi langsung di lapangan atau lokasi *shooting* dan pasca produksi. *PA* juga bertanggung jawab atas hasil produksi, yang tentunya dibantu serta didukung oleh *crew* (*Cameraman, Audioman, Lightingman, Wardrobe, Property*, dll) tak lupa *Production Assistant* juga berperan penting dalam proses produksi suatu acara dari mulai pembuatan *request* kru, jadwal produksi hingga proses pasca produksi, yakni bertanggung jawab memantau proses *editing* hingga program itu ditayangkan setelah melalui preview dari *Eksekutif Produser*. Dan dalam hal ini, seorang *Production Assistant* diawasi oleh produser, yang merumuskan konsep yang telah dibuat dan di evaluasi oleh tim kreatif yang disepakati atau diputuskan oleh *Executive Produser & Produser*.

Di program acara “Masih Main Kata” ini Tugas dan tanggung jawab seorang P.A sangat vital terhadap kelancaran dan kesukses’an program *commit to user*

acara ini sehingga Dari penjabaran di atas penulis tertarik untuk membahas “Tugas dan tanggung jawab *Production Asisstant* dalam program *games show* Masih Main Kata”

B. Tujuan Magang atau Praktek Kerja Lapangan

Adapun Tujuan Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (Magang)

adalah :

1. Untuk dapat mengaplikasikan ilmu dan teori-teori yang diperoleh selama mengikuti bangku perkuliahan dan dapat dipraktikkan di dunia kerja.
2. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Diploma komunikasi terapan Universitas Sebelas Maret.
3. Untuk mendapatkan pengalaman kerja lapangan secara nyata di Global TV.
4. Untuk dapat meluaskan jaringan teman dan rekan kerja di instansi.
5. Untuk mengetahui bagaimana proses produksi progam acara yang ditayangkan oleh stasiun Global TV
6. Melatih mental dan belajar berorganisasi dalam sebuah tim di dunia kerja.
7. Penulis diharapkan tidak merasa ragu-ragu dan tidak canggung lagi sewaktu memasuki dunia kerja.

C. Manfaat Pelaksanaan KKM

Manfaat yang didapatkan pada Kuliah Kerja Media (KKM) adalah :

1. Penulis mendapatkan ilmu dan pengalaman yang baru yang tidak didapat dibangku perkuliahan.
2. Penulis menjadi bertambah wawasannya dan kualitas sumber daya alam manusianya semakin meningkat dan berkualitas.
3. Mendorong penulis untuk menjadi lebih semakin kreatif dan insiatif terutama dibidang penyiaran.
4. Penulis merasa menjadi lebih memiliki tanggung jawab terhadap setiap tugas yang diberikan.
5. Membangun relasi terhadap rekan-rekan di instansi GlobalTV

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi

Sebagaimana diketahui, manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu tidak dapat dihindari bahwa manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok inilah yang disebut sebagai interaksi sosial.

“Dalam kehidupan bermasyarakat kita selalu berkomunikasi untuk menjalin sebuah hubungan sosial. Karena dengan adanya komunikasi kita akan mengetahui tentang sesuatu hal masing-masing antara satu dengan yang lainnya. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris “*communication*” dan dalam bahasa Latin “*communicatus* atau *cummunicatio* atau *communicare* yang berarti “milik bersama atau “menjadi milik bersama”¹. Dan definisi komunikasi adalah suatu proses penyampain informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka dan lain-lain.”²

¹ Riswandi, Ilmu konunikasi 2009 hal 1-2 *commit to user*

² Ibid

Komunikasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, disengaja, serta sesuai dengan tujuan atau keinginan dari pelakunya. Pengertian sadar disini menunjukkan bahwa kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang sepenuhnya berada dalam kondisi mental psikologis yang terkendali bukan dalam “mimpi”. Dan tujuan komunikasi mencakup banyak hal, tergantung dari keinginan atau harapan dari masing-masing pelaku.³

Pada umumnya komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal.⁴

B. Televisi

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna. Kata "televisi" merupakan gabungan dari kata *tele* ("jauh") dari bahasa Yunani dan *visio* ("penglihatan") dari bahasa Latin, sehingga televisi dapat diartikan sebagai “alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual/penglihatan.

“Televisi mengalami perkembangan secara dramatis, sejarah media

³ Riswandi. Ilmu komunikasi 2009 hal 5-6

⁴ Komala,Lukiati. 2009. Ilmu Komunikasi: Perspektif, Proses, dan Konteks. Bandung: Widya Padjadjaran
commit to user

penyiaran dunia dimulai ketika ahli fisika Jerman bernama Heinrich Hertz pada tahun 1887 berhasil mengirim dan menerima gelombang radio”.⁵ Itulah sejarah awal mula radio ditemukan yang menjadi ujung tombak ditemukannya karakter yang spesifik dari televisi yaitu gelombang audio visual.

Prinsip televisi pertama kali ditemukan oleh Paul Nipkow pada tahun 1884 namun baru tahun 1928 Vladimir Zworyn (Amerika Serikat) menemukan tabung kamera atau *iconoscope* yang bisa menangkap dan mengirim gambar ke kotak bernama televisi.

Semua program televisi pada awalnya disiarkan secara *live* (langsung), karena belum ditemukan adanya kaset penyimpanan suara dan gambar (*video tape*). Barulah pada tahun 1956, Ampex Corporation berhasil mengembangkan *videotape* sebagai sarana yang murah dan efisien untuk menyimpan suara dan gambar program televisi. Informasi audiovisual gerak menjadi lahan subur bagi industri *broadcasting house* maupun *production house*. *Production house* hanya memproduksi, sedangkan *broadcasting house* selain memproduksi, juga menyiarkan informasi audiovisual gerak yang diproduksinya. *Broadcasting house* atau yang lebih dikenal dengan sebutan stasiun televisi merupakan wadah usaha / lembaga yang mencari, mengumpulkan, menyeleksi, memproduksi, dan menyiarkan informasi audiovisual gerak / statis. Jadi *output* dari *broadcasting house* adalah siaran.⁶

⁵ Morissan, MA, Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi. (Jakarta, Kencana, 2008) hal 2

⁶ J.B Wahyudi, Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak (Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 1992) hal 56-57

C. Tujuan Dan Fungsi Televisi

Tujuan sesuai dengan Undang-Undang Penyiaran nomor 24 tahun 1997, BAB II pasal 4 bahwa penyiaran bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap mental masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa dan membangun masyarakat yang adil dan makmur.

Fungsi televisi pada dasarnya adalah sebagai alat atau media massa elektronik yang digunakan untuk memperoleh sejumlah informasi, hiburan, pendidikan dan sebagainya. Sesuai dengan Undang-undang Penyiaran nomor 24 tahun 1997 BAB II pasal 5 berbunyi, “Penyiaran mempunyai fungsi sebagai media informasi dan penerangan, pendidikan dan hiburan, yang memperkuat ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya serta pertahanan dan keamanan”.

Dari hal tersebut fungsi televisi secara umum menurut Undang-undang sangat baik karena memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Media informasi dan penerangan
2. Media pendidikan dan hiburan
3. Media untuk memperkuat ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya
4. Media pertahanan dan keamanan

D. Televisi Penyiaran

Pengertian penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan informasi melalui sarana transmisi di darat, laut, atau antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi melalui radio, udara, kabel, dan atau media lainnya untuk dapat diterima serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran.

“Orang-orang atau lembaga yang menyelenggarakan siaran atau kegiatan pemancarluasan tersebut dapat disebut lembaga penyiaran. Yang dimaksud lembaga penyiaran adalah penyelenggara penyiaran yang dalam melaksanakan tugas, fungsi dan tanggung jawab berpedoman pada peraturan perundang – undangan yang berlaku”⁷

Untuk menyelenggarakan suatu siaran televisi, pada perangkat keras atau *hardware* diperlukan tiga unsur utama, yaitu studio (sarana dan prasarana penunjang), pemancar (transmisi), dan pesawat televisi (penerima). Ketiga unsur utama ini disebut *trilogy* televisi, artinya paduan ketiga unsur tersebut akan menghasilkan siaran televisi. Siaran televisi dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Siaran langsung (*live*) :

Proses *shooting* (produksi) dilakukan secara bersamaan dengan penyangan atau penyiarannya kepada *audiens*. Siaran ini membutuhkan konsentrasi dan persiapan yang sangat matang, karena dalam proses siaran ini kesalahan yang dilakukan sekecil apapun tidak dapat diperbaiki atau

diputar ulang. Artinya siaran secara *live* tidak melalui proses penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu.

Siaran secara langsung dibedakan lagi menjadi dua macam yaitu siaran langsung dari studio dan siaran langsung yang berasal dari luar area stasiun televisi tersebut. Namun pada perkembangannya, ada beberapa stasiun televisi yang menggabungkan kedua jenis siaran langsung tersebut pada program acara olahraga, khususnya pertandingan olahraga.

2. Siaran tidak langsung (*taping*) :

Sebuah siaran yang proses produksinya tidak bersamaan dengan penyiarannya. Siaran ini pembuatannya (produksi) sudah dilakukan terlebih dahulu, kemudian setelahnya dilakukan proses penyempurnaan baik sistem audio melalui *mixing* atau *dubbing* dan sistem video melalui proses *editing*, *titling*, *chroma key*, pemberian *effect* dan sebagainya. Kemudian hasil yang telah sempurna disimpan dalam bentuk kaset DVCAM (sesuai standar stasiun televisi nasional) agar dapat disiarkan.

Jelas bahwa siaran *live* lebih menantang dan memacu adrenalin untuk menciptakan siaran yang sempurna. Sehingga sesuai perkembangan jaman siaran secara langsung ini kembali menjadi tren setelah dahulu sempat tergantikan oleh sistem *taping* pada awal mula siaran televisi ditemukan. Hal ini didukung dengan acara – acara yang memang harus disiarkan secara *live* agar dapat menarik perhatian *audien*, seperti siaran olahraga misalnya.

Tidak dipungkiri antusiasme masyarakat terhadap siaran langsung olahraga sangat tinggi, ini dibuktikan dengan banyaknya stasiun televisi berlomba – lomba menyajikan acara siaran secara *live*.⁸

E. Karakteristik Televisi

Televisi adalah salah satu media massa yang terfavorit di dunia karena khayalak dapat menerima dan mendapatkan berbagai macam informasi dan kejadian-kejadian dari seluruh penjuru dunia serta hiburan-hiburan yang bersifat *entertainment*.

Pemahaman tentang karakteristik ini dianggap penting, karena dalam karakteristik ini akan dibahas hal-hal yang harus diperhatikan oleh para pengembang program televisi, baik itu sebagai penulis naskah maupun pelaksana produksi. Bagi penulis naskah program televisi, ia akan dapat memilih materi yang cocok untuk di televisikan dan memaksimalkan potensi televisi sebagai media. Sedangkan bagi pelaksana produksi ia dapat mengantisipasi hal-hal yang menjadi keterbatasan televisi sebagai media, khususnya keterbatasan dari segi teknis. Oleh karena itu sekali lagi, dengan mengenal secara baik karakteristik media televisi akan membantu dalam mewujudkan suatu program televisi yang bermutu.

Bagi seorang pengembang media televisi hampir dapat dipastikan betapa sulitnya membuat program televisi yang baik tanpa mengenal lebih dahulu karakteristik media televisi sebagai media massa. Berbeda dengan penonton film, penonton televisi mempunyai karakteristik yang agak unik, karena masing-masing

commit to user

⁸. Irene Santi Ass. *Production* “Masih Main Kata”

mempunyai kebutuhan yang berbeda satu sama lain. Selain itu penonton tersebar dimana-mana. Walaupun waktu menontonnya sama tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi satu sama lain.

