

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERAN PRODUCTION ASSISTANT DALAM PROGRAM *PREMIER*
***LEAGUE* “LIVE”**
Studi Praktek Kerja Lapangan di MNCTV Jakarta
Laporan Praktik Kerja Lapangan Ini Disusun untuk Memenuhi
Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting R-TV



Oleh:

Fathihah Lung Ayu Shabrina

2015/BC/4054

PROGRAM STUDI PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2018

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Peran *Production Assistant* Dalam Program *Premiere League “Live”*

Studi Praktek Kerja Lapangan di MNCTV Jakarta

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan spesifikasi Broadcasting R-TV

Disusun Oleh :

Fathihah Lung Ayu Shabrina

2015/BC/4054

Disetujui Oleh :

Supadiyanto, M.I.Kom

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 30 Agustus 2018
Jam : 09.00 – 11.00
Tempat : Ruang Presentasi STIKOM Yogyakarta

1. Supadiyanto, M.I.Kom _____
(Pembimbing dan penguji I)
 2. Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn _____
(Penguji II)
 3. Dra. Sudaru Murti, M.Si _____
(Penguji III)
- 

Mengesahkan :

Mengetahui :

R. Sumantri Raharjo, M.Si

Ketua

Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn

Ketua Jurusan

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Fathihah Lung Ayu Shabrina
NIM : 2015/BC/4054
Judul Laporan : Peran *Production Assistant* Dalam Program
Premiere League “Live” di MNCTV

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama saya menempuh praktek kerja lapangan di **MNCTV** dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian dipublikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 25 Agustus 2018

Fathihah Lung Ayu Shabrina

MOTTO

Jika Anda dapat memimpikannya, Anda dapat melakukannya.

(Walt Disney)

Kamu terlahir dari rahim mama yang kuat, itu berarti kamu di lahirkan untuk menjadi wanita yang kuat dan tahan banting.

(Bundahara)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan, dengan kemudahan, kesehatan dan kelancaran untuk perkuliahan penulis kali ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Ahli Madya. Dalam penelitian ini dan penyusunan laporan ini, penulis banyak didukung, dibantu, dibimbing oleh keluarga dan sahabat-sahabat tercinta. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis sangat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua yang selalu support dengan ketulusan hatinya demi anak-anaknya.
2. Terima kasih kepada dosen pembimbing Bapak Supadiyanto, M.I.Kom yang telah membimbing dan memotivasi untuk menyelesaikan laporan walaupun saya lambat pergerakannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah subhanawata'ala atas segala nikmat yang telah diberikan, dengan kemudahan, kesehatan dan kelancaran untuk perkuliahan penulis kali ini. Saya mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran proses pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih secara khusus kepada :

1. Mama papa saya tercinta yang telah memberi dukungan moril dan materil sehingga laporan ini bisa selesai dengan tepat waktu.
2. Supadiyanto, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi saya semangat walaupun saya agak lambat menyusun laporan ini.
3. Terima kasih kepada team MNC *Sport* khususnya untuk kak Eva Bangun dan kak Elisa Bella yang selalu membimbing saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
4. Terima kasih kepada saudari saya Annisa Rahma yang selalu menjadi sahabat terbaik.
5. Terima kasih kepada teman-teman magang saya Bowo, caca, yeny, imel, sera, lulu dll.
6. Terimakasih kepada luwak white coffe yang selalu menemani saya untuk mengerjakan laporan pkl.
7. Terimakasih pada mantan saya yang membuat patah hati dan akhirnya saya bisa menjadi lebih tegar seperti rossa.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Sleman, 30 Agustus 2018

Fathihah Lung Ayu Shabrina

DAFTAR ISI

Contents

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Praktik Kerja Lapangan (PKL)	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan PKL	3
1.4 Waktu dan Tempat PKL	4
1.5 Metode Praktek Kerja Lapangan	4
1.5.1 Paradigma Praktek Kerja Lapangan	4
1.5.2 Teknik pengumpulan data	5
1.5.3 Jenis Data	6
1.5.4 Analisis data	6
BAB II.....	9
2.1 Penegasan Judul	9
2.1.1 Peran	9
2.1.2 Production assistant.....	9
2.1.3 Program.....	9
2.1.4 MNC TV	9
2.1.5 MNC TV SPORT	10

2.2	Kajian Pustaka	10
2.2.1	Sejarah singkat munculnya televisi	10
2.2.2	Sejarah Televisi di Indonesia	10
2.2.3	Sifat Penyiaran	12
2.2.4	Program Siaran	12
2.2.5	Program Hiburan.....	13
2.2.6	Nondrama	14
2.2.7	Drama.....	14
2.2.8	Program Informasi	15
2.2.9	<i>HardNews</i>	15
2.2.10	Soft News.....	17
2.2.11	Staf Produksi	18
2.2.12	Sepak Bola	21
2.2.13	Hubungan Media dan Olahraga	22
2.1.14	Sepak Bola sebagai Bisnis	24
2.1.15	Kajian Premier League	25
2.1.16	Cara Bermain Sepak Bola	29
2.1.16	Regulasi Media Penyiaran di Indonesia	33
BAB III	37
3.1	Profil PT. Media Citra Nusantara (MNC TV)	37
3.1.1	Sejarah MNC TV	37
3.1.2	Visi dan Misi MNC TV	38
3.1.3	Logo MNC TV.....	38
3.1.4	Kantor MNC TV.....	39
3.1.5	Struktur Organisasi MNC TV	40
3.1.6	Struktur korporasi	41
3.1.7	Award	42
3.1.8	Program Acara MNCTV	43
BAB IV	66
4.1	Deskripsi Program Premier League	66
Tabel Kegiatan Praktek Kerja Lapangan:		69
4.2	Struktur Organisasi Program.....	72
4.3	Production Assistant	73

4.4	Pembahasan.....	77
4.4.1	Bagaimanakah peran Production assistant dalam program premier league di mnc tv?77	
4.4.2	Proses Produksi MNC Sport Premiere League	77
4.7	Analisis atau olah data kegiatan PKL.....	93
4.8	Kendala dan Solusi	96
BAB V.....		97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN		100

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Kilau DMD	40
2. Gambar 2 I Can See Your Voice.....	41
3. Gambar 3 Adit Sopo Jarwo	42
4. Gambar 4 I Kontes KDI 2018	43
5. Gambar 5 Cooking With Queen.....	46
6. Gambar 6 Rumah Mama Amy	47
7. Gambar 7 Mata Pancing.....	48
8. Gambar 8 Upin dan Ipin.....	49
9. Gambar 9 Mancing Liar	50
10. Gambar 10 Tendangan Garuda	51
11. Gambar 11 Premier League	55
12. Gambar 12 Kun Anta	56
13. Gambar 13 Jejak Rimba	13
14. Gambar 14 Lenong Bocah	58
15. Gambar 15 Let's Go.....	59
16. Gambar 16 Premier League	61
17. Gambar 17 Struktur Organisasi Program.....	65
18. Gambar 18 Gambar 3 tahapan produksi.....	69
19. Gambar 19 Screen shot format crew call	70
20. Gambar 20 Jadwal Crew Kameramen.....	71
21. Gambar 21 Catatan Combreak dan perhitungan durasi.....	73
22. Gambar 22 Suasana Master Control Room.....	75
23. Gambar 23 Countdown Durasi	76
24. Gambar 24 Contoh Timer	77

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Golongan Jenis program	13
2. Tabel 2 Kegiatan PKL.....	62
3. Tabel 3 Analisis Kegiatan PKL.....	79
4. Tabel 4 Analisis Angka Kegiatan PKL.....	80

ABSTRACT

The world is changing rapidly following the development of technology that has now grown rapidly. This has unwittingly impacted both directly and indirectly on all aspects of human life. With a rationale in the background of writing, the problem can be formulated as follows: What is the role of Production assistant in the premier league program on MNC TV?. In this writing the author uses qualitative research methods where the writer plunges the field directly. Data collection techniques used in this writing are interviews, direct participant observation and literature study. Production Assistant is one of the crew trusted by the producer. The production assistant is responsible for all things that occur during the production process.

Key word : Production Assistant, Premiere League, role.

ABSTRAK

Dunia semakin cepat berubah mengikuti perkembangan teknologi yang kini sudah berkembang dengan pesatnya. Hal tersebut tanpa disadari telah berdampak baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap segala aspek sendi kehidupan manusia. Dengan dasar pemikiran dalam latar belakang penulisan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah peran Production assistant dalam program premier league di mnc tv?. Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode p kualitatif dimana penulis terjun kelapangan secara langsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan ini yaitu wawancara, observasi partisipan langsung dan studi pustaka. Production Assistant adalah salah satu crew yang di percayai oleh produser. Asisten produksi bertanggung jawab atas semua hal yang terjadi selama proses produksi berlangsung.

Kata kunci : Production Assistant, Premier League, Peran.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Dunia semakin cepat berubah mengikuti perkembangan teknologi yang kini sudah berkembang dengan pesatnya. Hal tersebut tanpa disadari telah berdampak baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap segala aspek sendi kehidupan manusia. Salah satu bukti nyata yang dihasilkan dari perkembangan teknologi terutama pada industri media yaitu media massa. Media massa adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, seperti dahulu yang mulanya berawal dari media cetak seperti koran dan majalah lalu berkembang ke media suara yaitu radio. Seiring berjalannya waktu mediamassapun telah berkembang secara cepat, dimana televisi merupakan salah satu media massa yang meroket. Kata televisi terdiri dari kata tele yang berarti jarak dan visi yang berarti gambar. Di jaman sekarang ini masyarakat lebih memilih untuk mencari informasi lewat media televisi dibandingkan media cetak. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya masyarakat yang memiliki televisi baik untuk hiburan maupun mencari informasi. Dasar televisi adalah audio dan video, banyak stasiun televisi berlomba-lomba untuk menciptakan program televisi yang menarik untuk di nikmati para *audience*. Kesuksesan program di tentukan dari *rating* dan *share*.

