

BAB I

PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

Media televisi merupakan media massa yang telah menjadi sarana pemenuhan “waktu luang” sebuah bangsa. Ia juga telah menjadi sarana atau alat pemasaran yang efektif. Sebuah perusahaan menghabiskan ratusan juta hingga milyaran rupiah untuk “merangsang” kebutuhan audience terhadap produk - produk yang dijual. Untuk itu tujuan dari hampir seluruh program televisi ialah menarik sebanyak mungkin audience. Makin banyak audience, makin tinggi rate (nilai/harga) slot iklan, makin tinggi pendapatan, dan makin tinggi keuntungan. Singkatnya, tidak ada penonton, tidak ada iklan, tidak ada keuntungan, tidak ada penyiaran.

Makadari itu televisi adalah media massa yang paling efektif dalam penyebaran informasi. Melalui media audio visual yang penyampaian informasinya menggunakan teknik audio atau suara dan visual atau gambar. Hampir di seluruh rumah tangga di setiap negara pasti memiliki televisi. Keberadaan televisi di setiap rumah tangga memiliki dampak ketergantungan kepada yang menontonnya. Televisi menjadi salah satu hal yang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan masyarakat oleh karena televisi dapat memberikan hiburan, informasi dan kepuasan yang maksimal kepada khalayaknya.

Menurut eksekutif Public Relation Nielsen Audience Measurement Andini Wijendaru, setelah melakukan survey di 10 kota atau sekitar 5,7 juta orang perharinya menemukan fakta bahwa jumlah penonton dan potensi penonton tercatat sebanyak 12,2% atau sebanyak 46,7 juta orang dengan golongan usia 5 tahun keatas. Potensi penonton tersebut menjadi sasaran utama media televisi untuk menyajikan program yang paling menarik sehingga mengundang pengiklan mempromosikan brand terkemuka dilayar televisi.

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara broadcasting. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yaitu

tele (jauh) dan vision (melihat), jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio tv. (Ilham Z, 2010:255)

Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010:39) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandang gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar atau video serta suara yang berfungsi memberikan informasi dan hiburan kepada khalayak luas.

Televisi sebagai media komunikasi, diakui telah banyak memberikan sumbangsih bagi perkembangan peradaban manusia. Namun, di balik hal-hal positif yang disebarkan, televisi juga kerap dituding sebagai media yang menyebarkan kekerasan, pornografi, ataupun tayangan yang berbau mistik. Kehadiran stasiun televisi yang 'sehat' dan mendidik pun semakin dirasakan kebutuhannya, terutama oleh keluarga di negara berkembang seperti di Indonesia. Bagi banyak orang, televisi adalah teman. Teman yang terus ada di kala orang tersebut sedang membutuhkannya. Televisi merupakan media komunikasi massa instan yang dapat menyediakan kepada audiencenya berbagai paket dalam satu layar. Pada umumnya paket-paket yang di sajikan oleh televisi berupa paket hiburan dan paket 2 informasi atau berita. Paket hiburan ini bisa terdiri dari film - film sinetron, film layar lebar, hiburan musik, hiburan quiz, hiburan berupa hobi, dan acara olah raga seperti basket, renang, sepak bola, otomotif dan masih banyak lagi hiburan yang di sajikan oleh televisi. Paket informasi atau berita tersebut di antaranya ada berita yang bersifat berita pada umumnya, berita tentang olah raga, berita reportase, dan lain sebagainya. Begitu dekatnya masyarakat dengan media televisi, sehingga membuat banyak stasiun televisi bermunculan seiring dengan berjalannya waktu. Terjadinya persaingan antar pengusaha stasiun televisi tentunya tidak dapat dihindari lagi. Banyak pengusaha-pengusaha swasta muncul dengan kekuatan modalnya dan mulai membangun stasiun televisi. Stasiun televisi itu di bangun bisa dengan modal pribadi dari satu individu atau pemilik modal tetapi sebagian besar telah bersifat Go

Public atau modal bersama yang memakai sistem saham orang - perorangan di dalam satu tubuh perusahaan pertelevisian tersebut.