Penonton televisi boleh dikatakan bebas, artinya ia menonton televisi bukan karena paksaan tetapi karena tertarik. Mungkin program yang ditayangkan sesuai dengan kebutuhannya, mungkin juga karena tidak ada hiburan lain. Namun demikian sebagai seorang pengembang program televisi, Anda harus menyadari sepenuhnya keaneka ragaman jenis dan sifat penonton ini, karena tidak mungkin kita dapat membuat program yang memenuhi kebutuhan semua khalayak. Untuk mengatasi keaneka ragaman tersebut, maka sebaiknya tentukanlah satu kelompok sasaran yang memiliki sifat, karakter, dan latar belakang yang sama.

Bila Anda sudah menentukan sasaran yang jelas usahakanlah meraih perhatian mereka semaksimal mungkin melalui setiap gambar yang terlihat dan setiap suara yang terdengar. Atau dengan kata lain setiap gambar, setiap kata dan setiap bunyi yang kita bangun harus ada maksudnya dan mampu menarik perhatian penonton. "Program dapat disamakan atau dianalogikan dengan produk atau barang (*goods*) atau pelayanan (*services*) yang dijual kepada pihak lain, dalam hal ini khalayak (*audience*) atau pemasang iklan"⁹

Acara televisi atau program televisi merupakan acara-acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi. Secara garis besar, program TV dibagi menjadi program berita dan hiburan.

1. Program Berita

Program Berita ,biasanya berisi liputan berbagai peristiwa berita dan informasi lainnya, apakah yang diproduksi secara lokal televisi atau oleh suatu jaringan penyiaran. Program berita juga bisa berisi materi tambahan seperti liputan olahraga, perkiraan cuaca, laporan lalulintas. Berita merujuk pada praktik penyebaran informasi mengenai peristiwa terbaru melalui media televisi. Acara berita bisa berlangsung dari beberapa detik hingga beberapa jam dengan menyajikan perkembangan terbaru peristiwa-peristiwa lokal/regional maupun internasional. Stasiun televisi biasanya menyajikan program berita sebagai bagian dari acara berkala, dan disiarkan setiap hari pada waktu-waktu tertentu. Kadang-kadang acara televisi juga bisa diselipi dengan 'berita sekilas' untuk memberikan laporan mutakhir mengenai suatu peristiwa yang sedang terjadi atau berita dadakan lain yang penting. Berdasarkan jenisnya, program berita televisi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

- a. *Hard News*, adalah segala informasi penting dan / atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audiens secepatnya. Media televisi biasanya menyajikan berita keras secara regular yang ditayangkan dalam suatu program berita yang berdurasi mulai dari beberapa menit saja (misalnya *Breaking News*) hingga program berita yang berdurasi 30 menit, bahkan satu jam. Berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita, yaitu:

- b. *Soft News*, adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Program yang masuk kategori berita lunak, antara lain:

1) Dokumenter

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik, misalnya program dokumenter yang menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh, atau kehidupan sejarah suatu masyarakat.

2) *Magazine*

Magazine adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam atau dengan kata lain, *magazine* adalah *feature* dengan durasi yang lebih panjang. *Magazine* lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi daripada aspek pentingnya. Suatu program *magazine* dengan durasi 30 menit atau satu jam dapat terdiri atas satu topik atau beberapa topik. Penyajiannya tidak terkait oleh waktu (*timeless*) dan penyajiannya kepada khalayak tidak perlu secepat mungkin.¹⁰

2. Hiburan

Program Non Berita (Hiburan), Jadi visi utama stasiun ini adalah memberi hiburan sebanyak-banyaknya kepada masyarakat. Semakin tinggi

commit to user

¹⁰. Morissan M.A. *ibid*, hlm 209

minat masyarakat menonton acara di stasiun tersebut, semakin tinggi pula ratingnya. Kalau sudah begitu, maka akan semakin banyak pula sponsor atau iklan yang masuk. Dan ujung-ujungnya pendapatan mengalir deras. Adapun tipe tayangannya biasanya berupa:

a. Drama

Adalah pertunjukan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi.

b. Musik

Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video klip atau konser. Program musik berupa konser dapat dilakukan di lapangan (*outdoor*) ataupun di dalam studio (*indoor*). Program musik di televisi saat ini ditentukan dengan kemampuan artis yang menarik audiens. Tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi lebih menarik.

c. Permainan (*Games Show*)

Merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sekelompok orang, baik secara individu ataupun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan hadiah yang telah disiapkan oleh penyelenggara acara. Program acara game show di televisi saat ini ditentukan oleh kemampuan si pembawa acara untuk memimpin *game show* tersebut dan juga sangat

dipengaruhi oleh sisi kreatifitas permainan tersebut sehingga *game show* tersebut menarik minat *audiens* untuk menonton.

Menurut Benni Sudrajatsyah, stasiun televisi yang ingin menyajikan acara *game show* harus mempertimbangkan beberapa hal agar acara itu bisa mendapatkan sebanyak mungkin *audiens*, yaitu:

1. Pemilihan *host* (pemandu acara) yang memiliki daya tarik dan penggemar di masyarakat luas. Sehingga bisa menarik minat masyarakat untuk menonton.
2. Pemilihan peserta harus sangat selektif dan juga mengikuti *tren* masa kini sehingga akan mengundang penasaran bagi penonton, karena jika memilihnya asal-asalan akan sangat merugikan stasiun tv tersebut karena minat penonton rendah. Contoh peserta nya, komunitas *Fixie*, komunitas *Breakdance*, komunitas *cheersleaders* dll.
3. Pengambilan gambar dan teknik kamera yang menarik secara visual. Stasiun tv harus siap menyediakan peralatan-peralatan yang lengkap terutama dalam hal kamera sehingga setiap *moment-moment* yang berlangsung di *game show* tersebut dapat diambil dengan baik oleh kamera dan tidak ada yang terlewatkan.
4. Pemilihan permainan, acara *game show* yang bagus adalah permainan *game show* yang bisa membuat penonton dirumah juga ikut bermain dalam *game show* tersebut. Sehingga penonton juga dapat mengasah

kemampuannya walaupun hanya melalui media televisi, dan itu sangat menarik minta penonton.¹¹

Seperti pada program Masih Main Kata Global tv, dimana program tersebut merupakan program acara *game show* yang disiarkan secara *taping* dari senin s/d jumat pada pukul 13.30 WIB s/d 15.00 WIB. Masih Main Kata mempunyai 2 (dua) *line up host* tetap yaitu Lionil Hendrik dan Tya Ariestya. Program acara *game show* Kuis Masih Main Kata mempunyai 4 (empat) segmen permainan setiap episodnya, dan peserta yang mengikuti *game show* ini selalu berbeda setiap episode disesuaikan dengan tema yang telah disiapkan oleh tim kreatif.

F. Tugas dan Tanggung Jawab Personalia Produksi Televisi

1. Produser

Produser adalah orang yang bertanggung jawab menggubah ide / kreatif ke dalam konsep yang praktis dan dapat dijual.

Tugas dan tanggung jawab produser antara lain:

- a. Memastikan adanya dukungan keuangan bagi terlaksananya produksi program televisi.
- b. Mengelola keseluruhan proses produksi termasuk melaksanakan penjadwalan.

commit to user

¹¹ . Benni Sudrajatsyah *Manager Production* PT. Global Informasi Bermutu

- c. Ikut terlibat secara langsung dalam proses pengambilan keputusan setiap harinya.
- d. Menerjemahkan keinginan dan pandangan para pendukung modal (investor), klien, atasan, dan juga audien melalui proses produksinya.

2. Penulis skrip

Adalah orang yang memberikan garis-garis besar cerita dan banyak hal menentukan struktur keseluruhan produksi.

Tugas dan tanggung jawab penulis skrip:

- a. Menulis ringkasan awal suatu proyek produksi yang disebut dengan treatment yang menjadi dasar penulis skrip.
- b. Membuat skrip yang berisi penjelasan mengenai lokasi, gerakan (action), dan dialog secara detail.

3. *Director of Photography*

Adalah orang yang bertanggung jawab pada aspek kreatif penggunaan kamera dan melakukan pengawasan terhadap pencahayaan film dan sinematografi.

Tugas dan tanggung jawab *Director of Photography* antara lain:

- a. Mengawasi juru kamera dan kru listrik yang bertanggung jawab terhadap pencahayaan.

- b. Bekerja sama dengan *Program Director* dalam menentukan pencahayaan yang sesuai, serta sudut pengambilan kamera.

4. *Program Director*

Program Director adalah orang yang bertanggung jawab secara teknis atas kelancaran suatu acara televisi.

Tugas dan tanggung jawab *Program Director* adalah:

- a. Berada di ruang *master control* dimana dia mengawasi penggunaan *switcher* (alat editing televisi untuk program *live*)
- b. Mengontrol sumber gambar dan suara yang akan direkam atau disiarkan.
- c. Melaksanakan program atau acara berdasarkan *rundown* dalam pelaksanaan produksi siaran.

5. Pemandu Gambar

Pemandu gambar atau *switcherman* adalah orang yang bertugas menampilkan perpaduan gambar dari beberapa sumber gambar ke dalam satu tampilan visual program televisi, sehingga program tersebut mempunyai nilai estetika.

Tugas dan tanggung jawab pemandu gambar atau *switcherman*, antara lain:

- a. Bertugas di ruang kontrol dalam setiap produksi acara, baik berita maupun non berita.

commit to user

- b. Mengoperasikan peralatan *switcher* yang berfungsi untuk memindahkan satu sumber gambar ke sumber gambar lainnya atas perintah pengarah program.
- c. Memahami instalasi jaringan distribusi visual secara teknis dan dapat mengatasinya apabila terjadi gangguan.
- d. Mengawasi seluruh kru teknik, diantaranya meneruskan perintah pengarah program kepada juru kamera sementara ia tetap mengoperasikan peralatan *switcher*-nya.

6. Penata Cahaya

Penata cahaya adalah orang yang bertugas sebagai penata cahaya. Di sebut juga dengan *Lighting Director* yang bertanggung jawab mengatur dan menyesuaikan intensitas cahaya yang ada di studio atau di lokasi sesuai dengan keinginan sutradara atau pengarah program.

Tugas dan tanggung jawab penata cahaya antara lain:

- a. Mengawasi kru lampu yang menggantungkan lampu
- b. Mengatur berbagai instrumen sumber cahaya.

7. Juru Kamera

Juru kamera adalah orang yang bertugas mengontrol operasional film dan video.

commit to user

Tugas dan tanggung jawab juru kamera antara lain:

- a. Menyesuaikan kameranya secara cepat mengikuti gerakan pemain
- b. Mengatur fokus serta bidang pandang dari suatu gambar.

8. *Team Property*

Team property adalah orang yang bertanggung jawab mengawasi rancangan atau desain produksi program secara keseluruhan.

Tugas dan tanggung jawab *team property* antara lain:

- a. Bertanggung jawab dalam merancang dan membangun set atau panggung
- b. Bertanggung jawab dalam penentuan warna dan bentuk properti, latar belakang, dan lokasi pengambilan gambar
- c. Mengawasi set dekor mulai dari rancangan abstrak di atas kertas hingga pada tahap konstruksi

9. *Audio Mixer*

Audio mixer adalah seorang pencampur suara atau *audio mixer* yang bertanggung jawab terhadap seluruh aspek perekaman suara.

Tugas dan tanggung jawab *audio mixer* antara lain:

- a. Berada di ruang *master control*, dimana ia mengontrol suara yang berasal dari berbagai sumber suara (misalnya mikrofon atau unit *playback*)
- b. Bertanggung jawab dalam mengatur penempatan mikrofon di studio

- c. Jika produksi di luar studio, teknisi *audio mixer* bertugas mengatur dan mengawasi berbagai peralatan rekaman yang berada di lokasi
- d. Mengoperasikan alat perekam audio yang harus berjalan secara sinkron dengan kamera film

10. Teknisi Video

Teknisi video bertanggung jawab mengatur gambar dalam hal tingkat warna, kecerahan, dan tingkat kontras.