Hingga saat ini jumlah stasiun televisi yang ada di Indonesia kurang lebih berjumlah 15 stasiun televisi. Maka dari itu setiap stasiun televisi melakukan peningkatan kualitas program acara yang disajikan guna meraih banyak perhatian khalayak penonton untuk bersaing antara stasiun televisi yang satu dengan yang lainnya. Salah satu stasiun televisi yang hingga saat ini masih tetap konsisten memberikan informasi maupun hiburan yaitu MNC TV. Oleh karena itu, untuk memahami lebih dalam dunia pertelevisian penulis memilih untuk terjun secara langsung dengan melakukan kerja praktek di MNC TV. Kerja praktek atau umumnya saat ini

dikenal dengan magang, merupakan latihan dalam praktek kerja yang harus dilakukan di sebuah perusahaan, organisasi yang bagus maupun pabrik industri. Pada umumnya, praktek kerja dilakukan dengan tujuan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman meskipun tanpa bayaran atau upah selama praktek kerja berlangsung. Dimana tujuan dari praktek kerja adalah mendapatkan pengalaman dan ilmu yang nantinya akan menjadi salah satu bekal sebelum terjun ke dalam dunia kerja yang sesungguhnya, Kerja Praktek adalah pekerjaan paruh mahasiswa pada bidangnya atau jurusan yang diambil mahasiswa tersebut untuk mempraktekkan apa yang telah dipelajari mahasiswa tersebut pada tahun-tahun sebelumnya. Kerja praktek dapat dikatakan berkesinambungan antara akademik mahasiswa dengan tujuan karirnya, dan dapat menjadikan mahasiswa sebagai seorang karyawan yang profesional dan berdaya saing tinggi. Beberapa kerja praktek memungkinkan untuk lebih dekat dengan mentor atau orang yang mengajarkan di tempat ia magang atau kerja praktik. Selain itu, dalam menentukan tempat untuk kerja praktek haruslah dipikirkan secara matang dengan berbagai pertimbangan. Salah satunya yaitu tempat magang yang dipilih diharapkan dapat memberikan pengalaman sesuai dengan harapan mahasiswa tersebut.

Penulis tertarik untuk memilih kerja praktek di MNC TV dikarenakan MNC TV telah memberi kepercayaan lebih kepada mahasiswa PKL (Praktik Kerja Lapangan) untuk belajar dan mengikuti proses produksi sebuah program secara keseluruhan. Selain itu, MNC TV merupakan salah satu televisi yang menyiarkan berbagai macam jenis program diantaranya *variety show*, *reality show* dan olahraga. Sehingga dapat membuat penulis mengetahui sistem produksi dari setiap jenis program yang berbeda tersebut.

Penulis ditunjuk dan diberi kepercayaan untuk terjun ke dalam divisi produksi sebagai *production assistant*. Dimana dalam divisi produksi MNC TV terdiri dari *creative*, *floor director* dan *production assistant*. Pada setiap bagian dalam divisi produksi tersebut tentu memiliki peran dan tugas yang berbeda antara bagian yang satu dengan yang lainnya. Meskipun memiliki tugas yang berbeda, setiap bagian tersebut tidak dapat dipisahkan karena

adanya keterkaitan antara tiap bagian untuk membuat sebuah program dapat berjalan dengan baik. *Creative*, memiliki peran penting dalam membuat sebuah konten program untuk menarik minat para penonton. Sedangkan peran *floor director* yaitu mengatur *traffic* saat dilaksanakan syuting. Dimana *traffic* yang dimaksud yaitu mengatur alur meliputi masuk keluarnya penonton, artis dan properti sesuai dengan konten. Sedangkan peran *production assistant* dapat dikatakan sebagai salah satu peran yang cukup penting di divisi produksi. Hal tersebut dikarenakan seorang *production assistant* memiliki tugas untuk menyiapkan segala kebutuhan syuting, Baik itu alat maupun Sumber Daya Manusia (SDM) atau *crew* yang bertugas.

Production assistant adalah sebuah profesi yang cukup penting dalam dunia *broadcasting*. Tanpa adanya seorang *production assistant*, sebuah program tidak dapat berjalan dengan lancar dan akan membuat tugas produser semakin berat. *Production assistant* bertugas untuk membantu produser dalam proses produksi sebuah program mulai *praproduksi* (sebelum produksi), produksi (di saat shooting) hingga *pascaproduksi* (setelah produksi). Pada program acara, *production assistant* dituntut untuk disiplin dan mempunyai inisiatif yang tinggi dan cekatan dalam memenuhi kebutuhan syuting.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan dasar pemikiran dalam latar belakang penulisan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah peran *Production assistant* dalam program *premier league* di mnc tv?

1.3 Tujuan PKL

Tujuan yang ingin dicapai penulis selama mengikuti praaktek kerja lapangan adalah:

1. Untuk mengetahui alur kerja di dunia pertelevisian khususnya di MNC TV.

2. Untuk melatih kedisiplinan, kejujuran, dan kemandirian.
3. Untuk melatih bersosialisasi dengan orang baru atau rekan kerja.
Menambah wawasan ilmu penyiaran yang belum di peroleh di masa perkuliahan.
4. Untuk merasakan bagaimana proses produksi acara MNC TV *sport*.
5. Memperoleh pengalaman menjadi seorang *production assisatant* di acara MNC TV *sport*.

1.4 Waktu dan Tempat PKL

Di saat penulis membuat laporan tersebut, penulis sudah selesai mengikuti proses praktek kerja lapangan selama tiga bulan dari tanggal 2 february sampai dengan 2 mei 2018 di satasiun televisi MNC TV jalan perjuangan, Jakarta barat RT.9/RW.10, Kebon jeruk.

1.5 Metode Praktek Kerja Lapangan

1.5.1 Paradigma Praktek Kerja Lapangan

Metode kualitatif adalah metode yang menekankan pada *quality* atau hal terpenting suatu barang atau jasa. Hal terpenting suatu barang atau jasa yang berupa kejadian, fenomena, dan gejala sosial adalah makna di balik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi pengembangan konsep teori. Jangan sampai sesuatu yang berharga tersebut berlalu bersama waktu tanpa meninggalkan manfaat. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori, praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial, dan tindakan.

Metode kualitatif dieksplorasi dan diperdalam dari fenomena sosial atau lingkungan sosial yang terdiri atas pelaku, kejadian, tempat, dan waktu. Latar sosial tersebut digambarkan sedemikian rupa sehingga dalam melakukan metode kualitatif mengembangkan pertanyaan dasar: apa dan bagaimana kejadian itu terjadi; siapa yang terlibat dalam kejadian tersebut; kapan terjadinya; di mana tempat kejadiannya. Untuk mendapatkan hasil metode kualitatif yang terpecaya, masih dibutuhkan beberapa persyaratan yang harus diikuti sebagai suatu pendekatan kualitatif, mulai dari syarat

data, cara/teknik pencarian data, pengolahan data, sampai dengan analisisnya.

Metode kualitatif dilakukan karena penulis ingin mengeksplor fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti langkah kerja, formula suatu resep, pengetahuan suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya, budaya, model fisik suatu artefak, dan lain sebagainya. (M.Djunaidi, Fauzan: 2012: 25)

1.5.2 Teknik pengumpulan data

Dalam mendapatkan atau mengumpulkan data guna membantu penulis untuk menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL), maka penulis menggunakan beberapa metode yang umum digunakan. Beberapa metode tersebut diantaranya :

1. Observasi

Metode ini merupakan metode yang mewajibkan penulis untuk turut terlibat secara langsung yaitu dengan terjun ke berbagai kegiatan. Dimana penulis telah turut serta terlibat dalam proses produksi program *sport* MNC TV.

2. Dokumentasi

Pada metode ini, penulis mendokumentasikan beberapa kegiatan dan tugas yang dilakukan penulis selama PKL yang nantinya dapat digunakan oleh penulis sebagai bahan referensi maupun membantu mengingatkan penulis mengenai *job desk* yang telah dilakukan selama tiga bulan PKL di MNC TV.

3. Riset Pustaka

Riset pustaka merupakan metode yang dilakukan saat penulis menyusun laporan dengan bahan referensi yang bisa didapatkan baik dari buku, internet maupun jurnal.

4. Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis kepada senior ataupun mentor yang mendampingi penulis selama proses PKL di MNC TV pada program *sport*. Wawancara yang dilakukan yaitu seputar tugas *production*

assistant secara lebih mendalam baik saat sedang berlangsungnya program maupun di saat senggang. Penulis telah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber, diantaranya:

- a. Eva bangun sebagai salah satu *production assistant* di acara MNC TV *sport*.
- b. Elisa yang memiliki divisi sebagai *production assistant* di acara MNC TV *sport*.
- c. Helmy Wicaksono yang memiliki divisi sebagai *production assistant* di acara MNC TV *sport*.
- d. Kartika yang memiliki divisi sebagai *production assistant* di acara MNC TV *muslim*.