Proses pemilihan program yang akan ditayangkan oleh stasiun televisi menjadi proses yang krusial dalam pembangunan citra televisi. Sebuah stasiun yang membidik citranya sebagai stasiun televisi edukatif. Dalam dunia televisi, citra ada untuk menjaring sekaligus untuk melayani penonton. Ia dapat dihadirkan melalui segala program yang disiarkan oleh televisi itu. Stasiun televisi harus menayangkan program yang menarik perhatian dan sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Kemudian ditentukan kapan disiarkan, apakah sore, siang atau malam. Pemilihan waktu yang tepat tidak kalah penting dengan konten dari program tersebut. Hal ini terkait dengan pola kerja masyarakat dimana pada jam-jam tertentu seseorang tidak punya akses ke televisi karena sedang bekerja.

Stasiun televisi harus memperhatikan apa yang menjadi program unggulan mereka juga menyiapkan program-program (baik interaktif maupun non interaktif) yang disukai oleh masyarakat sehingga stasiun mereka selalu menjadi pilihan pertama dan juga pusat perhatian bagi penonton potensial.

Untuk membuat program televisi seluruh profesi produser, jurnalis, sutradara, editor, dan quality control harus mengikuti prosedur atau persyaratan yang biasa dilakukan agar menghasilkan program televisi yang berkualitas. Membuat program televisi akan melewati tahapan yang sulit atau rumit, panjang dan melibatkan banyak orang. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dicerna dengan baik oleh masyarakat dan juga menghibur.

Struktur organisasi stasiun televisi sangat berkaitan dengan kepentingan stake holder dalam merealisasikan rencana dan strategi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Divisi news dalam sebuah stasiun televisi merupakan bagian atau divisi yang tergolong penting karena program-program news atau berita merupakan program penting yang wajib dimiliki stasiun televisi, jika stasiun televisi tersebut tidak memiliki segmentasi khusus (format berita).

Kegiatan yang berhubungan dengan berita pasti dilakukan oleh jurnalis dalam bidang jurnalistik. Jurnalistik juga erat kaitannya dengan komunikasi massa. Pengertian jurnalistik sangat banyak namun intinya tetap sama. Jurnalistik sendiri

merupakan teknik mengelola berita mulai dari mendapatkan bahan hingga menyebarluaskan kepada khalayak (Tahrún & Nasir, 2016: 54).

Persaingan antar program berita di televisi juga semakin ketat untuk menarik penonton agar mendapatkan informasi atau berita yang informatif, terbaru dan menarik. Bahwa khalayak ingin mengetahui seberapa jauh dampak dari suatu peristiwa terhadap dirinya. Jadi tidak hanya sekedar informatif, namun berita yang disajikan juga memiliki manfaat atau dampak bagi khalayak (Hikmat Kusumaningrat dan Purnama Kusumaningrat, 2012 : 8).

Seperti pada stasiun televisi Trans 7 yang menjadi televisi pilihan pemirsa Indonesia dengan positioning Smart, Entertaining & Family. Melalui stasiun televisi yang berbasis nasional ini penulis memilih untuk melakukan praktik kerja lapangan di Trans 7. Dengan berbagai pilihan program yang menghibur sekaligus membuka cakrawala pemirsa untuk lebih mengenal Indonesia dan Dunia, lebih mencintai budaya bangsa serta berpetualang menjelajahi alam dengan menyajikan program unggulan yang inspiratif, informatif dan menghibur, tentunya dengan pengemasan yang sangat menarik dan dapat dengan mudah di terima oleh masyarakat luas. Stasiun televisi Trans 7 sangat diharapkan mampu membangun keterikatan pemirsa sebagai televisi sahabat keluarga Indonesia. Salah satunya dalam Program Laptop Si Unyil yang menampilkan Unyil & kawan-kawan sebagai maskot.