Tugas dan tanggung jawab teknisi video, antara lain:

- a. Bertanggung jawab memastikan seluruh kamera telah dapat berfungsi dengan baik
- b. Melakukan koneksi warna terhadap hasil pengambilan gambar oleh juru kamera yang dilakukan pada tahap setelah pengambilan gambar

11. Operator Film dan Video

Operator film dan video adalah orang yang bertanggung jawab kepada manajer produksi.

Tugas dan tanggung jawab operator film dan video, antara lain:

- a. Menerima dan mengirim film dan video serta membuat rekaman program
- b. Memeriksa kualitas film dan video yang sesuai dengan standar program iklan

- c. Menandai (*marking*) film dan video untuk jeda iklan.

12. *Production Assistant*

Secara garis besar, asisten produksi bertugas untuk membantu di dalam pelaksanaan proses produksi.

Tugas dan tanggung jawab *production assistant*:

- a. Bertanggung jawab agar kegiatan produksi baik yang ditayangkan secara langsung maupun tidak langsung dapat berjalan dengan lancar.
- b. Bertanggung jawab mengurus berbagai pekerjaan agar produksi berjalan lancar, seperti mengetik, mengatur penonton, dll.¹²

Jelas bahwa seorang produser dalam memproduksi suatu program siaran televisi tidak bisa bekerja sendiri. Seorang produser pun harus memilirkan segala sesuatunya sebelum memulai suatu produksi dari mulai program yang akan diproduksi hingga tim produksi yang akan terlihat didalam proses produksi tersebut. Untuk menunjang proses produksi agar berjalan dengan baik dibutuhkan seseorang yang berperan secara teknis. Salah satu peran yang sangat dibutuhkan dalam menunjang proses produksi program televisi yaitu dengan dibutuhkannya seorang *Production Assistant*.

¹² Morissan M.A. Ibid, hlm 273-274

G. Asisten Produksi (*Production Assistant*)

Kerja *Production Assistant* (PA) adalah menyiapkan dan memastikan segala hal teknis yang akan diperlukan dalam proses produksi akan tersedia dengan baik.

Selain itu masa kerja PA meliputi semua tahapan produksi dan berkoordinasi dengan banyak pihak. Kesimpulannya adalah tugas dan tanggung jawab serta mekanisme kerja PA sangat luas dan memiliki tanggung jawab yang sangat besar dalam keberhasilan produksi acara televisi. PA dituntut pula untuk mampu bekerjasama dan berkoordinasi dengan divisi lainnya demi keberhasilan jalannya produksi.

Berikut tugas dan tanggung jawab seorang *Production Assistant* :

1. Pada tahap praproduksi:
 - a. Membuat *timeline* acara
 - b. Mengajukan *booking requestman power* atau sumber daya manusia (SDM)
 - c. Mengajukan *booking requestequipment* atau peralatan yang akan digunakan
 - d. Mengajukan *booking request* lokasi shooting
 - e. Mengajukan *booking request* transportasi
 - f. Mengkoordinasikan kru (*crew call*)
 - g. Mempersiapkan materi yang akan ditayangkan

2. Pada tahap produksi
 - a. Mengatur koordinasi antara kru atau tim yang sedang bertugas dalam *shooting taping* dilokasi studio.
 - b. Mempersiapkan dan bertanggung jawab atas semua peralatan yang di *request* untuk kelancaran *shooting*.
 - c. Sebagai “jembatan” komunikasi antara produser dengan *Creative* dan kru lainnya.
3. Pada tahap pascaproduksi
 - a. Menjaga *content* sesuai *rundown* yang telah dirancang *Creative* dan merevisi adegan yang akan disunting
 - b. Meninjau hasil *editing* sebelum tayang atau biasa disebut dengan review
 - c. Menjaga dan memandu proses pengambilan suara (*dubing* dan *voice over*) yang dilakukan oleh *dubber* atau *host*.

Dengan demikian dapat dikatakan PA bertanggung jawab pada rangkaian pra produksi, produksi hingga pasca produksi / *post production*.

H. Games show Masih Main Kata

Program acara ini adalah lanjutan dari program kuis Main Kata di stasiun Global TV, dan sekarang menjadi Kuis Masih Main Kata dengan konsep sama tetapi cara bermain yang beda dan lebih menarik, dengan target *audience* anak-anak muda masa kini. Acara ini pertama muncul dengan nama Main Kata yang dipandu oleh T.J dan Kemal, karena kedua host ini usianya tidak muda lagi

commit to user

sehingga kontrak mereka tidak diperpanjang lagi untuk memandu Masih Main Kata yang akhirnya dipandu oleh host Lionil Hendrik dan Tya Ariesty. Selain itu konsep permainan masih sama dengan bermain kata-kata seperti konsep permainan *scrabble* tetapi kata-kata yang dipakai disini adalah kata-kata yang ada di kamus besar bahasa Indonesia.

Konsep acara ini adalah memberikan hiburan sekaligus menambah ilmu pengetahuan (edukasi) dengan target *audiens* anak-anak muda dan dewasa. *Games show* ini adalah permainan kelompok tidak seperti Main Kata sebelumnya lebih individual dalam memenangkan hadiah jutaan rupiah. Permainan ini terdiri dari 4 (empat) segmen, dimana setiap segmen peserta harus mengeluarkan stamina dan kemampuan fisik yang bagus karena *games show* ini bukan hanya mengandalkan pemikiran tetapi juga fisik yang bagus. Dan setiap segmen akan ada tim yang gugur dan tim yang gugur tersebut akan diberikan hukuman yang telah disiapkan oleh tim kreatif Global tv.

Berikut ini perubahan-perubahan dan peraturan kuis Masih Main Kata :

- **PERUBAHAN-PERUBAHAN:**
 - 1.) Seluruh *games* di setiap segmen diubah
 - 2.) Tidak ada lagi pemenang individual, melainkan sekarang pemenang tim
 - 3.) Tidak ada lagi *yell-yell* di opening program
 - 4.) Pergantian Host
 - 5.) Setiap *games* lebih menuntut fisik dan kecekatan
 - 6.) Hukuman untuk tim yang gugur disetiap segmen *commit to user*

SEGMENT I – SUSUN KATA (4 TIM)

1. Opening *by VO (on-air)* cukup menyebutkan “Selamat pagi.. Ketemu lagi di KUIS MASIH MAIN KATA”. Tidak perlu *mention* masing-masing nama klub, karena akan disebutkan oleh *host* setelah *gimmick perform* peserta.
2. Setiap tim (@10 orang) bermain secara bergantian, dan wajib mengambil 10 huruf secara acak untuk nanti disusun menjadi kata-kata
3. Setiap tim akan memiliki seorang KAPTEN, bertugas menentukan siapa anggotanya yang akan bermain di setiap babak. (Anggota tim yang sudah bermain di salah satu babak, tidak boleh dipilih untuk bermain lagi di babak lainnya)
4. Setiap Kapten harus memilih 2 rekannya untuk “*in-charge*” bermain. Rekan yang lain di pinggir hanya membantu memberi jawaban.
5. Diberikan durasi per tim untuk menyusun 1:30 menit (1:30 x 4 tim = 6 mnt)
6. Jumlah *point* dinilai sesuai dengan “*point*” yang ada di setiap dadu scrabble
7. Dalam penghitungan *point*, *host* akan mengatakan “*Apakah ... ada di Kamus Besar Bahasa Indonesia?*” dan semua peserta akan menjawab “*Ada ga yaa?*”. [Berlaku di semua segmen].

8. Setiap penghitungan sebuah kata, *host* tidak perlu mengeja masing-masing huruf dan per *point* katanya. Langsung saja disebutkan total *point* per kata yang diperoleh. [Berlaku di semua segmen].
9. *Point* terkecil akan gugur, dan tidak berhak maju ke segmen berikutnya.
10. Untuk setiap “*sudden death*”, setiap tim harus masuk ke babak tambahan. *Treatment* permainannya mirip seperti segmen “kata apa” dahulu. [Berlaku di semua segmen].
11. (*sudden death*) Kapten harus memilih 1 dari 4 kotak yang akan ada kategorinya. Dalam waktu 30 detik kapten tim harus menyebutkan kata-kata sebanyak-banyaknya sesuai kategori yang telah dipilih.
12. Tim yang gugur akan mendapat hukuman, dengan memilih 1 dari 3 kotak hukuman yang diberikan *host*.
13. Hukuman hanya berupa lucu-lucuan, tidak bersifat fisik dengan *backsound* kocak lagu dangdut.
14. *Host sounding* untuk peserta yang lolos agar mengambil 10 huruf yang nanti digunakan untuk segmen II sambung kata.

SEGMENT II – SAMBUNG KATA (3 TIM)

1. Permainan ini mirip seperti konsep *scrabble* secara garis besar, karena setiap tim akan bermain secara bergantian, sesuai urutan yang sebelumnya ditentukan dengan undian yang menggunakan bola-bola yang ada angkanya. *commit to user*

2. Setiap tim mendapat 10 huruf secara acak yang akan mereka gunakan dalam setiap gilirannya.
3. Ke-10 huruf tersebut sudah mereka pilih saat *off-air*. Setelah *bumperon-air*, *host* akan meminta masing-masing tim untuk memperlihatkan huruf-huruf apa saja yang telah mereka dapatkan.
4. Akan ada 2x giliran bermain untuk setiap tim (30 detik setiap gilirannya). Setiap gilirannya hanya wajib membuat 1 kata saja, tidak boleh lebih.
5. Setiap Kapten harus memilih 2 rekannya untuk "*in-charge*" bermain. Rekannya yg lain di pinggir hanya membantu memberi jawaban (meneriaki).
6. Untuk awalan kata akan ditentukan langsung oleh juri, dan langsung *on-stage* (ditutupi kain hitam). Dan kata tersebut hanya terdiri dari 4-5 huruf saja.
7. Selalu setelah masing-masing tim menyusun kata, *host* akan menilai kata yang mereka buat ada atau tidak di KBBI. (Apabila jawaban tidak ada di KBBI, maka huruf-huruf yang dipakai tersebut akan hangus).
8. Siapa tim yang dengan *point* terkecil akan otomatis gugur dan diberi hukuman.
9. *Treatment* untuk *sudden death* akan serupa seperti di babak pertama

SEGMENT III – LEMPAR KATA (2 TIM)

1. Dua tim tersisa harus berduel dengan cara saling melempar huruf, yang nantinya huruf tersebut harus diteruskan menjadi kata oleh tim lawan
2. Setiap tim harus mengambil 10 huruf dadu yg dipilih secara acak (*off-air*). Untuk menentukan giliran main, kedua kapten tim yg bermain harus “suit”. Yang menang bisa memilih untuk bermain atau melempar.
3. Setiap Kapten harus memilih 2 rekannya untuk “*in-charge*” bermain. Rekannya yg lain di pinggir hanya membantu memberi jawaban.
4. Masing-masing tim diberi waktu 30 detik dalam tiap kesempatannya. Apabila berhasil merangkai kata dari huruf yg dilempar, maka akan menjadi *point*. Apabila gagal maka *point* akan diberi ke si pelempar.
5. Masing-masing kelompok diberikan 2x kesempatan, dan setiap kesempatannya hanya wajib membuat 1 kata saja
6. *Point* ditentukan berdasarkan angka-angka yang ada disetiap dadu huruf apabila berhasil dibikin menjadi sebuah kata.
7. Huruf yang dilempar oleh musuh boleh digunakan sebagai awalan kata, akhiran, atau pertengahan kata. Bebas dan boleh dipindahkan.
8. Contoh : Tim A melempar huruf “B”
Tim B dapat membuat “KABUT” (Apabila punya huruf K,A,U,T,)
9. Apabila Tim A yang melempar huruf **B**, ternyata tim B tidak dapat menyusun kata. Maka poin **B** yang adalah 5 diberikan untuk tim A.