1.5.3 Jenis Data

Data primer:

- a. Observasi
- b. Riset Pustaka
- c. Wawancara

Data Sekunder:

- a. Wawancara

1.5.4 Analisis data

Menurut Miles dan Huberman (1986) menyatakan bahwa analisis data kualitatif menggunakan kata-kata yang selalu disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau yang dideskripsikan. Pada saat memberikan makna pada data yang dikumpulkan, data tersebut dianalisis dan diinterpretasikan. Oleh karena penelitian tersebut bersifat kualitatif, maka dilakukan analisis data. Pertama, dikumpulkan hingga penelitian itu berakhir secara simultan dan terus-menerus. Selanjutnya, interpretasi dan penafsiran data dilakukan dengan mengacu kepada rujukan teoretis yang berhubungan atau yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Analisis data meliputi:

1. Reduksi data.
2. Display atau penyajian.
3. Dan mengambil kesimpulan alalu dii diverifikasi.

Proses reduksi data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lokasi penelitian. Reduksi data ini berlangsung secara terus-menerus selama kegiatan penelitian yang berorientasi kualitatif berlangsung. Selama pengumpulan data berjalan, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo). Reduksi data ini bahkan berjalan hingga setelah penulis di lokasi praktek kerja lapangan berakhir dan laporan akhir penulisan lengkap tersusun.

Proses penyajian data

Penyajian data di sini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian data, penulis akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat penulis dari penyajian tersebut. Adapun penyajian yang baik merupakan suatu cara yang pokok bagi analisis kualitatif yang valid. Beberapa jenis bentuk penyajian data adalah bentuk matriks, grafik, jaringan, bagan, dan sebagainya. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian, penulis sekaligus sebagai penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan, apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang berguna.

Proses Menarik Kesimpulan

Proses yang ketiga ini penulis mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposi. Bagi peneliti yang berkompeten akan mampu menanggapi kesimpulan tersebut dengan secara longgar, tetap terbuka dan skeptis. Akan tetapi, kesimpulan yang sudah disediakan dari mula belum jelas, kemudian meningkat menjadi rinci dan mengakar lebih kuat. Kesimpulan akhir mungkin tidak muncul sampai pengumpulan data terakhir, bergantung pada besarnya kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanannya, dan metode pencarian ulang yang digunakan kecakapan atau keterampilan peneliti, dan tuntutan dari pemberi dana, tetapi sering kesimpulan itu telah dirumuskan sebelumnya sejak awal, walaupun sudah dinyatakan telah melanjutkannya secara induktif. (M. Djunaedi Ghony, 2012; 307)

Tempat dan Waktu Praktek Kerja Lapangan

Penulis melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan di mulai pada tanggal 5 Februari 2018 sampai dengan 30 April 2018 di MNC TV Jakarta Barat.

BAB II

Kerangka Konsep

2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan makalah Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini, penulis memilih judul “peran *Production Assistant* di program MNC TV *SPORT*”. Adapun pengertian yang terkait dalam judul, berikut ini akan dijelaskan secara rinci diantaranya:

2.1.1 Peran

pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

2.1.2 Production assistant

Production Assistant adalah orang yang membantu menejer produksi yang bertanggung jawab atas segala hal yang terjadi di lapangan selama pra produksi dan proses produksi berlangsung (Onong Uchjana,2001).

2.1.3 Program

Kata “program” berasal dari bahasa inggris *programme* yang artinya acara atau rencana.

2.1.4 MNC TV

MNC TV (Media Nusantara Citra Televisi) adalah stasiun televisi swasta yang ketiga di Indonesia setelah RCTI.

2.1.5 MNC TV SPORT

MNC TV sport adalah saluran televisi berlangganan di Indonesia pertama yang khusus menyiarkan olahraga. MNC sports didirikan pada tahun 2011.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Sejarah singkat munculnya televisi

Televisi adalah karya massal yang di kembangkan dari tahun ke tahun. Dasar televisi pertamakali ditemukan oleh paul nipkow dari jerman pada tahun 1884, tetapi Vladimir zworkyn menemukan penemuan baru yaitu tabung kamera atau biasa di sebut *iconoscope* yang bisa menangkap dan mengirim gambar ke kotak bernama televisi, penemuan ini di temukannya pada tahun 1928 di Amerika Serikat. Iconoscope bekerja dengan cara mengubah gambar optis ke dalam sinyal elektronis lalu selanjutnya di perkuat dan ditumpangkan ke dalam gelombang radio. Zworkyn bekerja sama dengan kerabatnya philo taylor fransworth untuk menciptakan pesawat televisi pertama yang di tunjukkan kepada umum di saat pertemuan world's fair pada tahun 1939(Morrisan, M.A. : 2008: 6). Pesawat televisi berwarna di rilis sekitar pada tahun 1950-an. Siaran televisi berwarna dioperasikan pertama kali oleh stasiun televisi *National Broadcasting Company* (NBC) pada tahun 1960 dengan menayangkan program siaran berwarna selama 3 jam setiap harinya (Morrisan: 2008: 6).

2.2.2 Sejarah Televisi di Indonesia

Indonesia menyiarkan siaran televisi sejak pada tahun 1962 di saat itu Televisi Republic Indonesia (TVRI) sedang menayangkan secara *live* acara upacara hari ulang tahunnya kemerdekaan Indonesia yang ke 17 pada tanggal 17 Agustus tahun 1962. Tetapi siaran langsung itu hanyalah percobaan dari TVRI. Siaran resmi TVRI baru di mulai seminggu setelah hari ulang tahunnya Indonesia yaitu tanggal 24 agustus 1962 TVRI menyiarkan secara langsung pembukaan acara Asian Games ke-4 dari stadion utama Gelora Bung Karno Jakarta (Morrisan: 2008: 9)

Selama 27 tahun penonton di Indonesia hanya dapat mengakses satu saluran televisi, semenjak pemerintah di Indonesia membuka Televisi Republic Indonesia (TVRI). Barulah pada tahun 1989, pemerintah memberikan perizinan operasi kepada kelompok usaha Bimantara untuk membuka stasiun televisi Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI) pada tanggal 13 november tahun 1989 yang menjadikan stasiun televisi swasta pertama kalinya di Indonesia, lalu diikuti dengan SCTV (Surya Citra Televisi), Indosiar, ANTV (Andalas Televisi), dan TPI (Televisi Pendidikan Indonesia) yang sekarang berganti nama menjadi MNCTV (Media Nusantara Citra Televisi).

Gerakan reformasi pada tahun 1989 telah memicu perkembangan industri media massa khususnya televisi. Seiring dengan itu, kebutuhan masyarakat terhadap informasi juga semakin bertambah. Menjelang tahun 2000 muncul hamper serentak lima televisi swasta baru yakni (Metro,Trans,TV7,Lativi, dan Global) serta beberapa televisi daerah. Tidak ketinggalan pula munculnya televisi berlangganan yang menyajikan berbagai program dalam dan luar negeri.

Setelah undang-undang penyiaran disahkan pada tahun 2002, jumlah televisi baru di Indonesia di perkirakan akan terus bermunculan, khususnya di daerah, yang terbagi dalam empat kategori yaitu, televisi Indonesia benar-benar memiliki banyak pilihan untuk menikmati berbagai program televisi.

Setelah undang-undang penyiaran disahkan pada tahun 2002, jumlah televisi baru di Indonesia diperkirakan akan terus bermunculan, khususnya di daerah, yang terbagi dalam empat kategori yaitu, televisi public, swasta, berlangganan dan komunitas. Kini penonton televisi Indonesia benar-benar memiliki banyak pilihan untuk menikmati berbagai program siaran televisi. Televisi merupakan salah satu medium bagi para pemasang iklan di Indonesia. Media televisi merupakan industri yang padat sumber daya manusia. Namun sayangnya kemunculan berbagai stasiun televisi di Indonesia tidak diimbangi dengan tersedianya sumber daya manusia yang memadai. Pada umumnya, televisi dibangun tanpa pengetahuan

pertelevisian yang memadai dan hanya berdasarkan semangat dan modal yang besar saja. (Morissan: 2008: 10).

2.2.3 Sifat Penyiaran

Media penyiaran sebagai salah satu bentuk media massa memiliki cirri dan sifat yang berbeda dengan media massa lainnya, bahkan di antara sesama media penyiaran, misalnya antara radio dan televisi terdapat berbagai perbedaan sifat. Media massa televisi meskipun sama dengan radio dan film sebagai massa elektronik, tetapi mempunyai cirri dan sifat yang berbeda, terlebih lagi dengan media massa cetak seperti surat kabar dan majalah. Media cetak dapat dibaca kapan saja tetapi televisi dan radio hanya dapat dilihat sekilas dan tidak dapat diulang. Siaran televisi sesuai dengan sifatnya yang dapat diikuti secara audio dan visual (suara dan gambar) secara bersamaan oleh semua lapisan masyarakat. Siaran televisi dapat membuat kagum dan memukau sebagian penontonnya, tetapi sebaliknya siaran televisi dapat membuat jengkel dan rasa tidak puas bagi penonton lainnya. Suatu program mungkin disukai oleh kelompok masyarakat terdidik, namun program itu akan ditinggalkan kelompok masyarakat lainnya.