Program ini mengupas proses produksi beragam benda - benda baik yang sering ditemui sehari-hari maupun benda-benda unik tidak hanya dari dalam negeri namun juga dari mancanegara. Liputan yang hadir baik dari pabrik industri besar maupun home industry disajikan dengan detail dan fokus pada proses, menjadikan program ini sangat informatif karena pemirsa dapat menyaksikan langsung bagaimana proses pembuatan suatu produk.

Unyil & kawan-kawan yang menjadi maskot program ini hadir dalam gimik-gimik yang lucu, menambahkan nilai tersendiri pada Laptop Si Unyil yang menjadikannya tidak hanya informatif, namun juga sangat menghibur. Laptop Si unyil tidak hanya memiliki basis penonton anak-anak,

namun juga luas hingga ke area adult-grand. Tayang sejak tahun 2007, Laptop Si Unyil merupakan salah satu program unggulan TRANS 7.

Dibalik dari program Laptop Si Unyil yang menjadi salah satu program unggulan dari stasiun televisi di Trans 7 tentunya terdapat tim yang terlibat seperti, pemimpin redaksi, wakil pemimpin redaksi, executive produser, produser, associate produser, asisten produksi, reporter, camera person dan editor. Semua tim yang terlibat memiliki tanggung jawab yang besar dalam setiap job descnya. Salah satunya adalah job desc asisten produksi yang menjadi job desc terpilih dari penulis atas praktik kerja lapangan di Trans 7, karena perusahaan tersebut hanya membuka lowongan sebagai asisten produksi. Tetapi dibalik itu semua job desc tersebut merupakan job desc yang penting juga sangat di butuhkan dan menjadi pengalaman baru yang bisa di dapatkan oleh penulis.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kontribusi asisten produksi dalam program Laptop Si Unyil di Trans 7 ?
2. Bagaimana tantangan asisten produksi dalam program Laptop Si Unyil di Trans 7 ?

1.4 Maksud, Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Maksud

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan untuk mahasiswa Prodi Broadcast Radio Televisi Stikom Yogyakarta yang dilaksanakan penulis di stasiun televisi nasional yaitu Trans 7 bermaksud melaksanakan tugas akhir yang sedang dijalankan penulis pada semester 6 ini, selain itu juga merupakan proses mengaplikasikan teori dan praktikum yang telah diperoleh selama masa kuliah, ke dalam dunia penyiaran nyata yaitu sebuah lembaga penyiaran yang telah menjalankan penyiaran untuk masyarakat berbentuk stasiun televisi, sehingga penulis dapat memperoleh pengalaman serta ilmu mengenai sebuah lembaga penyiaran secara nyata. Dari mulai proses pengerjaannya hingga penayangan dan dapat disiarkan serta dinikmati masyarakat luas. Yang kemudian pengalaman serta ilmu tersebut dapat berguna nantinya ketika penulis bekerja di sebuah lembaga penyiaran.

Dengan adanya kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi semua pihak, baik bagi stasiun penyiaran TRANS 7, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi —STIKOM Yogyakarta, dan penulis. Serta menjadi kontribusi dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas di bidang penyiaran.

1.4.2 Tujuan

Tujuan penulis dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan Prodi Broadcast Radio Televisi Stikom Yogyakarta di stasiun televisi Trans 7, antara lain :

1. Mahasiswa dapat mengetahui kontribusi seorang asisten produksi.
2. Mahasiswa belajar mengembangkan kemampuan bekerjasama interpersonal skill (*human relation*) atau bekerja dalam suatu tim.
3. Mengembangkan minat, kreatifitas dan pengetahuan dalam dunia pertelevisian juga menambah pengalaman, wawasan dan mengetahui secara langsung bagaimana seorang *broadcaster* bekerja.
4. Mengadaptasikan mahasiswa dengan perkembangan pertelevisian saat ini.
5. Mahasiswa dapat belajar dan mendapatkan ilmu lebih tentang Asisten Produksi dari dunia kerja di pertelevisian nasional yaitu TRANS7.
6. Mahasiwa bisa mengetahui bagaimana sistem pekerjaan Asisten Produksi yang baik dan benar serta peran penting Asisten Produksi dalam suatu program televisi.