10. *Treatment sudden death* + hukuman sama seperti di segmen sebelumnya
11. Tim yang berhasil mendapat uang Rp. 2.000.000

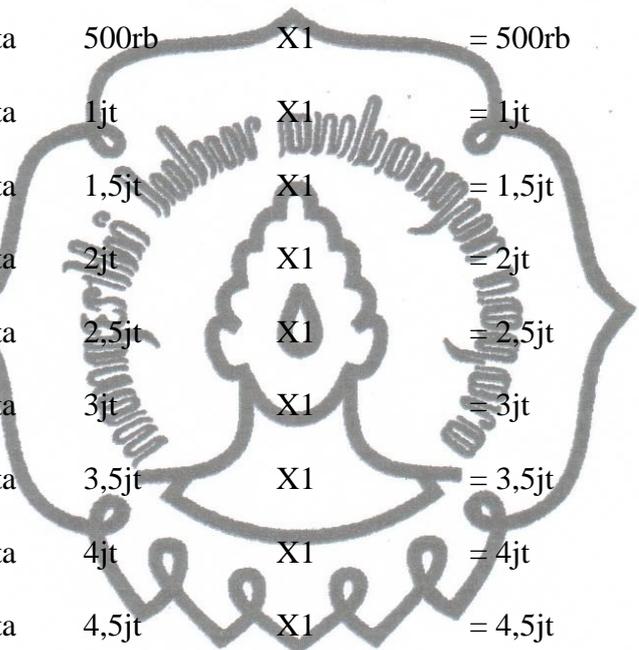
SEGMENT IV – BONUS KATA (1 TIM)

1. Tim harus bisa mengubah kata-kata baru berdasarkan sebuah kata yang telah dipersiapkan oleh kru di *floor*. Kata tersebut hanya terdiri dari 7-9 huruf saja.
2. Tim harus dapat membuat kata sebanyak-banyaknya dalam batas waktu 2 menit
3. Setiap anggota tim harus bergantian dalam membuat kata-kata
4. Contoh : |S|U|R|A|B|A|Y|A|

PESERTA	KATA		
1	SUARA	4	BAYA
2	BUAYA	5	BARU
3	SUAR	6	RASA

5. Setiap peserta harus menyusun kata-kata baru tersebut di tempat yang sudah ditentukan oleh *host*. *Treatment* untuk setiap anggota yang telah membuat kata harus “TOS” dahulu dengan *host*, sebelum berganti giliran dengan teman selanjutnya.

6. Hadiah akan berupa “*Money Tree*”. Setiap kata bernilai Kelipatan Rp.500.000, namun per 10 kata dikali dua dan seterusnya tidak kumulatif. Kata ke 0-9 (dikali X1), kata 10-19 (X2), kata 20-29 (3X), kata 30-39 (4X)



1 kata	500rb	X1	= 500rb
2 kata	1jt	X1	= 1jt
3 kata	1,5jt	X1	= 1,5jt
4 kata	2jt	X1	= 2jt
5 kata	2,5jt	X1	= 2,5jt
6 kata	3jt	X1	= 3jt
7 kata	3,5jt	X1	= 3,5jt
8 kata	4jt	X1	= 4jt
9 kata	4,5jt	X1	= 4,5jt

*Apabila tim hanya berhasil membuat 9 kata, TOTAL hanya mendapatkan 4,5jt. (Ditambah 2jt di babak sebelumnya, menjadi 6,5jt)

10 kata	5jt	X2	= 10jt
11 kata	5,5jt	X2	= 11jt
12 kata	6jt	X2	= 12jt

*Apabila tim berhasil membuat 12 kata, TOTAL mendapatkan 12jt.

(Ditambah 2jt di babak sebelumnya, menjadi 14jt)

13 kata	6,5jt	X2	= 13jt
14 kata	7jt	X2	= 14jt

commit to user

Dan seterusnya..

7. Tim terseru mendapat Rp. 1.000.000. (terheboh dilihat dari semangat, kekompakan, dan seberapa ekspresinya terhadap “hukuman” yang diberikan ke tim-nya)¹³



¹³. Sumber : *Human Resource Dept. Head Global TV.*

BAB III

DESKRIPSI UMUM PERUSAHAAN

A. Sejarah Singkat GLOBAL TV (PT.Global Informasi Bermutu)

PT Global Informasi Bermutu didirikan pada tanggal 22 Maret 1999 di Jakarta. Setelah selama beberapa waktu lalu melakukan siaran percobaan, akhirnya pada tanggal 08 Oktober 2002 Global TV resmi siaran sebagai stasiun TV swasta dengan lebih fokus pada pasar anak muda. Pada awalnya, Global TV merupakan broadcaster dari program musik MTV selama 24 jam nonstop dengan jangkauan area di Jabotabek, Medan, Bandung, Semarang, Surabaya dan Yogyakarta.

Mulai pada tanggal 15 Januari 2005 Global TV menambah jangkauannya di 18 kota besar yaitu Makassar, Palembang, Manado, Denpasar, Pontianak, Samarinda, Banjarmasin, Padang, Pekanbaru, Bandar Lampung, Jambi dan Jayapura. Global TV melakukan perubahan format siaran menjadi 24 jam (Program MTV) 12 jam dan 12 jam (Program Global TV) serta melebarkan target pasar menjadi anak-anak, anak muda, dan keluarga muda (ABCD, 05-34, MF). Pada tahun yang sama, Global TV telah memiliki stasiun relay sebanyak 18 yang menjangkau 143 kota dan 110 juta pemirsa.

Pada Tahun 2006, Global TV tampil dengan konsep yang baru, sebagai stasiun televisi yang berkonsentrasi kepada keluarga muda untuk

segala kalangan. Pembagian jam tayang Global TV menjadi 8 jam program Global TV, jam program MTV, dan 8 jam program Nickelodeon. Global TV dimiliki oleh Bimantara secara tidak langsung melalui PT Media Nusantara Citra atau biasa disebut juga **MNC**. Dengan rincian Pemegang saham sebagai berikut :

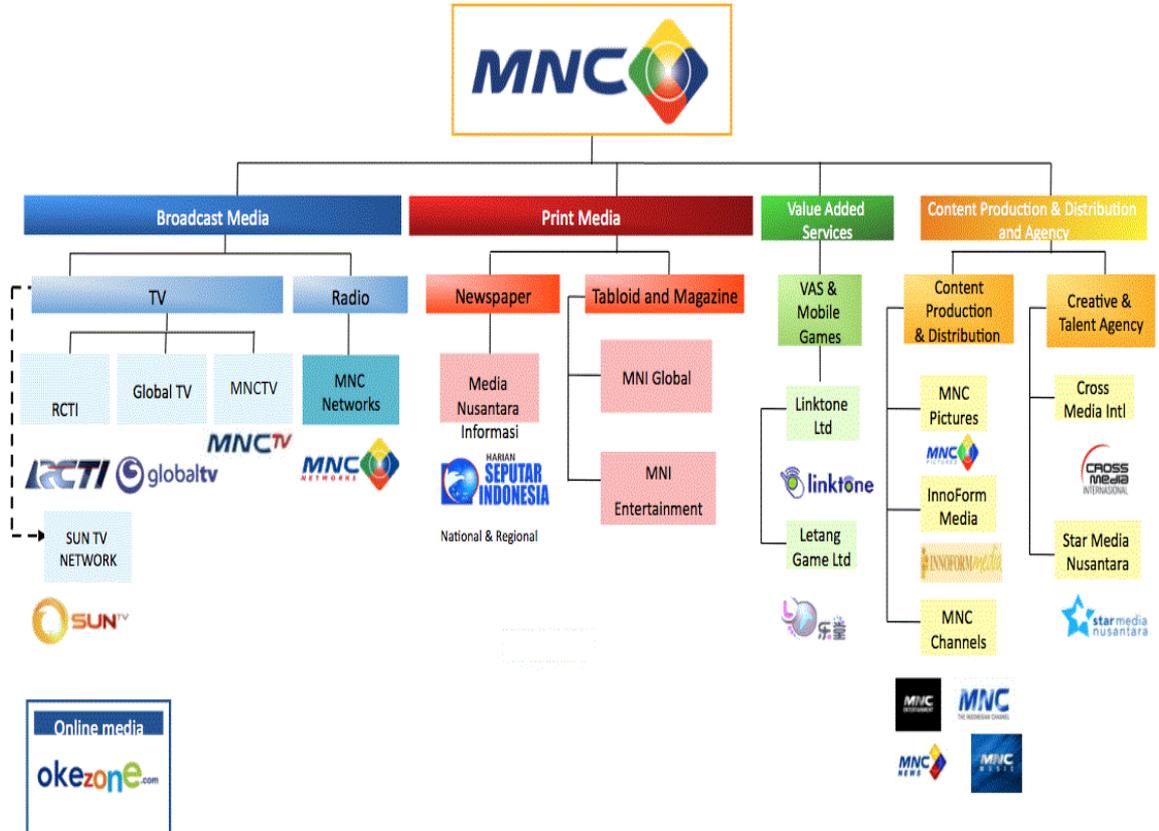
1. Media Nusantara Citra : 99.99 %
2. Infokom Elektrindo : 0.01 %

Berikut rincian struktur **MNC Group**



Stock Code: MNCN

MNC CORPORATE STRUCTURE



B. Visi dan Misi Global TV

Visi dari Global TV adalah dapat menjadi satu-satunya media televisi yang menjadi sumber inspirasi, informasi dan berbagai hiburan bagi keluarga muda dan pemirsa yang berjiwa muda dan mengerti serta memahami keinginan dan kebutuhan pemirsa yang sekaligus dapat menjadi media terefektif bagi agencies dan pemasang iklan khususnya produk keluarga muda & yang berjiwa muda.

Misi dari Global TV adalah sebagai media untuk menyalurkan energi, dinamika dan proses kreatif keluarga muda Indonesia dan yang berjiwa muda dengan memadukan tatanan perkembangan informasi dan hiburan yang berlandaskan etika dan budaya bangsa Indonesia melalui tayangan program yang mencakup kebutuhan informasi, pendidikan dan hiburan yang sesuai dengan generasi keluarga muda dinamik sebagai segmen utama pemirsa.

C. Lokasi Global TV

Terdapat beberapa tempat yang berperan penting dalam kesuksesan program acara yang disiarkan sampai ke mata pemirsanya, maka seluruh pekerjaan dan pengoperasian di lakukan pada tiga tempat dan lokasi yang berbeda, yaitu :

1. Gedung Ariobimo Sentral (head office)

JL.H.R Rasuna said Blok X-2, Kav. 5 Jakarta 1250

Phone : 021 – 5292 1115 / Fax : 021 – 5292 1771

commit to user

Pada gedung Ariobimo sentral terdapat 12 lantai dan P1 sebagai lantai paling atas gedung ini. Global TV memanfaatkan beberapa lantai dari gedung ini diantaranya 6, 8, 12 dan P1. Dimana pembagian ke-empat lantai ini memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Lantai 6 : Pada lantai sering disebut *corsec*. Biasanya untuk bagian yang menangani masalah tiket untuk acara atau event yang diselenggarakan Global TV, sekaligus sebagai untuk menjual merchandise Global TV.
- b. Lantai 8 : Lantai ini digunakan untuk departemen produksi, dimana terbagi dalam dua produksi dalam dua manajer produksi yang berbeda, yang berisikan produser, asisten produser, tim kreatif, talent artis, *wardrobe*, manajer produksi dan eksekutif produksi. Ruang IT Broadcast serta untuk Departemen *Post Produksi*, *editing*, *audio post* dan *graphics*.
- c. Lantai 12 : Pada lantai ini terdapat rung HRD (*Humnas Resource Departement*), *Gneneral*) *Service dan Researchand Develploment*.
- d. Lantai P1 : Lantai ini di gunakan untuk divisi Promosi, *Sales*, *Accounting*, *Corporate Secretary*, *Budgetting*, *Programming* dan ruang para direktur.