Dalam ilmu komunikasi dikenal sejumlah saluran komunikasi, yaitu bagaimana orang berkomunikasi untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Upaya manusia untuk menyampaikan pesan ini secara garis besar terbagi atas dua, yaitu komunikasi tanpa media yaitu secara langsung (tatap muka) dan komunikasi dengan media. (Morrisan: 2008: 12)

2.2.4 Program Siaran

Secara umum program siaran televisi terbagi dua bagian, yaitu program hiburan populer disebut program *entertainment* dan informasi yang biasa di sebut juga program berita (*news*). Program informasi adalah program yang sangat terikat dengan nilai aktualitas dan faktualitasnya, pendekatan produksinya menekankan pada ajaran jurnalistik. Adapun program hiburan yaitu program yang mengarah memberikan hiburan kepada

penonton. Di mana nilai jurnalistik tidak diperlukan, tetapi jika ada unsur jurnalistiknya hanya sebagai pendukung.

Meskipun kedua program tersebut mempunyai karakteristik masing-masing, tidak membuat batasan itu menjadi berdiri sendiri, tetapi ada beberapa program yang berdiri di dua jenis karakteristik program tersebut, tergolong sebagai jenis program informasi sekaligus program hiburan. Misalnya program *talk show* dan program *variety show*, di mana konsepnya dapat memiliki nilai hiburan yang artistic, juga memiliki informasi sebagai penunjang program. Demikian juga sebaliknya, suatu program informasi dapat didukung dengan unsur-unsur hiburan yang artistik, dengan tujuan program dapat memberikan nilai tambah agar enak ditonton. Apalagi dalam era persaingan program yang kian marak, khususnya program sebagai program yang di minati masyarakat. Di bawah ini adalah perbedaan karakteristik program hiburan dan informasi: (Rusman latief, 2015:5)

Hiburan	Informasi
Imajinatif	Faktual
Fiksional	Non-Fiksional
Artistik	Informatif
Dramatif	Efektif
Improvisasi tak terbatas	Improvisasi terbatas
Abstrak	Nyata
Norma-norma	Etika
Waktu tak terbatas	Waktu terbatas
Senang	Percaya

2.2.5 Program Hiburan

Program hiburan terbagi dua, yaitu program drama dan nondrama. Pemisahan ini dapat dilihat dalam teknik pelaksanaan produksi dan penyajian materi. Beberapa stasiun televisi pun memisahkan bagian drama dan nondrama.

Naratama dalam bukunya *Menjadi Sutradara Televisi* menjelaskan, bahwa program nondrama merupakan format acara televisi yang di produksi dan diciptakan melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realita kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasikan ulang dan tanpa harus menjadi dunia khayalan. Non drama bukan lah suatu runtutan cerita fiksi dari setiap pelakunya. Untuk itu format program nondrama merupakan runtutan pertunjukan kreatif yang mengutamakan unsur hiburan yang dipenuhi dengan aksi, gaya, dan musik.

Kemudian Naratama menjelaskan bahwa program drama merupakan suatu format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dan kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas hidup dan fiksi atau imajinasi para khayalan pengarang.

Jadi, jelas perbedaan program nondrama dan drama, nondrama tidak membutuhkan daya khayalan untuk memproduksi, bukan cerita yang direka-reka tetapi suatu kondisi realitas yang dikemas secara kreatif untuk dijadikan program yang menghibur wujudnya berupa pertunjukan dan aksi. Berbeda dengan drama yang lebih pada unsur cerita khayalan yang di susun menjadi suatu cerita yang menghibur.

2.2.6 Nondrama

Format program nondrama yang terdiri dari hal-hal yang realistis dibagi dalam beberapa kategori, di antaranya music, permainan, reality show, talk show, dan pertunjukan. Program nondrama adalah format program yang sangat fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program.

2.2.7 Drama

Kata drama berasal dari kata Yunani *dram*, artinya bertindak atau berbuat. Bambang Suryo dalam bukunya *Pengantar Teater dalam Studi dan*

Praktik menjelaskan bahwa kata drama berasal dari kata Yunani Kuno sekitar 6000 tahun sebelum masehi. Asal kata *draomai* artinya perbuatan meniru; suatu kejadian yang ditiru. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, terbitan Balai Pustaka, kata drama diartikan cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi yang khusus disusun untuk pertunjukan teater. Dalam perkembangan peradaban manusia drama pun berkembang tidak hanya dipentaskan di atas panggung, tetapi diproduksi dalam bentuk film layar lebar, dan siaran televisi. Berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai penambah ilmu pengetahuan. (Rusman Latief, Yusiatie Utud, 2015:27)

Menurut Latief dan Utud (2015) program drama masih menjadi program hiburan yang tidak pernah terpinggirkan oleh program lain. Walau beberapa stasiun televisi swasta berfokus pada program informasi, namun program drama tetap saja menjadi program yang disukai penonton. Jika diurutkan, program yang disukai penonton, program drama masih menempati posisi pertama, disusul reality show, komedi, *music*, dan program informasi. Dengan catatan, program informasi pada saat-saat tertentu menjadi sangat diminati, jika ada hal-hal yang harus segera diinformasikan dan diketahui masyarakat. Contohnya informasi tentang *tsunami*, gempa Bumi atau jatuhnya sebuah pesawat penumpang.

2.2.8 Program Informasi

Program informasi adalah program yang bertujuan memberikan tambahan pengetahuan kepada penonton melalui informasi. Program informasi terbagi dalam dua format, yaitu *hard news* dan *soft news*. Kedua format program ini memiliki karakteristik berbeda satu sama lainnya, yaitu:

2.2.9 HardNews

hard news adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran, karena sifatnya terikat waktu (*time concern*) agar diketahui oleh pemirsa. *Hard news* dibagi dalam tiga kelompok yaitu:

a. Straight News

news disebut juga dengan warta berita atau *straight newscast*, yaitu berita yang singkat dengan hanya menyajikan informasi terpenting yang sedang terjadi di masyarakat. Metode penulisan ini berpedoman pada rumusan 5 W + 1 H.

b. On The Spot Reporting

On the spot reporting adalah berita berupa laporan pandangan mata dari tempat kejadian yang disiarkan stasiun televisi. Contohnya jika terjadi demo mahasiswa, peristiwa kecelakaan, kebakaran, atau bencana alam. Seorang reporter televisi berada di lokasi kejadian dan menyampaikan situasi yang terjadi dan melakukan wawancara dengan narasumber yang berada di lokasi tersebut. Seorang reporter yang bertugas melaporkan suatu peristiwa dapat menggunakan beberapa *systemreportase* disebut ROSS, singkatandari:

- *Reporter on the spot and on the screen* (reporter berada di lokasi dan muncul di televisi, melaporkan kejadian di tempat tersebut).
- *Reporter on the spot an off the screen* (reporter berada di tempat kejadian, tetapi gambarnya tidak muncul di televisi, hanya suaranya atau laporannya yang terdengar).
- *Reporter off spot and on the screen* (reporter tidak berada di tempat kejadian, tetapi sebagai redaksi yang menyusun dan menyampaikan laporan Adari sumber).
- *Reporter off spot and off the screen* (reporter tidak berada di tempat kejadian dan tidak muncul di layar televisi. Namun ia mengumpulkan, menyeleksi, dan menyusun berita yang diperoleh dari sumber-sumber berita).

c. Interview On Air

wawancara dengan melihat langsung narasumber yang wawancarai atau hanya mendengarkan suaranya. Meskipun hanya mendengar suaranya,

format program wawancara menjadi suatu program yang diminati penonton apalagi jika wawancara tersebut merupakan wawancara eksklusif yang tidak dibatasi ruang dan waktu.

2.2.10 Soft News

Soft news atau berita lunak adalah segala informasi penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam, namun tidak bersifat harus segera tayang (*timeless*). *Soft news* dibagi dalam enam kelompok yaitu:

a. *Current Affair*

Format yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya, lalu dibuat lagi lebih lengkap dan mendalam. *Current Affair* sama dengan format *straight new* menggunakan 5 W + 1 H. Hanya saja materi liputannya lebih mendalam dan durasinya lebih panjang.

b. *Magazine*

Program *magazine* atau majalah udara adalah format program yang materinya heterogen, terdiri dari berbagai fakta dan pendapat yang dirangkai menjadi satu program. Sifatnya *timeliness*, namun tidak tertutup kemungkinan ada beberapa materi yang mempunyai unsur berita yang kuat mengandung *human interest*. Durasi tayang program *magazine* 30 menit dengan *real time* 20-24 menit atau 60 menit dengan *real time* 40-46 menit.

c. *Infotainment*

Infotainment berasal dari kata *information* dan *entertainment*, yaitu informasi dan hiburan. Hiburan dimaksudkan yang berhubungan dengan orang-orang terkenal (*celebrities*) yang bekerja pada industri hiburan.

d. *Feature*

Feature adalah berita namun menarik, tidak terikat dengan waktu (*timeless*). *Feature* berita yang mengangkat *human interest* atau hal-hal yang

dianggap menarik, bermanfaat, atau mendatangkan rasa simpati dan perlu diketahui masyarakat luas.

e. Dokumenter

Dokumenter adalah program yang menyajikan cerita nyata, dilakukan pada lokasi sesungguhnya di dukung narasi. Fred Wibowo menjelaskan program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial, artinya menyangkut kehidupan, lingkungan hidup, dan situasi nyata.

f. Sport

Sport atau berita olahraga digolongkan dalam jenis berita, karena sport fakta kejadian tanpa rekayasa. Menurut Naratama: “Berita dan olahraga adalah suatu format acara televisi yang diproduksi berdasarkan informasi dan fakta atas kejadian dan peristiwa yang berlangsung pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Program sport ini dapat dikategorikan program hard news dan juga soft news. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat penyajian konsep programnya. Program sport banyak dijumpai stasiun televisi nasional khususnya sepak bola, olahraga yang paling digemari di seluruh jagat raya. Di Indonesia dikenal dengan program Liga Super Indonesia (LSI) dan Premier League (PL) dan untuk internasional, Barclays Premier (Inggris), Laliga (Spanyol), Serie A (Italia), dan Bundesliga (Jerman). Tayangan ini dapat disaksikan setiap minggu di layar televisi secara live.