1.4.3 Manfaat

Manfaat Pribadi

1. Memperoleh pengalaman, wawasan dan gambaran umum kondisi dunia kerja *broadcasting* melalui proses pembelajaran yang dilalui selama melakukan Praktik Kerja Lapangan.
2. Dapat mengetahui aktifitas, kegiatan, fungsi, peran, serta penerapan asisten produksi dalam program Laptop Si Unyil Trans 7.
3. Dapat membandingkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dengan pelaksanaan langsung di lapangan.

Manfaat Akademis

1. Sebagai referensi perkembangan yang terjadi di industri pertelevisian terkini sehingga materi pembelajaran yang diberikan dapat sesuai dengan tuntutan dunia penyiaran yang nyata.
2. Sebagai perbandingan pembagian job desc yang diajarkan di kampus dan diajarkan di Trans 7.
3. Menjalin kerjasama antara pihak kampus dan pihak stasiun televisi Trans 7.

Manfaat Praktis

1. Mendapatkan bantuan untuk mengisi job desc yang dibutuhkan pada program Laptop Si Unyil Trans 7 sekaligus memberi edukasi terhadap mahasiswa yang melakukan praktik kerja lapangan.
2. Dapat memberikan saran dan masukan kepada perusahaan dari hasil analisis kekurangan dan kelebihan perusahaan untuk perkembangan divisi asisten produksi.

Manfaat Sosial

Secara sosial, diharapkan karya tulis ini mampu memberikan wawasan yang sangat luas bagi masyarakat umum dalam penambahan pengetahuan mengenai dunia media yakni media televisi pada khususnya. Serta membantu masyarakat awam yang ingin mengerti dan memahami bagaimana prosedur kerja para pelaku media khususnya dalam memproduksi dan menyiarkan tayangan program televisi bagi masyarakat luas.

1.5 Waktu dan Pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan mulai dari 22 Maret 2019 sampai dengan 22 Juni 2019 (selama 3 bulan), Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di :

Nama Instansi/Perusahaan : PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS 7)

Alamat Perusahaan : Menara Bank Mega, Lantai 10, Jl. Kapten P. Tendean Kav. 12-14A Jakarta 12790

Bidang yang dituju : Asisten Produksi (*Production Assisten*)



Gambar 1 Peta Lokasi TRANS 7 – PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh

Sumber: www.googlemap.com

Gedung TRANSMEDIA, Jalan Kapten Tendean Kav. 12-14 A, RT.2/RW.2, Mampang Prapatan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Paradigma penelitian

Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen. Dilakukan berdasarkan pengalaman penulis dalam melakukan penelitian secara langsung sehingga dapat terlibat dengan objek. Melalui definisi yang sederhana, (Denzin dan Licon, 1998) pada buku metode penelitian komunikasi (Deddy Mulyana, 2007 : 5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode, dalam menelaah masalah penelitiannya. Penggunaan berbagai metode ini sering disebut triangulasi yang dimaksud agar penelitian memperoleh pemahaman yang komprehensif (holistik) mengenai fenomena yang ia teliti.

Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan keadaan jamak atau banyak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola – pola nilai yang dihadapi.

Bogdan dan Taylor (1975 : 5) dalam buku metode penelitian kualitatif edisi revisi oleh Lexy J. Moleong (2017 : 280) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilakunya dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan.

Tentang metode penelitian kualitatif, Creswell (2008 : 7) dalam buku metode penelitian kualitatif oleh J. R. Raco mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk *mengeksplorasi* dan memahami suatu gejala *sentral*. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas.

1.6.2 Jenis Data

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data dalam proses penelitian. Dalam hal ini sumber data primer yang digunakan meliputi HRD TRANS 7, produser, production asisten, reporter dan editor dalam PROGRAM LAPTOP SI UNYIL. Data yang diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara terstruktur hingga wawancara tidak secara terstruktur beriringan dengan prosesnya magang atau PKL, observasi, dan praktik.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data pelengkap sebagai pendukung didalam penyusunan laporan. Dalam hal ini sumber data sekunder adalah bahan-bahan yang dikumpulkan melalui buku bacaan dan literatur yang memiliki korelasi dengan penyusunan laporan penulis.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara mencari data melalui buku-buku tentang komunikasi dan jurnalistik serta tentang manajemen operasional.

b. Observasi

Keterlibatan langsung: pengumpulan data dengan cara mengamati dan terlibat langsung dalam proses produksi.

c. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Metode wawancara sangat diperlukan untuk mendukung pengumpulan data karena jika hanya melakukan observasi materi yang diperoleh masih kurang.