2. GLOBAL TV : Tech Dept.

KOMPLEKS RCTI

Jl. Raya Perjuangan Kebon Jeruk – Jakarta Barat

commit to user

Phone : (021) 536 0601

Fax : (021) 536 0602

Gedung ini terletak di kompleks Studio resmi RCTI. Gedung ini merupakan tempat pemancar dan tempat *on air* untuk semua program acara yang dibuat Global TV, serta tempat para karyawan khusus *on air* dan karyawan *technical* berada.

3. GLOBAL TV : Studio AD.

Jl. TB Simatupang Kav 3, Jakarta selatan

Phone : (021) 798 1051

Fax : (021) 798 1051

Studio yang berada dekat dengan lingkungan penduduk ini terbagai menjadi dua bagian. Studio pertama disebut studio A yang terletak di bagian depan gedung. Studio A ini biasanya digunakan untuk program – program acara Global TV yang berskala lebih besar. Pada studio D, yang ukurannya lebih kecil dari studio A. Namun di studio D sering digunakan program acara Global TV *promo, casting, take host* dan sebagainya. Selain itu pada studio ini juga terdapat ruang untuk manajemen khusus Crew Studio dari mulai *Cameraman, Ligthningman* , sampai *Audioman* dan juga di studio ini tempat pembuatan dan berbagai macam jenis *property* yang digunakan dalam proses *shooting*.

4. Global TV NEWS :

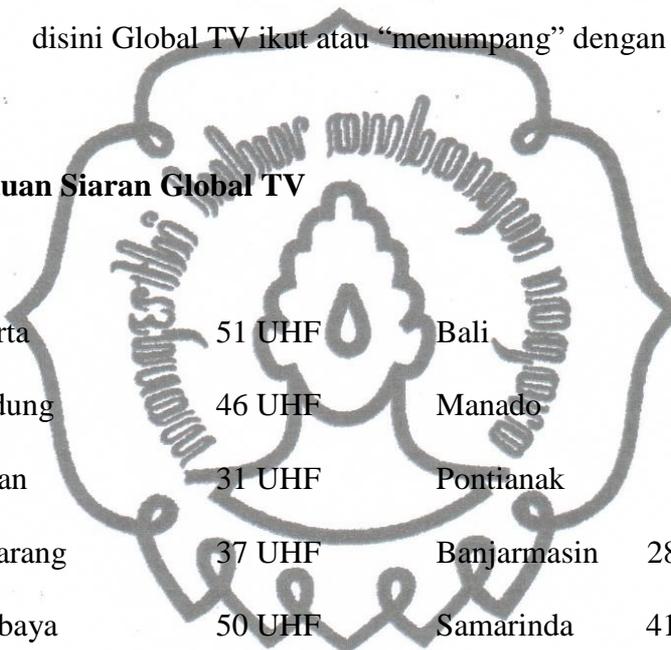
Menara Kebon Sirih Lt.28 Jl.Kebon Sirih Kav ,17-19 Jakarta Pusat.

Telp : 021 3902277

Fax : 021 3909174

Studio ini adalah tempat produksi program Global TV bagian news,
disini Global TV ikut atau “menumpang” dengan studio MNC TV.

D. Jangkauan Siaran Global TV



Jakarta	51 UHF	Bali	47 UHF
Bandung	46 UHF	Manado	28 UHF
Medan	31 UHF	Pontianak	33 UHF
Semarang	37 UHF	Banjarmasin	28 UHF
Surabaya	50 UHF	Samarinda	41 UHF
Yogyakarta	36 UHF	Padang	37 UHF
Makassar	43 UHF	Pekanbaru	36 UHF
Palembang	36 UHF	Jambi	36 UHF
Jayapura	36UHF	Bdr Lampung	38 UHF

E. Logo Global TV



F. Komposisi Pengadaan Acara

Program yang ditayangkan di Global TV sangat bervariasi dikarenakan pemirsa zaman sekarang semakin “cerdas” dalam memilih program acara yang ingin mereka konsumsi dan disini Global TV menyanggahkan program-program yang bermutu dengan target anak-anak muda dan keluarga muda. sehingga pemirsa memiliki banyak pilihan untuk menikmati program-program yang bermutu dari Global TV. Dan berikut ini adalah program-program acara Global TV :

1. Program Anak :

- a. Animation : Auto B Good, Naruto Shippuden III dan Tom and Jerry Kids Show.
- b. Nickelodeon : Tak and The Power of Juju, The Penguins of Madagascar, Chalkzone, spongebob squarepants, dan Dora The Explorer

2. NEWS and Infotainment :

- a. Global malam : Program berita yang menyajikan kejadian selama sehari yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Peristiwa politik, ekonomi, sosial dan hukum dirangkum secara aktual dan disajikan secara singkat, padat dan jelas.
- b. Global siang : Program berita harian yang menyajikan beragam berita seperti peristiwa politik, hukum, sosial budaya, perkotaan serta berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai pelosok tanah air.

Tayangan tersaji dengan cepat, lengkap, kritis dan akurat. Berita Global juga dilengkapi dengan feature unik, hangat dan humanis.

- c. fokus Selebritis : Sebuah tayangan informatif yang mendalam, eksklusif dan komprehensif yang mengupas kehidupan selebriti, orang terkenal serta fenomena yang menjadi perhatian publik. Dikemas selama satu jam penuh, Fokus Selebriti akan menyajikan tayangan dari dunia selebriti yang tidak hanya menghibur, tapi juga mencerahkan
- d. Obsesi : Selebriti tidak akan pernah lepas dari kamera dan kisahnya selalu menarik untuk di dengar. Obsesi hadir untuk memenuhi rasa keingintahuan masyarakat akan selebiti idolanya. Acara ini menyajikan informasi terbaru seputar gossip terhangat selebritis Indonesia. Dibawakan oleh dua host, sajiannya dikemas secara menarik, aktual dan heboh, karena mereka selalu memiliki “Obrolan Seputar Selebriti”

3. Entertainment :

- a. Dapoer Cobek : sebuah acara yang berkonsep soal masakan yang bersal dari resep ide kreasi masakan yang kaya rasa dari Chef Aiko dan ditemani oleh artis-artis ternama indonesia. Olahan masakan yang dibuat dengan bumbu-bumbu rempah Indonesia dengan rasa yang enak dan pastinya pedaaaass.
- b. Profesor X : acara dengan konsep pengetahuan dan edukasi mengajak anak-anak muda sekarang lebih berkreasi dengan ilmu sains dengan

di pandu oleh dua host lucu Pam Pam Angola dan Vicky yang semakin menghibur.

- c. Doo Bee Doo : sebuah film serial untuk keluarga muda.
- d. Teenlicious : Program TV akhir minggu yang menyajikan isu-isu paling hot seputar dunia remaja. Mulai dari gaya hidup yang lagi tren saat ini, musik, rekomendasi film yang tayang di bioskop, kehidupan selebritis, tempat nongkrong dan event yang akan dilangsungkan dalam waktu dekat. Selain itu, ada make over buat teenybobs yang pengen ngerubah penampilan.
- e. Tamu gokil : Sebuah reality show yang akan membawa anda menyaksikan keunikan tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia. Semakin seru dan kocak dengan Irfan Hakim dan Maya sebagai pemandu acara.
- f. Bola dalam Berita : Program yang berisikan berita mengenai bola, baik dari dalam negeri maupun internasional. Dikemas secara singkat, padat dan menarik, serta memberi pengetahuan tentang dunia persepakbolaan.
- g. Kungfu Chef : program acara yang mengajak pemirsa untuk membuat makanan yang lezat dan berkhasiat. Proses memasak yang digunakan sangatlah menarik karena pengolahannya yang atraktif dan akrobatik. Awalnya, chef akan mencicipi masakan sebuah restoran, kemudian memodifikasi masakan tersebut sesuai dengan ciri khasnya. Untuk memudahkan pemirsa, akan ada grafis yang memperlihatkan

rangkuman cara memasak sekaligus kandungan yang terdapat di bahan tersebut.

- h. Hotspot : Berbagai informasi yang bermanfaat, dikemas secara unik dan menarik untuk menghibur kaum adam dan hawa. Mulai dari info unik, kesehatan, masakan, kecantikan, keluarga hingga finansial akan dibahas di sini. Topik yang akan dibahas berbeda di setiap episode, termasuk sumber topik yang akan dibahas, bisa berasal dari siapa saja. Misalnya, testimoni artis, vox pops langsung dari para perempuan ataupun dari host yang memberikan pertanyaan langsung
- i. Masih Main Kata : program acara yang menyuguhkan game show / permainan yang sangat membutuhkan kemampuan fisik dan team work dalam permainan kosakata Bahasa Indonesia dan hadiah yang diperebutkan jutaan rupiah. Dipandu oleh host gokil Tya Ariestya dan Lionil Hendrik.

4. Komedil :

- a. Naik Enak Turun Ogah : acara komedi yang fresh bersama Naik Enak, Turun Ogah, Sebuah sitkom yang berisikan cuplikan kejadian yang sering hadir dalam lingkungan sekitar kita dengan kasus, peran dan penyelesaian masalah yang sangat unik dan lucu. Setiap episodenya akan menghadirkan situasi dan nuansa berbeda, sekaligus karakter tokoh yang berbeda.

- b. OB (Office Boy) : Sebuah serial komedi yang berisikan kejadian lucu yang terjadi pada office boy di kantor OKTV. Apalagi karakter mereka berbeda-beda satu sama lain yang membuat dapur dan kantor heboh setiap hari. Siapa saja mereka? Ada Odah sang penguasa dapur, Ismail yang selalu bergaya sok keren, Sayuti si polos nan lugu dan Susi, yang jatuh cinta pada Sayuti. Bukan cuma mereka yang bikin heboh, tapi karyawan OKTV juga, terutama bagian HRD, seperti Pak Taka, Saschya, Gusti dan Hendra.
- c. Awas Ada Sule : Serial komedi yang lucu dan gokil karena ulah si Sule dan Makmur yang selalu menggelitik dan membuat kesal teman-temannya.
- d. Sketsa Tawa : Sebuah acara sinema komedi yang akan menampilkan beberapa sketsa adegan lucu, kocak dan menghibur. Diperankan oleh komedian handal seperti Daus Separo, Deny Cagur, Rina Nose, Adit Sayuti dll. Dijamin bakal menghibur dan mengocok perut anda dengan alur cerita yang singkat, jelas serta sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
5. Big Movies : ini adalah program dengan menyuguhkan film-film dengan berskala Box Office

6. Religi :
 - a. One Cube : Siraman rohani bagi umat Kristiani dengan konsep *indoor*.
 - b. Akhirnya Aku Tahu : Program Religi Global TV yang menjawab pertanyaan seputar agama bersama Ustad Sholeh Mahmoed & Irfan Hakim dengan konsep *indoor*.
7. Sport :
 - a. Indonesian Premier League (IPL) : Indonesian Premier League (IPL) merupakan satu-satunya kompetisi profesional level satu yang diakui PSSI. IPL diikuti 13 klub dari Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan Sulawesi. Diantaranya yaitu Persiraja, PSMS, Semen Padang, Persija, Persija Jepara, Persib Bantul, Persibo, Persebaya, Persema, Arema, Bontang FC, dan PSM Makassar.
 - b. The FA Cup : Football Association Challenge Cup, lebih dikenal dengan FA Cup, merupakan sebuah ajang kompetisi sepak bola Inggris dan asosiasi sepak bola tertua di dunia, yang digelar untuk pertama kalinya pada tahun 1871-1872. Para pesertanya terbuka untuk seluruh tim yang berkompetisi dalam Premier League, Football League dan langkah pertama dari FA National League System, mulai dari tim-tim besar hingga tim kecil yang ada di Inggris dan Wales.
 - c. Barclays Premier League (BPL) : adalah kompetisi profesional level satu dari negara United Kingdom di ikuti 20 tim terbaik seperti Manchester United, Chelsea, Liverpool dll.