2.2.11 Staf Produksi

Staf produksi adalah personal yang terlibat sejak awal hingga akhir program. Bekerja mulai dari pra-produks, produksi, dan pascaproduksi di antaranya eksekutif produser, produser, asisten produksi, kreatif.

1. Eksekutif Produser (EP)

Eksekutif produser adalah jabatan tertinggi dalam memproduksi siaran televisi, bertanggung jawab segala yang berhubungan dengan kreativitas dan dana program.

2. Produser

produser adalah pimpinan produksi yang mengoordinasikan kepada seluruh kegiatan pelaksanaan sejak praproduksi, produksi, pascaproduksi dan bertanggung jawab kepada eksekutif produser.

3. Program Director

Program Director (PD) diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pengarah acara. Banyak istilah yang melekat pada profesi ini, ada yang menyebut director atau producer director. Perbedaan ini terjadi, karena pada stasiun televisi memberikan porsi kerja yang luas, dapat menjadi creator, produser sekaligus director, sehingga istilah yang melekat padanya tergantung dari job description dan sudut pandang yang mengistilahkannya.

4. Asisten Produksi

Asisten produksi (production assistant) disebut juga PA. Diistilahkan juga sebagai Asisten produser adalah petugas membantu PD dalam melaksanakan produksi. Berfungsi sebagai sekretaris dan juru bicara PD. Apa yang diperintahkan PD, hal itu yang disampaikan kepada seluruh tim kerja. PA adalah seorang yang paling sibuk karena banyak tugas yang dilakukan mulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

5. Kreatif

Kreatif adalah istilah yang digunakan pada produksi siaran televisi hiburan nondrama, yaitu orang yang bertugas mencari ide, mengumpulkan fakta dan daya, menungkan dalam bentuk konsep, naskah, rundown dan mendampingi pengisi acara dalam pelaksanaan produksi.

6. Kameramen

Kameramen atau piñata gambar adalah orang yang bertanggung jawab atas pengambilan gambar untuk program televisi.

7. Audioman

Audioman atau piñata suara adalah petugas yang mengoperasikan peralatan audio di studio maupun diluar studio. Bertanggung jawab atas pelaksanaan seluruh pengoperasian peralatan audio, baik sifatnya *analog* maupun *digital* yang digunakan di lokasi *shooting*.

8. Lightingman

Lightingman atau piñata cahaya adalah petugas yang mendesain dan menentukan perncahayaan produksi program di dalam studio maupun di luar studio.

9. VTRman

VTRman atau juru rekam adalah petugas di studio yang merekam menggunakan VTR (Video Tape Recorder) setiap adegan yang direkam menjadi suatu program . VTRman ini adalah orang yang memberikan aba-aba kepada PD bahwa VTR standby untuk merekam, dengan demikian PD akan memberikan aba-aba kepada seluruh kerabat kerja untuk memulai adegan unutm direkam.

10. Make Up

Make up adalah orang yang selalu dicari oleh pengisi acara khususnya para artis. Karena dengan sentuhannya, tampilan wajah akan berubah sesuai dengan konsep dari program yang akan diproduksi.

11. Wardrobe

Wardrobe adalah petugas yang menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara. Kadang piñata busana ini juga merangkap costume

desaigner yang mendesain berbagai kostum karakter sesuai dengan tuntutan cerita.

12. Penata artistic

Penata artistik aatau pengarah artistik, disebut juga *art designer* atau *art director* adalah seseorang yang bertugas menata, mendesain lokasi pengambilan gambar baik di studio maupun di luar studio sesuai dengan karakteristik program yang akan diproduksi.

13. Floor director

Floor Director (FD) yaitu seorang yang bertanggung jawab membantu mengomunikasikan keinginan PD/Pengarah acara dari Master Control Room (MCR).

2.2.12 Sepak Bola

Permainan tersebut membangkitkan luapan keinginan dan emosi yang tidak sama dengan olahraga lainnya. Sepak bola merupakan sesuatu yang umum di antara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda, sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan, dan agama. Dikenal sebagai “bola kaki” hampir di seluruh dunia, sepak bola merupakan olahraga nasional hampir di seluruh Negara di Asia, Afrika, Eropa dan Amerika Selatan. Olahraga ini merupakan satu-satunya jenis permainan bola kaki yang dimainkan di Olimpiade. Berjuta-juta orang lebih memilih untuk menyaksikan World Cup, pertandingan sepak bola internasional, daripada menyaksikan Super Bowl dan World Series. Tanpa diragukan lagi, sepak bola merupakan permainan yang paling terkenal.

Permainan Modern

Menurut Joseph A. Luxbacher (2004) dalam masyarakat global yang dipisahkan oleh perbedaan fisik dan ideology, ketenaran sepak bola tidak terikat oleh umur, jenis kelamin, agama, kebudayaan, atau batasan etnik. Gerakan pemain yang lancar dan terkontrol mengespresikan

individualitasnya dalam permainan beregu. Kecepatan, kekuatan, stamina, keterampilan dan pengetahuan mengenai taktik, semuanya merupakan aspek yang penting dari penampilan. Berbagai tantangan yang di hadapi oleh pemain mungkin menjadi daya tarik utama dari permainan ini.

Taktik permainan beregu telah mengalami berbagai perubahan dalam evolusi olahraga. Dulu, para pemain memegang peranan yang sangat spesifik. Pemain depan diberi tugas untuk mencegah lawan mencetak gol. Tanggung jawab terhadap posisi pemain semakin dipersempit dan terdapat sedikit perubahan peranan. Sepak bola dewasa ini memberikan tuntutan lebih banyak pada pemain untuk menyerang sekaligus bertahan, dengan pengecualian pada kiper. Hari-hari spesialisasi dalam sepak bola telah berakhir.

Karena sepak bola adalah olahraga berskala internasional, ketentuan dan peraturan harus ditetapkan secara internasional pula. Badan pemerintahan sepak bola adalah *the Federation Internationale de Football Association* (FIFA). Lebih dari 170 negara, termasuk AS, merupakan anggota dari FIFA. Pada tahun 1913, *the United States Soccer Football Association* (USSF). Berbagai asosiasi profesional dan amatir di AS bergerak dibawah bantuan USSF. Pada tahun 1974, *the United States Youth Soccer Association* (USYSA) didirikan sebagai cabang dari USSF untuk mengelola dan mempromosikan olahraga ini pada pemain yang berusia di bawah 19 tahun.

2.2.13 Hubungan Media dan Olahraga

Sejarah pemberitaan olahraga dalam media massa.

Hubungan media massa dengan olahraga memiliki sejarah yang panjang. Bennet, dkk (1983; 237) mengatakan bahwa media cetak seperti surat kabar telah melaporkan kegiatan olahraga di Inggris dan Amerika Serikat, sejak 150 tahun yang lalu. Sage (1990; 115-117) menambahkan bahwa media elektronik, seperti radio, mulai melaporkan dan menyiarkan kegiatan olahraga pada awal tahun 1920-an.

Pada awal tahun 1950-an, televisi mulai bertautan dengan berbagai peristiwa olahraga. Di Indonesia, kegiatan rekam-merekam jejak olahraga baru dimulai pada awal abad ke-20, yaitu pada era pergerakan nasional (Raditya, 2009; 25). Pada waktu itu, olahraga memang bukan menjadi tema besar, bahkan belum ada surat kabar yang khusus memberitakan olahraga. Kepala berita terpopuler masih dikuasai masalah-masalah pemerintahan dan perdagangan, sementara liputan olahraga masih sebatas pelengkap, yakni hasil-hasil pertandingan atau perlombaan olahraga, seperti sepak bola, berkuda, atau ulasan singkat tentang kesehatan.

Beberapa Koran yang terbit pada masa itu, antara lain Pembrita Betawi merupakan satu dari sedikit Koran yang memelopori pemberitaan khusus untuk berita olahraga, kendatipun masih berupa kolom kecil dengan nama rubric “sepakraga”. Bintang Batavia merupakan surat kabar yang terbit kemudian dan mengikuti jejak pendahulunya dengan memberitakan hasil perlombaan olahraga berkuda. Setelah itu lahir Pantjara Warta yang melakukan terobosan besar dengan menyisipkan suplemen olahraga dan seminggu sekali melalui rubric olahraga “Kabar Sport” menyediakan empat halaman khusus liputan olahraga. Koran dan mingguan yang terbit menyusul, antara lain Djawa Tengah, Sport (mingguan), Pemandangan, dan Noesantara juga ikut menyisipkan olahraga secara berkala atau rutin dalam setiap edisinya.