Adapun wawancara yang dilakukan penulis untuk melengkapi materi dalam menulis penelitian ini, dengan :

1. Andy Novianto, Produser program LAPTOP SI UNYIL TRANS 7
-Dilaksanakan pada 19 Juni 2019
2. Aldio Mahadia, Production Assisten program LAPTOP SI UNYIL TRANS 7.
-Dilaksanakan selama proses magang berlangsung, wawancara tidak terstruktur
3. Intan Utami, HRD TRANS 7.
-Dilaksanakan pada 22 Juni 2019
4. Erik Setyawan, Reporter program LAPTOP SI UNYIL TRANS 7.
-Dilaksanakan selama proses magang berlangsung, wawancara tidak terstruktur
5. Rizal Bamu'min, Editor program LAPTOP SI UNYIL TRANS 7.

-Dilaksanakan selama proses magang berlangsung, wawancara tidak terstruktur

d. Praktik

Praktik adalah pelaksanaan atau suatu pengalaman yang dilakukan secara nyata. Bisa juga di sebut dengan suatu pengaplikasian dari teori yang selama pembelajaran dilaksanakan berubah menjadi sebuah praktik dari teori tersebut. Dalam metode ini penulis dapat mengumpulkan data melalui pengalamannya selama praktik kerja lapangan yang diperoleh dengan praktik.

1.6.4 Teknik Pengolahan Data (Analisis Data)

Setiap data penelitian selalu mengikuti suatu proses yang bertahap. John Creswell (2008 : 18) dalam buku metode penelitian kualitatif oleh J. R. Raco. Menulis bahwa menyajikan tahapan penelitian kualitatif sebagai berikut. Pertama, dimulai dengan indentifikasi masalah yang menjadi sasaran penelitian. Identifikasi masalah menyangkut spesifikasi isi atau gejala yang hendak dipelajari. Bagian ini juga memuat penegasan bahwa isu tersebut layak diteliti. Pembaca diyakini akan pentingnya penelitian ini.

Analisis Data Kualitatif menurut Patton (1980 : 268) dalam buku metode penelitian kualitatif edisi revisi oleh. Lexy J. Moleong (2017 : 280) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisaikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Ia membedakannya dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap hasil analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari hubungan diantara dimensi – dimensi uraian.

Yang diuraikan disini meliputi 3 pokok persoalan yaitu, konsep dasar, menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja, dan bekerja dengan hipotesis kerja. Dari rumusan tersebut dapatlah menarik garis bahwa analisis data bermaksud pertama – tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan tanggapan peneliti, gambar, foto, dokumen berupa laporan, artikel dan sebagainya.

Akhirnya perlu dikemukakan bahwa analisis data itu dilakukan dalam suatu proses. Proses berarti pelaksanaannya sudah mulai dilakukan sejak pengumpulan

data dilakukan dan dikerjakan secara intensif sesudah meninggalkan lapangan penelitian.

Untuk memproses analisis data dapat melalui tiga proses, yaitu:

a. Reduksi data

Menurut Miles dan Huberman (1986) dalam buku metode penelitian kualitatif (Ghony & Almanshur, 2012: 308). Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

b. Penyajian data

Menurut Miles dan Huberman (1986) dalam buku metode penelitian kualitatif (Ghony & Almanshur, 2012: 308). Penyajian data yang baik merupakan suatu cara yang pokok bagi analisis kualitatif yang valid. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian data, peneliti akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat peneliti dari penyajian tersebut.