8. Musik :

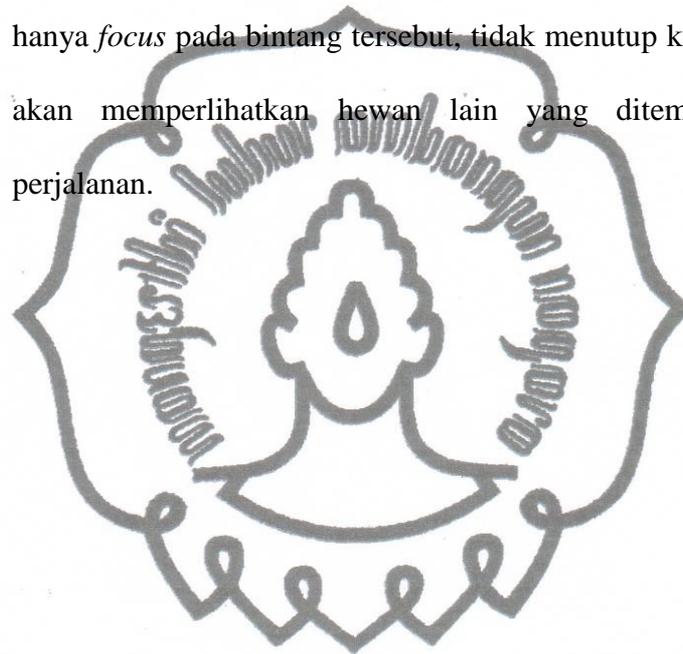
- a. LAMPION 100% : Di usianya yang ke 10 pada bulan Oktober nanti, Global TV akan mempersembahkan PESTA LAMP10N. Menuju detik-detik perayaan tersebut, Global TV akan menyuguhkan program musik spesial yang akan hadir setiap bulan mulai awal tahun 2012 dengan mengusung tema yang berbeda-beda tiap bulannya.
- b. 100% AMPUH : Menghadirkan penampilan terbaik musisi-musisi dalam negeri terkini, 100% AMPUH merupakan program acara live on stage yang disiarkan langsung dari outdoor venue ke layar televisi kamu. Disertai tata panggung dan sistem suara yang keren, serta host seru Dinda Kanya Dewi, Edrick Chandra dan Marsya Manopo, yang akan menemani pemirsa setiap sore hari.

9. ADVENTURE :

- a. Steve Ewon Sang Pemburu : program acara ini dilakukan untuk melihat ragam fauna di Indonesia, bersama Steve sang petualang alam yang kocak dan jago main sulap serta menghipnotis fauna yang ditemuinya.
- b. Gadis Petualang : Gadis petualang merupakan program feature berdurasi 30 menit dengan seorang host perempuan yang memiliki kemampuan bersahabat dengan hewan liar, khususnya ular. Gadis tersebut akan menjelajahi berbagai tempat eksotis yang ada di

Indonesia untuk mengenalkan keragaman flora dan fauna yang ada di sana.

- c. Petualangan Panji : Reality show ini mengisahkan petualangan seorang anak muda bernama Panji. Ia selalu berkeliling tempat untuk bisa menemukan binatang kesukaannya, reptile terutama ular. Meski hanya *focus* pada bintang tersebut, tidak menutup kemungkinan Panji akan memperlihatkan hewan lain yang ditemuinya sepanjang perjalanan.



BAB IV

PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA

A. Kegiatan Kuliah Kerja Media

Penulis melakukan kegiatan magang di Departemen Produksi Global TV 11 januari 2012 sampai dengan 4 april 2012. Pelaksanaan magang dilakukan dari hari Senin sampai dengan Jumat, dengan jam kerja pukul 13.00 – 23.00 WIB.

Penulis juga terlibat langsung dalam pra produksi, Produksi dan pasca produksi serta membantu editor melakukan editing.

1. Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahap persiapan sebelum melakukan syuting. Seperti ide, konsep acara, *script* / naskah, target *audiens*, biaya produksi, *talent*, *wardrobe*, lokasi, *production meeting*, *storyboard*, *breakdown* syuting, dan perencanaan lain yang mendukung proses produksi dan pasca produksi.

2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana ide dan konsep program acara dilakukan secara nyata dengan pengambilan gambar (syuting) dengan mengikuti *script* atau naskah yang telah di siapkan waktu pra produksi.

3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah proses akhir dari sebuah program yang akan ditayangkan. Biasanya di pasca produksi itu semua materi diedit oleh editor serta diberikan *Voice Over (VO)*, *template*, *backsound*, dan materi lainnya untuk persiapan tayang.

Penulis terlibat produksi dalam acara *Lampion 100 % cinta* yang dilaksanakan pada tanggal 22 febuari 2012 di Gedung Kesenian Jakarta sebagai divisi *Property*. Dan *Lampion 100 % ekspresif* yang dilaksanaka pada tanggal 28 maret 2012 Gedung Kesenian Jakarta sebagai divisi *LO (Leader Official)*

B. Bidang Kegiatan Magang Yang Dilakukan

Setiap mahasiswa yang melakukan magang mempunyai tugas sesuai dengan bidangnya masing-masing. Penulis disini menempati posisi sebagai *Production Assisten* dalam program *Masih Main Kata*, suatu program *game show* yang menarik dan beredukasi untuk generasi muda Indonesia. Program acara ini bersifat harian yang di tayangkan setiap hari senin sampai jumat dengan konsep permainan kata-kata dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Acara ini di pandu oleh Tya Ariestyia dan Lionil Hendrik.

Berikut beberapa rangkaian kegiatan magang yang telah dilaksanakan penulis selama kurang lebih tiga bulan di Global TV terhitung mulai tanggal 11 januari 2012 hingga 4 April 2012, tugas yang telah dilaksanakan diantaranya yaitu:

commit to user

1. Minggu pertama , 11 januari 2012 s/d 13 januari 2012

Pada minggu pertama, seperti kebanyakan peserta magang, dalam lingkungan baru, penulis terlebih dahulu melakukan adaptasi dengan lingkungan magang. Dan pada awalnya penulis terlebih dahulu diperkenalkan dengan semua anggota, serta semua divisi yang berada pada instansi tersebut, setelah itu penulis ditempatkan kedalam divisi, dan disini penulis dipercaya untuk membantu dalam divisi Produksi, sebagai PA (Production Assistant). Penulis akhirnya masuk dalam tim yang memproduksi program acara Masih Main Kata dan lampion 100% cinta bulan febuari berikut nama-nama dan jabatan tim main kata dan lampion 100% cinta :

- a. Manager produksi : Benni Sudrajat Syah
- b. Eksekutif produser : Rudy Martonesar
- c. Produser : Atar Syafuan
- d. Tim Kreatif : Deasy Yohana , Junior Nasution
- e. Production Assisten : Irene Santi Putri, Nosdy Dinazar

Di Global TV tempat penulis melaksanakan magang terdiri dari berbagai divisi antara lain: produksi, talent, promo, grafis, serta postproduksi (*editing*). Setelah itu kita juga dikenalkan dengan berbagai alat-alat yang menunjang jalannya sebuah produksi. Dalam minggu pertama ini, penulis juga mendapatkan tugas dari mbak Putri untuk mencari refrensi-refrensi lagu cinta untuk keperluan *meeting* lampion 100% cinta bulan febuari.

2. Minggu kedua , 16 januari 2012 s/d 20 januari 2012

Pada minggu kedua ini penulis mulai terbiasa dengan sistem kerja di Global TV terbukti dengan ikut serta atau turun langsung dalam *meeting* bersama tim *lampion 100% cinta* dengan membahas tentang artis-artis yang akan di undang dan *budget* yang diberikan oleh sponsor Indosat. dalam program ini. Selain itu juga penulis mendapatkan tanggung jawab dari bapak produser untuk menjaga *editing* Main Kata di ruang post.produksi. saat itu penulis baru pertama kali nya melihat proses *editing* suatu program acara yang di kerjakan oleh *editor* handal. Dan di minggu kedua ini penulis banyak membantu PA mbak Putri dalam pengadaan alat-alat untuk *meeting* dan *crew-call* ke semua tim untuk memperlancar program acara.

3. Minggu ketiga , 23 januari 2012 s/d 27 januari 2012

Pada minggu ketiga ini penulis belum dapat mengikuti kegiatan syuting dikarenakan *pending* nya acara kuis Main Kata yang rencana nya awal maret nanti akan dilakukan perubahan konsep dan ide permainan dan juga perubahan pada nama program acara menjadi kuis Masih Main Kata. Sehingga pada minggu-minggu ini penulis dan tim lebih fokus pada program acara *lampion 100% cinta* febuari nanti. Penulis selalu ikut serta dalam *meeting* untuk *lampion 100% cinta* bersama tim kreatif dan bapak produser. Dalam pra produksi acara ini semua tim selalu diharapkan memberikan masukan dan ide-ide yang menarik untuk menunjang keberhasilan program acara ini, dan pada saat itu penulis selalu aktif

dalam memberikan pendapat-pendapat dan masukan dalam *setting* panggung dan penentuan artis-artis yang diundang.

4. Minggu ke'empat , 30 januari 2012 s/d 3 febuari 2012

Pada minggu ini fokus tim beralih ke program acara main kata. Di minggu ini tim membahas konsep dan ide baru untuk kuis main kata. *Meeting* ini di ikuti langsung oleh Manajer produksi Global TV Bapak, Benni Sudrajat. *Meeting* ini membahas pergantian pemandu acara atau *host* kuis main kata, serta *budget* nya. Pada akhir nya hasil *meeting* ini menghasilkan konsep permainan yang baru dan nama program nya dari kuis main kata menjadi Masih Main Kata.

5. Minggu kelima , 6 febuari 2012 s/d 9 febuari 2012

Pada minggu kelima ini penulis banyak disibukan dengan *crewcall* pada *crew-crew* Global TV yang berada di studio AD. *Crewcall* adalah memberikan informasi pada *cameraman*, *lightingman*, *soundman* dll tentang jadwal transportasi dan lokasi syuting. Selain itu pada minggu kelima ini penulis juga ikut serta dalam simulasi kuis Masih Main Kata dengan tim kreatif, simulasi ini sangat diperlukan untuk kesuksesan program acara sehingga dengan melakukan simulasi semua tim dapat mengerti cara permainan nya dan pada saat produksi nanti tidak ada kesalahan dalam konsep permainan. Penulis juga ikut dalam bersama tim lampion 100% cinta untuk *survey* lokasi di Gedung Kesenian Jakarta (GKJ).

6. Minggu ke'enam , 13 febuari 2012 s/d 17 febuari 2012

Pada minggu ini penulis mendapat tanggung jawab mencari refrensi-refrensi film layar lebar Indonesia yang bertema cinta untuk keperluan VT (*Video Take*) acara lampion 100% cinta. Akhir nya dengan keputusan dari tim kreatif, akhirnya film-film Indonesia yang dipilih adalah, Ada Apa Dengan Cinta, Alexandria, Ayat-Ayat Cinta, Heart dan LOVE. Setelah menentukan film-film Indonesia yang akan dipakai, penulis meminta bantuan kepada editor di bagian *post.produksi* yaitu mas Heru untuk mengedit potong-potongan video dari setiap film tersebut dan digabungkan menjadi satu video untuk pembukaan lampion 100% cinta. Selain itu penulis juga melakukan *take VO (voice over)* untuk menggantikan suara Irwansyah yang *noise* (tidak bersih) di film HEART.