Pada decade 1980-an terbit media khusus olahraga dalam bentuk tabloid, di antaranya Sportif, Olympic, Bola, GO, Tribun Olahraga, dan Hai-Soccer. Sejatinya masih ada lagi TopSkor, yang kemudian menjadi harian olahraga ternyata membuat media elektronik, dalam hal ini televisi tertarik untuk melibatkan diri dengan aktivitas olahraga. TVRI dan beberapa TV swasta, seperti RCTI, dan SCTV bersaing ketat untuk mendapatkan hak siar event olahraga besar dunia: Olimpiade, Piala Dunia, Piala Eropa, dan event olahraga lainnya. Untuk siaran Olimpiade, hingga kini hak siar masih dipegang TVRI, sedangkan untuk perhelatan besar sepak bola dunia, yakni Piala Dunia dan Piala Eropa beberapa televisi swasta berbagi porsi dalam

tender penyiarannya. Dalam Piala Dunia 2010 di Afrika Selatan, RCTI dan Global TV memegang hak siar seluruh pertandingan, sedangkan dalam Piala Dunia 2006 di Jerman, SCTV menjadi satu-satunya pemegang hak siar seluruh pertandingan.

Pemberitaan dan penyiaran olahraga oleh media massa, baik cetak maupun elektronik terus berkembang hingga sekarang. Tampaknya, sejak itu, pemberitaan dan penyiaran olahraga telah menjadi ajang bisnis yang menggiurkan, terutama di negara-negara maju, karena bertumpuk-tumpuk uang ada di sana. Situasi dan kondisi media massa seperti itu akan banyak memengaruhi kelangsungan hidup dunia olahraga. Lucas dan Real yang dilansir oleh Mutohir (2003; 99) memaparkan fenomena yang kian kompleks tentang kaitan kegiatan olahraga dengan media termasuk organisasi promosi atau marketing yang menunjukkan pertumbuhan ke arah saling bergantung dalam sebuah konfigurasi mendunia yang di sebut media atau *sport production complex*.

2.1.14 Sepak Bola sebagai Bisnis

Hadir sebagai olahraga, dikemas sebagai bisnis, bahkan mampu memengaruhi perekonomian. Itulah sepak bola. (Edi Irpani ; 2014 ;56)

Menurut Edi irpani (2014) soccernomic adalah sebutan untuk dampak ajang kompetisi sepak bola dunia terhadap ekonomi. Sudah sekian lama sepak bola telah menjadi industri. Pabrik-pabrik besar untuk membuat sepatu, kaos, bola, dan pernak-pernik lainnya yang berbau sepak bola tumbuh dan berkembang dengan pesat untuk memenuhi hajat para bola maniak.

Sepak bola secara nyata membangkitkan kegiatan ekonomi dalam skala yang sangat besar. Perputaran uang tersebut kemudian menciptakan berbagai lapangan pekerjaan baru. Pada 2003, Victor Matheson dari Departemen Ekonomi William College, Inggris, melakukan penelitian dan menyimpulkan bahwa setiap klub besar setidaknya mempekerjakan tiga ribu karyawan. Kegiatan ekonomi di setiap klub juga menghasilkan uang dalam jumlah besar. Uang itu di dapatkan dari penjualan tiket, iklan, hak siar, dan

tentu saja jual-beli pemain. Itu baru dalam kisaran intern klub. Uang dari luar klub lebih besar lagi. Sebagai tontonan yang mampu menarik begitu banyak massa, imbas yang dihasilkan juga sangat besar. Aktivitas ekonomi otomatis terjadi, mulai dari yang terkecil, seperti penjualan kaos tim, seperti penjualan kaos tim, sepatu, *slayer*, dan bendera, sampai yang besar, seperti penjualan tiket atau pembangunan stadion.

Sepak bola merupakan pasar yang sangat potensial untuk menarik konsumen. Ketika jutaan pasang mata menyaksikan pertandingan, sama saja mereka melihat tawaran produk dari perusahaan yang menjadi sponsor. Citra produk atau perusahaan juga semakin terbantu eksistensinya. Berita tentang klub atau pemain tidak akan pernah basi untuk selalu diulas oleh berbagai media sehingga popularitas olahraga itu terus terjaga. Makin populer klub atau pemain, semakin banyak pula penggemarnya dan para sponsor kian rela merogoh kocek lebih dalam.

Adanya hubungan erat antara sepak bola dan ekonomi juga tergambar jelas dalam pegelaran terakbar sepak bola, yaitu Piala Dunia. Contohnya ketika dalam Piala Dunia 2006. Inggris, Negara yang disebut-sebut melahirkan sepak bola modern ini mengalami geliat nyata dalam perekonomiannya. Mengutip pernyataan yang dikeluarkan oleh Ikatan Industri di Inggris (CBI), Piala Dunia 2006 kemarin menciptakan penghasilan tambahan sebesar 1,25 miliar poundsterling. Adidas dan Nike pun tak mau ketinggalan untuk ikut mendapatkan keuntungan dari ajang kompetisi dunia tersebut. Bahkan, dalam kesempatan tersebut mereka rela merogoh kocek masing-masing US\$0,2 miliar dan US\$0,1 miliar untuk mempromosikan produk-produk unggulan mereka. Begitulah data dari Pusat Penyelidikan Ekonomi Inggris (CEBR).

2.1.15 Kajian Premier League

Strategi privatisasi tidak dapat dipenetrasi pada industri sepakbola yang sejak awal bertipe kepemilikan privat sebab klub-klub sepakbola Inggris bukanlah perusahaan milik negara. Dengan demikian, kepentingan ekonomi nasional Inggris hanya bisa dicapai melalui liberalisasi

kepemilikan klub dengan investor asing sebagai pemodal bisnis utama. Skala sepakbola sebagai olahraga dan bisnis telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Berawal pada 1991/1992, dua divisi teratas sepakbola Inggris, Liga Primer dan Football League menghasilkan pendapatan gabungan £228 juta, sedangkan di musim 2010/2011 meningkat menjadi £2,7 milyar, dengan £2,3 milyar yang dihasilkan dari kompetisi Liga Primer saja. Pada musim 1995/1996, Liga Primer memimpin dengan €501 juta pendapatan dari pesaing terdekatnya, yaitu Serie A, Italia sejumlah €452 juta. Berlanjut pada 2010/2011, total pendapatan di Liga Primer sukses menembus angka €2,5 milyar, berbanding €1,7 milyar untuk masing-masing Bundesliga dan La Liga, dan €1,6 milyar untuk Serie A (Deloitte, 2012). Fantastisnya angka pertumbuhan pendapatan tersebut adalah perubahan besar dari sebuah organisasi sepakbola. Segregasi antara tujuan dan aturan sepakbola tercermin pada struktur organisasi berbeda dan distribusi kekuasaan yang kemudian bergeser menjadi isu komersialisasi. Komersialisasi dalam jenis yang lebih baru dalam sepakbola telah meningkatkan ketegangan antara olahraga dan aspek ekonomi dari permainan. Pada mulanya, klub sepakbola dipandang sebagai olahraga dan klub sosial yang dijalankan oleh komite untuk kepentingan anggota dan masyarakat, bukan sebagai perusahaan komersial. Mayoritas klub awalnya dibentuk menggunakan sistem struktur “kebersamaan” (mutual), akan tetapi timbulnya komersialisasi menyebabkan kebutuhan yang meningkat bagi mereka yang terlibat dalam menjalankan klub untuk melindungi diri dari tanggung jawab pribadi. Langkah dari klub ke perusahaan terbatas menjadi tak terelakkan. Masuknya investor asing dalam Liga Primer memainkan peran penting dalam perkembangan sejarah sepakbola Inggris dan sepakbola secara keseluruhan, sebab dalam penyelenggaraannya melibatkan sejumlah pelaku bisnis yang berawal dari ketidaktanggapan negara dalam meregulasi kebijakan kompetisi (Conn, 2010). Meski peran krusial investor asing dari terliberalisasinya kepemilikan klub membuat sepakbola Inggris melesat sebagai industri bisnis berkekuatan masif dengan kompetisi Liga Primer sebagai primadonanya, konsekuensi dari keputusan ini memancing

permasalahan penting. Puncaknya pada musim 2012/2013, total sebelas klub Liga Primer dikuasai oleh investor asing berbanding sembilan klub yang dikendalikan oleh pemilik dalam negeri. Manchester United, Arsenal, Aston Villa, Sunderland, dan Liverpool berkepemilikan asing dari Amerika Utara. Chelsea dan Reading dengan kepemilikan asal Rusia, Manchester City berkepemilikan asal Thailand, Southampton dengan kepemilikan dari Swiss, Queen Park Rangers dengan kepemilikan dari Malaysia dan India, dan Fulham dengan kepemilikan dari Mesir (Jones, 2014).

Menjadi liga sepakbola nasional paling menguntungkan di dunia dengan pendapatan lebih dari €2 milyar hanya untuk musim 2008-2009 saja, Liga Primer yang diakui sebagai liga terbaik di dunia telah menjadi ikon global yang tidak hanya menarik beberapa pemain dunia terbaik, namun juga sejumlah pengusaha kaya di dunia yang saling bersaing untuk menjadi pemilik dari klub-klub sepakbola. Kontrol penuh oleh pemilik baru dalam pembelian pemain asing juga menyinggung prestise nasional Inggris dilihat dari sisi kualitas tim nasional sepakbolanya. Sedikitnya kesempatan yang diberikan oleh pelatih (tentunya atas arahan dari pemilik klub) terhadap pemain murni Inggris berimbas buruk terhadap perkembangan dan prestasi di timnas, sementara negara tidak memiliki wewenang untuk mengatasinya. Kesenjangan prestasi antara tim nasional Inggris dan klub sepakbola Liga Primer bagaikan langit dan bumi. Kali terakhir hanyalah menjadi juara Piala Dunia 1966, setelahnya, tidak ada lagi prestasi bagus dari timnas Inggris baik di Piala Eropa maupun Piala Dunia. Tim-tim lokal kini cenderung berisikan para pemain asing (FIFA.com, 2007).