7. Minggu ketujuh , 20 febuari 2012 s/d 24 febuari 2012

Diminggu ini penulis sangat sibuk membantu mbak putri sebagai PA, dari mempersiapkan *rundown*, perlengkapan dan membantu *crew-crew* lain nya dalam mempersiapkan panggung. Penulis mendapat tanggung jawab dari produser untuk *standby* di kantor Aribimo untuk mem'*back up* keperluan *loading* H-1 lampion 100% cinta di Gedung Kesenian Jakarta (GKJ) dan sampai akhir nya hari H acara program Lampion 100% cinta *live*, berangkat dari kantor langsung menuju GKJ dengan membawa peralatan dan perlengkapan untuk mendukung proses berjalannya program. Setelah sampai di lokasi penulis dengan mentor nya mbak Putri mendata artis-artis sesuai *rundown* dan mencatat durasi di setiap lagu yang dibawakan oleh semua artis. Dan di saat acara lampion 100% cinta *on air* pukul

21.00 WIB penulis mendampingi mentor di ruang *control panel* dan bertugas memberikan batas durasi lagu artis, *wardrobe* artis, judul lagu dan *credit tittle*.

8. Minggu kedelapan , 27 febuari 2012 s/d 2 maret 2012

Pada minggu ini penulis ikut serta dalam simulasi kedua untuk program baru Masih Main Kata bersama tim kreatif, disini penulis bermain sebagai peserta. Selain itu penulis juga *meeting* kembali bersama produser dan tim kreatif dalam menentukan peserta yang akan diundang untuk episode I dan ke-II. Penulis juga membantu *composer* musik perihal membikin lirik *jingle* baru untuk Masih Main Kata.

9. Minggu kesembilan , 9 maret 2012 s/d 16 maret 2012

Pada minggu kesembilan ini penulis membantu mentor dalam persiapan dan perlengkapan untuk syuting. Setelah loading dilakukan minggu lalu yang berlokasi di Studio AD, maka minggu ini adalah pengaplikasian program acara tersebut dan syuting yang dilakukan sebanyak dua episode sekaligus. Program acara ini dilakukan secara *taping*. Disini penulis mendapat kepercayaan menjadi pemegang *timer* dan sebagai *playlist* musik untuk *backsound* sewaktu hukuman dan *jingle* Masih Main Kata saat kuis berakhir. Semua nya itu penulis lakukan dengan didampingi oleh mentor mbak putri di ruang *sub control panel*. Pada minggu ini penulis telah mengikuti syuting dari episode pertama, kedua, ketiga dan ke'empat sekaligus.

10. Minggu ke-10 , 19 maret 2012 s/d 23 maret 2012

Di minggu kesepuluh ini penulis mendapatkan tanggung jawab dari Bapak produser untuk menjaga dan mengawasi *editing* Masih Main Kata episode pertama dan kedua di ruangan *post*.produksi dan penulis juga membantu dalam melengkapi pembuatan *templete* yang telah disediakan dan membantu editor memasukan grafis-grafis untuk kelancaran program Masih Main Kata. Selain mengawasi *editing* pada minggu kesepuluh ini penulis juga ikut serta dalam pembuatan *Video take* untuk *provider* Indosat sebagai sponsor resmi program Lampion 100% ekspresif yang berlokasi di Grand Indonesia.

11. Minggu ke-11 , 26 maret 2012 s/d 30 maret 2012

Pada minggu kesebelas ini penulis membantu tim kreatif dalam mencari materi lagu-lagu untuk dijadikan *backsound* pada saat hukuman dilakukan dan mempersiapkan alat-alat dan perlengkapan untuk syuting. Di episode kelima dan ke'enam, ketujuh dan kedelapan, ini penulis masih memegang peran yang sama yaitu menjadi *timer* dan pengisi *playlist* musik dan *jingle* Masih Main Kata di ruang *sub control panel* studio AD. Selain syuting kuis Masih Main Kata di studio AD, penulis juga mendapat kepercayaan membantu program acara Lampion 100% Ekspresif pada tanggal 28 maret 2012 di Gedung Kesenian Jakarta dengan menjadi *Leader Official* untuk grup band Armada.

12. Minggu ke-12 , 2 april 2012 s/d 4 april 2012

Diminggu ke-12 ini sebagai minggu terakhir penulis magang, penulis ikut serta dalam 6 episode yaitu episode 11 sampai episode 16 dan memegang peran yang sama dan masih dipercayakan bertugas menjadi *timer*, *playlist backsound* musik dan *jingle* Masih Main Kata dan memasukkan kata-kata yang ada dipermainan nyata ke dalam komputer IT di ruang *sub control panel*. Di minggu ini penulis juga masih mendapat tanggung jawab untuk menjaga atau mengawasi editing kuis masih Masih Main Kata episode ketiga dan ke'empat.

C. Kesulitan Selama Magang dan Cara Mengatasinya.

Minggu Pertama melakukan kegiatan magang, Penulis mengalami beberapa kendala dan hambatan yakni karena baru pertama kali penulis berada dalam posisi menjadi “tenaga kerja” di stasiun tv sekelas Global TV, sehingga rasa canggung dan kurangnya percaya diri pada lingkungan baru. Namun penulis tidak menunggu lama untuk beradaptasi dengan keadaan kantor, dan penulis selalu mengakrabkan diri dengan orang-orang baru terutama dengan bapak Atar sebagai produser dan mentor saya selama magang yaitu mbak Putri.

Selain itu penulis juga mendapatkan kendala-kendala di saat mendapatkan tanggung jawab yang diberikan oleh tim kreatif untuk mencari refrensi-refrensi video lagu cinta sesuai *list* yang ada melalui internet, karena tidak semua *video* cinta ada di internet sehingga menyulitkan kinerja penulis. Tetapi kesulitan dan kendala itu dapat teratasi dengan saling *sharing* atau meminta bimbingan mentor penulis sehingga kendala-kendala seperti ini dapat mudah teratasi. Kesulitan

berikutnya adalah di saat penulis mendapat tanggung jawab untuk melakukan *crewcall* pada *crew-crew* Global tv di studio AD, kendala nya adalah sering terjadi *miss communication* pada saat melakukan koordinasi *crewcall* sehingga penulis merasa bersalah tetapi karena kesalahan tersebut penulis mendapat pelajaran sehingga pada saat di beri kepercayaan untuk melakukan *crewcall* lagi penulis sudah dapat memahami dan tidak canggung lagi. semuanya itu tidak dapat penulis lakukan tanpa bimbingan mentor yang selalu memotivasi penulis.

Pada minggu-minggu berikutnya kesulitan dan kendala saat magang pun mulai bisa diatasi dengan baik, sehingga penulis melakukan kegiatan magang dengan baik pula, penulis sedikit kesulitan dan kendala terjadi di minggu keempat. Saat itu penulis ikut serta dalam *meeting* pembuatan program acara kuis Masih Main Kata, disana penulis berperan menjadi *simulator* untuk mendukung kegiatan simulasi permainan yang baru. Pada simulasi ini penulis sedikit kebingungan karena konsep permainan yang baru sehingga sering terjadi kesalahan. Banyak Ide-ide dan konsep permainan yang sangat menarik dan kreatif tetapi karena berbagai macam *problem* sering ide-ide dan konsep permainan menjadi sia-sia, di posisi seperti ini penulis tidak mendapatkan kendala yang berarti karena untuk mencari ide dan konsep semuanya tugas seluruh tim kreatif, disini penulis hanya menjadi *simulator* permainan.

Kendala dan kesulitan juga terjadi pada minggu ke-enam penulis magang, saat itu penulis diberikan tanggung jawab untuk mencari referensi film-film *genre* cinta untuk dijadikan VT (*video take*) pada saat *opening* program acara *commit to user* lampion 100% cinta, dengan bantuan tim kreatif dan mentor akhirnya penulis pun

mendapatkan *list-list* film Indonesia ber-*genre* cinta. Kendala penulis berikutnya adalah salah satu film Indonesia yang akan diambil untuk VT ternyata ada *sound* yang *noise* (tidak bersih) sehingga penulis harus melakukan *take VO* (*voice over*) untuk menggantikan suara yang *noise* di *video* tersebut. Kendala dan kesulitan juga berlanjut di saat *on air* program acara Lampion 100% cinta di Gedung Kesenian Jakarta (GKJ) pada tanggal 22 febuari 2012, saat itu penulis diberikan tugas untuk mendata *list-list* artis yang telah tiba di GKJ. Penulis mendapatkan kesulitan saat mendata artis-artis tersebut karena penulis belum mengenal dan wajah-wajah artis nya yang kurang *familiar* sehingga membuat penulis kesulitan, tetapi penulis tidak segan-segan untuk meminta bimbingan dari mentor mbak putri dan tim kreatif untuk membantu mendata *list* artis sehingga tugas yang diberikan pada penulis dapat teratasi.

Kesulitan berlanjut di minggu-minggu berikutnya di saat tim kreatif Masih Main Kata membutuhkan *Jingle* baru untuk program tersebut, penulis berinisiatif membantu tim kreatif untuk kelancaran program acara Masih Main Kata. Penulis meminta bantuan pada seorang teman magang yang mahir ataupun menguasai tehnik dalam pembuatan lirik dan nada, dia adalah Petrus Restanto. Setelah dibuat lirik dan nada untuk *jingle* Masih Main Kata langsung dilakukan *take VO* bernyanyi bersama-sama tim kreatif di ruang musik Global TV.

Pada minggu kesimbangan penulis terjun langsung dalam proses produksi program Masih Main Kata episode pertama dan kedua, penulis mendapat kendala saat menjadi pemegang *timer*, *playlist backsound* musik dan menjadi pemegang operator IT yang bertugas memasukkan kata-kata yang ada, ke dalam komputer

dan dimunculkan di *big screen* sehingga peserta kuis dapat melihat kata-kata yang mereka miliki untuk bermain, tetapi penulis tidak segan-segan meminta bimbingan dan arahan dari mentor mbak putri dan yang lainnya. Selain itu kendala berikutnya adalah banyak kekurangan *grafis/ templete* di saat mengedit episode pertama dan kedua kuis Masih Main Kata, penulis mendapat tugas dari pak Atar untuk meminta/ *request grafis dan templete* ke bagian tim *grafis* Global TV.

D. Focus of Interest

Selama kurang lebih tiga bulan menjalani proses magang atau KKM di stasiun televisi GlobalTV, penulis telah mendapat pengalaman dan gambaran tentang polemik dunia kerja secara nyata di bidang *broadcasting*. Sesuai peran penulis pada waktu magang sebagai *Production Assistant (PA)* dalam produksi program Masih Main Kata. *Production Assistant* memiliki tugas dan tanggung jawab yang penting dalam proses produksi program acara televisi, secara teknis seorang *Production Assistant* bertugas dan bertanggung jawab dari mulai pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut beberapa tugas dan tanggung jawab seorang *Production Assistant* dalam produksi program acara kuis Masih Main Kata Global TV :

1. Pra-Produksi

Sebelum suatu produksi sebuah program dilakukan, tahapan awal yang dilakukan dalam proses produksi yaitu rapat (*meeting*) produksi, di dalam rapat produksi ini dihadiri oleh pihak-pihak yang menjadi pimpinan dan bertanggung jawab terhadap program tersebut seperti, EP (*executive producer*), *Produser*, *Asisten Produser*, Tim Kreatif, serta PA (*production assistant*). Rapat produksi membahas seputar gagasan dan konsep acara, penentuan lokasi, *talent* atau artis yang terlibat, perijinan, penjadwalan, dana produksi, properti yang digunakan, dan lain-lain.

a. *Booking*

Tugas seorang PA dalam Proses pengiriman *IOM* kepada manajer produksi sesuai dengan *request* dari produser. *Request* yang dikirim meliputi SOB atau *standart operational broadcast* (kamera, *lighting*, *audio*, *man power property*, *wardrobe*), para *crew* serta *driver* / mobil operasional. Tugas pengiriman *IOM* ini semuanya dikerjakan atau dilakukan maksimal kurang lebih 2 hari sebelum melakukan *take shooting*, selain mengirim *via email*, *Production Assistant* juga menyerahkan *IOM* secara tertulis kepada manajer produksi.