Dari Orientasi Prestise ke Orientasi Profit: Perkembangan Arti Penting Liga Primer bagi Kepentingan Nasional Inggris Diakuinya identitas Inggris sebagai negara kelahiran sepakbola modern (melalui FA sebagai pembuat aturan formal) menjadi bentuk awal prestise Inggris sebelum terjadi liberalisasi. Nilai keaslian permainan yang perlu dicermati: sepakbola hanya untuk olahraga hiburan semata, dipandu oleh seperangkat aturan yang jelas dalam permainan. Kekuatan fondasi keseluruhan industri sepakbola di Inggris bertumpu pada periode pasca 1990-an dengan akuisisi asing dalam

liberalisasi kepemilikan klub sebagai bentuk pendekatan baru klub sepakbola yang beralih menjadi entitas bisnis. Di periode 1980-an, struktur tata kelola yang bias antara FA dan Football League dengan kapasitas rendah sebagai badan pengatur permainan menghasilkan kerugian besar untuk pendapatan liga. Persaingan antarklub tidak sekompetitif yang terjadi pasca 1990-an. Dominasi klub profesional dengan nama-nama besar seperti Manchester United, Arsenal, dan Liverpool menjadi komoditi perdagangan baru oleh para pemilik asing dari segi transfer pemain. Kemudahan investor asing dalam mengambil alih kepemilikan klub lantas memunculkan kebencian di antara pendukung setia, terutama mengenai kekhawatiran masa depan klub. Hutton (2008) menyatakan bahwa sistem perekonomian Inggris yang unik ini memang memungkinkan predator asing untuk mengambil apapun dari (negara) mereka, terlebih dengan penjualan perusahaan (klub) secara permanen. Pemerintah kembali menerima kritikan deras, surat protes kembali.

Kelangsungan dan Kestinambungan dari Dampak Perubahan Orientasi Kepentingan Nasional Inggris dalam Liberalisasi Kepemilikan Klub Liga Primer

Bukan lagi persoalan nilai-nilai permainan yang menjadi perhatian prestise Inggris pasca terliberalisasinya kepemilikan klub di Liga Primer. Terdapat hal fundamental yang lebih mengusik kepentingan nasional Inggris sebagai sebuah entitas negara-bangsa. Ini masalah reputasi dan harga diri. Sisi emosional dari sepakbola dan olahraga menjadi kredit dari prestise masyarakat Inggris. Meski nyatanya Inggris sudah kembali “terjajah” oleh dominasi investor asing, hal ini berbeda karena kebijakan liberalisasi memang cakupannya berada di wilayah ekonomi. Penjelasan prestise nasional mengacu pada strategi reputasi negara melihat dinamika dari klub Liga Primer. Pertama, bahwa sebuah negara ada dan beroperasi dalam lingkungan yang kompetitif. Inggris berada dalam lingkungan kompetitif terkait Liga Primer sebagai liga nasionalnya. Kualitas pemain dan pelatih yang bermain di Liga Primer menjadi kunci utama dalam persaingan

klasemen liga. Susah untuk memprediksi siapa yang akan menjadi juara di tiap musimnya. Misalkan Real Madrid menjuarai La Liga Spanyol dengan perolehan 100 poin dan 121 gol, hal itu tidak akan ditemukan di Liga Primer. Chelsea bisa kehilangan gelar dengan mengemas 92 poin dan jumlah gol yang bahkan tidak sampai 100. Sebagai perbandingan untuk pertandingan yang paling ditunggu, La Liga Spanyol hanya diwakili oleh Real Madrid dan Barcelona; Bundesliga Jerman oleh Bayern Munchen dan Borussia Dortmund. Sementara Liga Primer mampu menyajikan sensasi berbeda dari banyaknya jumlah big match yang mempertemukan Manchester United, Manchester City, Chelsea, Arsenal dan Liverpool. Kedua, bahwa sebuah negara sangat bergantung pada sumber daya dan perilaku yang mendukung. Sumber daya Inggris telah tercukupi baik dari finansial maupun fasilitas modern untuk kepentingan liga. Hal ini dapat dilihat dari kesungguhan para investor asing dalam mengelola klubnya. Kesepakatan nilai jual klub sudah termasuk bagian dari dana pembangunan infrastruktur klub berasal dari pemilik, sebagai informasi Abramovich membeli klub Chelsea sekitar £60 juta, Malcolm Glazer dan Manchester United sebesar £79 juta, juga pembelian George Gillett dan Tom Hicks untuk Liverpool senilai £174 juta (Reuters, 2008). Ketiga, bahwa sebuah negara harus mengikuti logika keuangan. Logika keuangan Inggris yang menerapkan sistem perekonomian terbuka adalah strategi dasar untuk memancing aliran modal masuk dari investor asing. Sektor bisnis internasional yang paling terlihat dalam pasar Liga Primer yakni penjualan hak siar televisi, tiket pertandingan, sponsor dan komersial terkait merchandise klub, dan pariwisata domestik. Sebagai informasi, total pendapatan yang diterima oleh pemerintah Inggris dari hak siar televisi luar negeri bila diakumulasikan sejak periode 1992/1993 hingga 2013/2014 tercatat sebesar £4,728 milyar atau setara dengan Rp 97.088.706.972.000 triliun. (Sumber:<http://journal.unair.ac.id>)

2.1.16 Cara Bermain Sepak Bola

Cara bermain sepak bola menurut Joseph(2012: 2-5) sepak bola dimainkan pada lapangan yang lebih besar dari olahraga lainnya. Lapangan

tersebut biasanya disebut dengan *pitch*. Peraturan permainan mencakup periode waktu dua kali 45 menit, tanpa *time-out*. Dan hanya sedikit pergantian pemain. Bukan hal yang mengejutkan jika pemain sepak bola merupakan atlet yang paling bugar staminanya.

Pertandingan sepak bola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggota 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebolkan gawang lawan. Setiap tim memiliki kiper yang mempunyai tugas untuk menjaga gawang. Kiper diperbolehkan untuk mengontrol bola dengan tangannya di dalam daerah penalti yaitu daerah yang berukuran lebar 44 yard dan 18 yard pada garis akhir. Pemain lainnya tidak diperbolehkan menggunakan tangan atau lengan mereka untuk mengontrol bola, tapi mereka dapat menggunakan kaki, tungkai, atau kepala. Gol diciptakan dengan menendang atau menanduk bola ke dalam gawang lawan. Setiap gol dihitung dengan skor satu, dan tim yang paling banyak menciptakan gol memenangkan permainan.

Penempatan kesepuluh pemain berbeda-beda. Kebanyakan sistem permainan menetapkan tiga atau empat pemain untuk bertahan di belakang, empat atau lima pemain di tengah dan dua atau tiga pemain di depan. Pemain diperbolehkan bergerak kemanapun juga di dalam lapangan walaupun masing-masing memiliki tanggung jawab khusus sesuai dengan system permainan yang digunakan oleh tim tersebut.

Pelemparan uang logam biasanya menentukan tim mana yang akan menendang lebih dulu untuk memulai permainan. Setelah permainan dimulai, gerak permainan biasanya berlangsung terus-menerus. Penghitungan waktu dihentikan hanya setelah gol diciptakan, pada saat tendangan penalti atau atas kebijaksanaan wasit. Setelah gol, regu yang kalah memulai permainan kembali dengan menendang bola di tengah lapangan.

Wasit

Wasit ditunjuk bertugas di sepanjang permainan. Wasit tersebut menerapkan peraturan permainan dan memiliki kekuasaan mutlak di atas lapangan. Dua

penjaga garis mendampingi wasit. Penjaga garis menunjukkan ketika bola keluar. Dan menentukan tim manakah yang harus melakukan lemparan ke dalam, tendangan gawang, atau tendangan sudut. Mereka juga mendampingi wasit ketika pelanggaran *offside* terjadi.

Awal Permainan

Seorang pemain melakukan tendangan dari titik tengah untuk memulai permainan. Lawan harus menempatkan diri mereka di luar lingkaran tengah pada sisi lapangan mereka sendiri. Bola “dapat dimainkan” jika bergerak kearah sisi lapangan lawan. Pemain yang melakukan tendangan pertama tidak dibenarkan menendang bola untuk kedua kaliya sebelum pemain lain menyentuh bola tersebut. Tendangan pertama yang sama dilakukan kembali setelah skor berhasil dicetak dan juga untuk memulai babak permainan kedua. Gol tidak dapat dicetak langsung dari tendangan pertama.

Bola Masuk dan Keluar

Bola dianggap “keluar dari permainan” jika melewati *touchline* (garis samping), baik di atas permukaan lapangan maupun di udara, atau ketika wasit menghentikan permainan. Bola dapat terus dimainkan pada saat lainnya, termasuk:

- a. Bola yang memantul dari tiang dan palang gawang, atau bendera sudut kearah lapangan permainan
- a. Bola yang memantul dari wasit atau penjaga garis ketika mereka berada di dalam lapangan, dan
- b. Waktu interval saat menunggu keputusan terhadap pelanggaran yang terjadi.

Jika wasit tidak mengetahui dengan pasti siapa yang terakhir kali menyentuh bola yang keluar dari lapangan, permainan diulang kembali dengan melemparkan bola pada titik di mana bola terakhir kali dimainkan. Wasit melemparkan bola di antara dua pemain yang berlawanan yang tidak boleh berusaha menguasai bola hingga bola menyentuh permukaan.