Seorang PA juga berperan dan bertanggung jawab untuk menyiapkan kaset – kaset untuk kebutuhan dan untuk memperlancar program saat produksi maupun pasca-produksi seperti MiniDV, DVCAM, BETACAM, dan DVD.

b. *Request*

pada tahapan ini tugas seorang PA adalah melakukan tugas request untuk beberapa kebutuhan produksi untuk kelancaran program acara, kebutuhan-kebutuhannya antara lain yaitu :

1) *Editing*, PA bertugas Mengajukan permintaan tempat dan waktu untuk proses editing setelah masa produksi ke bagian *post production*, dan Menentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam melakukan proses *editing*.

2) *Talent/ Bintang Tamu*

Untuk *booking talent* dan bintang tamu, seorang PA bertugas mengirimkan request IOM kepada bagian TAR (*Talent Artis*) dan memastikan apakah *talent* atau bintang tamu yang diinginkan produser bisa atau tidaknya mengikuti syuting. Dalam hal ini, PA berfungsi sebagai penghubung antara produser dengan TAR

3) *Kebutuhan Shooting*

Seorang PA Bertugas dan bertanggung jawab menyiapkan kaset Mini DV, DVCAM, BETACAMP, dan DVD. PA *request* kaset pada bagian *Production Secretariat*, lalu setelah mendapatkan izin dari *Production secretariat* kemudian PA meminta kaset ke bagian *lybrary* sesuai dengan yang dibutuhkan saat *shooting*, saat mengambil kaset, PA harus mencatat jumlah kaset yang akan digunakan untuk kebutuhan *shooting*.

4) *Request IT*

PA bertugas mempersiapkan alat-alat kebutuhan IT (informatika teknologi) untuk mendukung saat program acara berlangsung, kebutuhan tersebut antara lain, laptop, *paper print*, komputer, grafis dan *templete* dan *jingle* lagu.

5) *Loading*

Seorang PA berperan penting dalam proses loading ini, proses *loading* ini adalah nama lain dari gladi resik suatu program. Tugas PA pada saat *loading* adalah mencatat kekurangan-kekurangan yang ada sehingga pada saat produksi tidak terjadi kendala seperti, *sound check*, *lighting check*, serta alat-alat lainnya yang akan digunakan saat masa produksi.

c. *Crew Call*

Koordinasi antara semua kru atau sering disebut dengan *crew call* adalah tanggung jawab seorang PA untuk memberikan informasi kepada kru-kru program acara minimal sehari sebelum syuting, informasi itu mencakup lokasi, waktu dan mempermudah penjemputan kru dengan mobil operasional ke lokasi syuting sehingga tidak ada kru yang telat atau molor. Koordinasi *crew call* ini biasanya melalui via telepon atau sms.

2. Produksi

Sesudah mempersiapkan segala kebutuhan dan peralatan saat masa pra-produksi, saatnya untuk memproduksi program acara. Produser dan tim kreatif bekerja sama dengan *host*, para peserta dan seluruh *crew* untuk mencoba merealisasikan apa

yang direncanakan dalam konsep dan ide yang dibuat pada masa pra-produksi sehingga tayangan tersebut menjadi menarik, serta menghibur khalayak. Dalam pelaksanaan produksi ini, seorang PA memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai berikut :

a. *OperatorTimer*

Dalam hal ini seorang PA bertugas menjadi *timer* di program kuis yang sangat membutuhkan tenaga untuk pengaturan waktu. Seorang *timer* disini perannya sangat penting, dengan adanya *timer* para peserta kuis dapat mengetahui waktu yang mereka punya untuk dapat memenangkan kuis tersebut dan timer pun berguna agar para peserta tidak berlama-lama dalam bermain sehingga akan memakan durasi yang sangat lama.

b. *Backsound music*

Di program kuis biasanya memiliki *jingle* lagu yang diputar pada saat acara akan berakhir disini seorang PA diberi kepercayaan untuk itu dan selain itu juga *backsound music* digunakan saat para peserta menjalani hukuman yang diberikan oleh tim kreatif kepada peserta yang gugur disetiap segmen per segmen.

c. *Leader Official (LO)*

Disini tugas PA menjadi LO *tallent* atau artis yang diundang, seorang PA wajib , menemani artis tersebut sampai program acara berakhir nanti. Selain itu juga tugas PA sebagai LO mengingatkan artis saat waktunya naik ke *stage* panggung

sesuai waktu yang ditentukan menurut *rundown* yang ada, sehingga artis tersebut tidak terlambat saat memasuki *stage*.

d. Koordinator Lapangan

Tugas seorang PA bersifat lebih *mobile* tidak hanya terpaku pada satu bidang seperti *cameraman*, *audioman* dan *lightingman* tetapi juga bertanggung jawab dalam kelancaran dan kesuksesan pada saat program acara berlangsung dari mempersiapkan sarana dan pra-sarana, PA juga mengkoordinasi para peserta yang akan mengikuti kuis tersebut dari pendaftaran, *briefing* kuis dan pada saat pembagian hadiah berupa uang yang di *transfer* ke *rekening* pemenang kuis setelah acara berakhir.

3. Pasca produksi

Setelah melewati proses produksi program acara, selanjutnya tahap pasca produksi dan tugas seorang PA adalah mendampingi *editor* dalam proses *editing* di ruangan *post.production*. namun disini peran PA bukanlah ikut serta mengedit tetapi lebih tertuju untuk mengarahkan atau mempermudah *editor* dalam mengedit sesuai *rundown* dan alur cerita saat proses produksi lalu. Selain itu juga PA mempersiapkan materi-materi yang mendukung untuk *editing* seperti, membantu memasukan grafis, *templete*, *jingle* lagu dan *background-background* lagu yang berguna sehingga tayangannya pun menjadi menarik. Setelah proses editing selesai seorang PA bertugas melakukan *Preview* terlebih dahulu sehingga jika ada *commit to user*

kesalahan-kesalahan dalam proses editing dapat dibenahi secara langsung sebelum dikirimkan kepada manajer produksi

E. Deskripsi Program Masih Main Kata

Masih Main Kata merupakan acara kuis edukatif Indonesia. Acara ini dipandu oleh *host* yang lucu dan gokil yaitu, Lionil Hendrik dan Tya Ariestya. Dalam acara ini, 40 kontestan (terbagi dalam 4 kelompok, masing-masing 10 orang) akan bermain Scrabble Bahasa Indonesia. Acara ini ditayangkan setiap hari senin sampai jumat pada pukul 13.30 s/d 15.00 WIB, kuis ini mulai tayang sejak 30 April 2012 di Global TV. Konsep acara ini adalah memberikan hiburan sekaligus menambah ilmu pengetahuan (edukasi) dengan target *audiens* anak-anak muda dan dewasa. *Games show* ini adalah permainan kelompok tidak seperti Main Kata sebelumnya lebih individual dalam memenangkan hadiah jutaan rupiah. Permainan ini terdiri dari 4 (empat) segmen, dimana setiap segmen peserta harus mengeluarkan stamina dan kemampuan fisik yang bagus karena *games show* ini bukan hanya mengandalkan pemikiran tetapi juga fisik yang bagus. Dan setiap segmen akan ada tim yang gugur dan tim yang gugur tersebut akan diberikan hukuman yang telah disiapkan oleh tim kreatif Global tv.

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kesimpulan penulis setelah mengikuti program magang di Global TV selama kurang lebih tiga bulan adalah, penulis bergerak sebagai *Production Assistant*. Pada akhirnya penulis dapat merasakan pribadi bahwa kegiatan magang di Global TV pada program *Games show* Masih Main Kata dan Lampion 100% cinta ini memiliki banyak keuntungan bagi penulis. Ilmu, pengetahuan dan Pengalaman selama kurang lebih 3 (tiga) bulan di Global TV menjadi suatu hal yang sangat berharga bagi penulis. Semoga penulis dapat mengkombinasikan antara teori yang diperoleh dibangku perkuliahan dengan pengalaman dilapangan pada saat melakukan magang untuk menghadapi dunia kerja yang nyata nantinya. Program kegiatan magang juga sangat penting untuk mengenalkan dunia kerja pada mahasiswa serta mengukur sejauh mana kemampuan mereka dalam mempraktekkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama kuliah. Sehingga nantinya mahasiswa tersebut akan memiliki kematangan, kemampuan serta siap menghadapi persaingan dunia kerja setelah lulus nanti.

Dari pengalaman yang diperoleh dari kuliah kerja media selama kurang lebih tiga bulan, penulis mengambil kesimpulan bahwa :

1. Stasiun televisi Global TV banyak menciptakan program yang seru, menarik dan beredukasi, terutama dalam program acara hiburannya.

2. Seorang *Production Assistant* adalah jabatan yang digunakan dalam pembuatan program televisi untuk orang yang bertanggung jawab dalam berbagai aspek produksi. Dan juga seorang *Production Assistant* harus bekerja keras menyiapkan berbagai persiapan mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.
3. Di dalam sebuah produksi acara terdapat sebuah sistematika yang saling berkaitan satu sama lain serta dalam keberadaannya saling mendukung, seperti halnya tugas dan tanggung jawab *Production assistant* disini merupakan jalur penghubung antara produser, *crew*, tim kreatif dan juga *editor* dalam berlangsungnya proses produksi dari pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat magang atau Kuliah Kerja Media (KKM) pada bagian produksi khususnya program acara *Games show* Masih Main Kata dan Lampion 100% cinta, penulis ingin memberikan saran-saran untuk menjaga kualitas program acara produksi di stasiun Global TV dan penulis berharap saran tersebut dapat bermanfaat :

1. Global TV yang merupakan salah satu stasiun tv swasta nasional tentunya harus mampu bersaing dalam industri pertelevisan kelak. Oleh karena itu Global TV di tuntut untuk dapat menarik *audiens* dengan menayangkan

program-program atau tayangan yang lebih bermutu lagi, sehingga dapat meningkatkan kualitas *rating* dan *share* pada stasiun televisi tersebut.

2. Banyak program – program hiburan yang ditujukan khusus kaum remaja. Tetapi banyak dari program – program tersebut dominan “*mengadopsi*” dari program stasiun tv lainnya, oleh karena itu penulis menyarankan sebaiknya Global TV lebih menggali lagi pekerja muda yang kreatif dan inovatif agar menghasilkan program acara yang lebih bagus dan lebih *original*.
3. Penulis juga memberikan saran kepada bagian HRD (*Human Resource Dept*) di Global TV, supaya penerimaan calon magang untuk semester selanjutnya tidak melalui proses yang panjang dan berbelit-belit sehingga mahasiswa calon magang pun tidak rugi dalam hal materi dan waktu.

Semoga apa yang penulis coba tuangkan dalam Tugas Akhir ini mengenai Kuliah Kerja Media (KKM) atau magang pada program acara *Games show* Masih Main Kata Global TV dan *Lampion 100% cinta* dapat berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.