Ketika bola bergerak keluar dari garis samping, baik diatas permukaan lapangan maupun di udara, bola dikembalikan dengan melakukan lemparan dalam dari titik di mana bola meninggalkan lapangan permainan. Pemain lawan dari regu pemain yang terakhir menyentuh bola melakukan lemparan dalam. Pemain tersebut harus memegang bola dengan dua tangan dan melemparkannya dari belakang melintasi kepalanya. Pemain tersebut harus menghadap ke lapangan dengan kedua kaki menyentuh garis samping atau permukaan di luarnya ketika bola dilepaskan. Bola dapat dimainkan segera setelah bola melintas garis samping ke dalam lapangan permainan. Pelempar tidak boleh menyentuh bola untuk kedua kalinya sebelum bola dimainkan oleh pemain lainnya. Lemparan dalam diberikan pada tim lawan jika bola dilepaskan secara tidak sempurna kedalam lapangan permainan. Gol tidak dapat dicetak langsung dari lemparan dalam.

Bola yang terakhir disentuh oleh anggota tim penyerang, yang melewati *goal line* di luar bagian dari garis antara tiang gawang dan di bawah palang gawang, dikembalikan ke dalam permainan dengan tendangan sudut yang dilakukan dari dalam perempatan lingkaran sudut di dekat titik di mana bola meninggalkan lapangan permainan. Pemain yang bertahan harus menempatkan diri setidaknya 10 yard dari bola hingga bola dimainkan. Pemain yang menendang bola tidak boleh menendang bola untuk kedua kalinya sebelum bola disentuh oleh pemain lainnya. Gol dapat dicetak langsung dari tendangan sudut.

Skor

Gol dicetak jika bola melewati goal line seutuhnya, antara tiang gawang dan di bawah palang, dengan pengecualian bola tidak dilemparkan, dibawa, atau secara sengaja di dorong oleh tangan atau lengan pemain yang menyerang. Setiap goal dihitung sebagai satu skor. Tim yang paling banyak mencetak skor memenangkan permainan. Permainan dianggap seri jika kedua tim mendapatkan skor yang sama dalam waktu yang ditentukan.

Kuis

Kuis adalah program siaran televisi yang mengandung ajakan melakukan

tebakan dengan memberikan pertanyaan untuk menguji pengetahuan seseorang atau sekelompok orang di studio atau di rumah mengenai suatu persoalan.

Program kuis yang pernah sangat populer, waktu TVRI masih satu-satunya siaran televisi di Indonesia, yaitu Kuis Berpacu dalam Melodi, Cepat Tepat, Siapa Dia, dan masih banyak lagi. Orang yang memulai program kuis tersebut ialah Ani Sumand, yang di juluki sebagai “ratu kuis Indonesia”. Pembawa acara kuis disebut *quiz master* mereka yang terkenal membawakan acara ini pada masanya diantaranya Krisbiantoro, Aom Koesman, Koes Hedratmo, Tantowi Yahya, dan Helmy yahya.

2.1.16 Regulasi Media Penyiaran di Indonesia

Media memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan pola pikir, sikap, dan perilaku khalayak. Agar perilaku media selaras dengan kepentingan nasional, maka dibutuhkan regulasi yang menjamin profesionalisme media. Regulasi adalah peraturan yang harus diikuti oleh media dalam menjalankan peran dan fungsinya di masyarakat. Regulasi dapat berbentuk peraturan yang ditetapkan pemerintah (seperti Undang-Undang Pers) atau kode etik yang berupa keputusan organisasi profesi (seperti Kode Etik Jurnalistik).

Undang-Undang Penyiaran

Pengelolaan media penyiaran di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Penyiaran. Dalam undang-undang ini dijelaskan bahwa: “Penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran”. Media penyiaran terdiri atas radio dan televisi. Penyiaran radio adalah media komunikasi massa dengar, yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam bentuk suara secara umum dan terbuka, berupa program yang teratur dan

berkesinambungan; sedangkan penyiaran televisi adalah media komunikasi massa dengar pandang, yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara umum, baik terbuka maupun tertutup, berupa program yang teratur dan berkesinambungan. Media penyiaran dapat berbentuk: (a) Lembaga Penyiaran Publik; (b) Lembaga Penyiaran Swasta; (c) Lembaga Penyiaran Komunitas; dan (d) Lembaga Penyiaran Berlangganan yang memiliki karakteristik berbeda-beda.

Lembaga Penyiaran Publik

Lembaga Penyiaran Publik adalah lembaga penyiaran yang berbentuk badan hukum yang didirikan oleh negara, bersifat independen, netral, tidak komersial, dan berfungsi memberikan layanan untuk kepentingan masyarakat. Lembaga Penyiaran Publik sebagaimana dimaksud terdiri atas Radio Republik Indonesia dan Televisi Republik Indonesia yang stasiun pusat penyiarannya berada di ibukota Negara Republik Indonesia. Di daerah provinsi, kabupaten, atau kota dapat didirikan Lembaga Penyiaran Publik lokal. Dewan pengawas dan dewan direksi Lembaga Penyiaran Publik dibentuk sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Lembaga Penyiaran Publik di tingkat pusat diawasi oleh Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Lembaga Penyiaran Publik di tingkat daerah diawasi oleh Dewan Perwakilan Rakyat Daerah. Sumber pembiayaan Lembaga Penyiaran Publik berasal dari: iuran penyiaran; Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah; sumbangan masyarakat; siaran iklan; dan usaha lain yang sah yang terkait dengan penyelenggaraan penyiaran. Setiap akhir tahun anggaran, Lembaga Penyiaran Publik wajib membuat laporan keuangan yang diaudit oleh akuntan publik dan hasilnya diumumkan melalui media massa.

Lembaga Penyiaran Swasta

Lembaga Penyiaran Swasta adalah lembaga penyiaran yang bersifat komersial berbentuk badan hukum Indonesia, yang bidang usahanya hanya menyelenggarakan jasa penyiaran radio atau televisi. Lembaga Penyiaran

Swasta didirikan dengan modal awal yang seluruhnya dimiliki oleh warga negara Indonesia dan/atau badan hukum Indonesia. Lembaga Penyiaran Swasta dapat melakukan penambahan dan pengembangan dalam rangka pemenuhan modal yang berasal dari modal asing, yang jumlahnya tidak lebih dari 20% (dua puluh per seratus) dari seluruh modal dan minimum dimiliki oleh 2 (dua) pemegang saham. Lembaga Penyiaran Swasta wajib memberikan kesempatan kepada karyawan untuk memiliki saham perusahaan dan memberikan bagian laba perusahaan. Pemusatan kepemilikan dan penguasaan Lembaga Penyiaran Swasta oleh satu orang atau satu badan hukum, baik di satu wilayah siaran maupun di beberapa wilayah siaran, dibatasi. Sumber pembiayaan Lembaga Penyiaran Swasta diperoleh dari: siaran iklan; dan/atau usaha lain yang sah yang terkait dengan penyelenggaraan penyiaran. Lembaga Penyiaran Swasta jasa penyiaran radio dan jasa penyiaran televisi masing- masing hanya dapat menyelenggarakan 1 (satu) siaran dengan 1 (satu) saluran siaran pada 1 (satu) cakupan wilayah siaran.

Ekstraksi

Berdasarkan laporan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa dari:

- a. Brigita Anggitasari Triana yang berjudul “Peran dan Kinerja Asisten Produksi (Production Assistant) Dalam Acara Live Report (Studi Program di Kompas TV Jakarta)”. Metode praktekk kerja lapangan ini dilakukan dengan cara kualitatif. Dipublikasikan di kampus Stikom Yogyakarta. Metodr ini meggunakan cara kualitatif. Dengan hasil kesimpulan bahwa production assistant di haruskan mempunyai inisiatif yang tinggi.

- b. Muhammad Ratto yang berjudul “Tantangan Kerja Asisten Produksi (Production Assistant) Pada Departement Promo On Air di Rajawali Televisi (RTV)”. Metode ini dilakukan dengan cara kualitatif. Dipublikasikan di kampus Stikom Yogyakarta. Dengan kesimpulan bahwa asisten produksi harus memiliki kemampuan multi tasking.

c. Meyda Hanifah yang berjudul “Peran Asisten Produksi Dalam Program Berita Lensa 44 ADITV (PT.Arah Dunia Televisi) Yogyakarta”. Metode Praktek Kerja Lapangan ini adalah kualitatif. Dipublikasikan di kampus Stikom Yogyakarta. Dengan kesimpulan bahwa peran seorang Production Assistant merupakan jalur penghubung antara crew satu dengan crew lainnya dalam berlangsungnya proses produksi baik dari pra produksi hingga pasca produksi, agar semuanya berjalan dengan lancar sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.

d. Zaini Abdul Hakim Aviyanto yang berjudul “Tugas Production Assistant dalam Proses Produksi Acara Talk Show “Kata-Kita” di Kompas TV. Metode Praktek Kerja Lapangan ini adalah kualitatif. Dipublikasikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dengan kesimpulan bahwa peran seorang Production Assistant harus mempunyai kesabaran yang tinggi.

Berdasarkan kesimpulan dari laporan terdahulu bahwa penulisan laporan penulis tidak jauh beda dengan laporan terdahulu, namun laporan penulis selalu berkaitan dengan Master Control Room secara langsung sedangkan laporan terdahulu di atas tidak berkomunikasi dengan Master Control Room secara langsung.