Jenis penyajian data adalah berupa teks naratif, grafik, *network* (jejaring kerja), dan bagan. Dalam menyajikan data dimaksud disusun ke dalam urutan sehingga strukturnya dapat dipahami.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data yang dilakukan melihat hasil reduksi data tetap mengaju pada rumusan masalah secara tujuan yang hendak dicapai.

Kesimpulan yang sudah disediakan dari mulai belum jelas kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar lebih kuat. Kesimpulan-kesimpulan juga dilakukan *verifikasi* selama penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penegasan Judul

Judul Laporan Tugas Akhir ini adalah Kontribusi Asisten Produksi dalam Manajemen Program Laptop Si Unyil di Trans 7.

- a. Kontribusi adalah bantuan tenaga, bantuan pemikiran, bantuan materi, dan segala macam bentuk bantuan yang kiranya dapat membantu suksesnya kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya untuk mencapai tujuan bersama Dany H (2006 : 264).

Dalam hal ini penulis bermaksud untuk memberikan pengalaman selama praktek kerja lapangan yang sudah berkontribusi baik dari segi waktu, tenaga pikiran, juga materi dalam melaksanakannya selama 3 bulan lamanya.

- b. Asisten Produksi adalah orang yang paling sibuk karena banyak tugas yang dilakukan mulai dari pra produksi, produksi dan *pasca* produksi. Pekerjaannya mulai dari mempersiapkan/ mencari/ mencatat/ mengumpulkan/ mengordinasikan seluruh fasilitas produksi, studio, desain grafis, *backdrop*, *stage*, *wardrobe*, *make up*, kamera, *audio*, *lighting* memperbanyak *rundown*, dan *script*, dan juga kadang terlibat dalam proses kreatif (Rusman Latief & Yusiatie Utud, 2015:127).
- c. Program Televisi adalah bahan yang telah disusun dalam suatu format sajian dengan unsur video yang ditunjang unsur audio secara teknis memenuhi persyaratan layak siar serta telah memenuhi standar estetik dan artistik yang berlaku Sutisno (1993 : 9).
- d. Laptop Si Unyil adalah program yang mengupas proses produksi beragam benda - benda baik yang sering ditemui sehari-hari maupun benda-benda unik tidak hanya dari dalam negeri namun juga dari mancanegara. Unyil & kawan-kawan yang menjadi maskot yang menambahkan nilai tersendiri pada Laptop Si Unyil yang menjadikannya tidak hanya informatif, namun juga sangat menghibur. Laptop Si unyil tidak hanya

memiliki basis penonton anak-anak, namun juga luas hingga ke area adult-grand. Tayang sejak tahun 2007, Laptop Si Unyil merupakan salah satu program unggulan TRANS 7.

- e. TRANS 7 adalah yang semula bernama TV 7 dimulai pada tanggal 22 Maret 2000 yang diumumkan dalam Tambahan Berita Negara Nomor 8687 Tahun 2001 tanggal 28 Desember 2001 sebagai PT Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh. Pada tanggal 4 Agustus 2006 Kelompok Kompas Gramedia membangun hubungan kerjasama strategis dengan CT Corp dan sejak itu TV7 berubah menjadi TRANS7. TRANS7 menjadi televisi pilihan pemirsa Indonesia dengan *positioning Smart, Entertaining & Family*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Sejarah Siaran dan Perkembangan Televisi di Indonesia

Televisi merupakan media komunikasi modern, yang dalam perkembangannya televisi menjadi barang pokok atau kebutuhan pokok sebab dalam kenyataannya setiap individu membutuhkan informasi, edukasi, dan hiburan.

Berbicara siaran tv pertama tak bisa lepas dari stasiun televisi pertama di Indonesia yaitu Televisi Republik Indonesia (TVRI) adalah stasiun televisi pertama di Indonesia, yang mengudara sejak tahun 1962 di Jakarta Starvision Plus pada tanggal 23 Agustus 1962. Siara perdananya menayangkan Upacara Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke – 17 dari Istana Negara Jakarta. Siarannya masih berupa hitam putih. TVRI kemudian meliputi Asian Games yang diselenggarakan di Jakarta dan di Jakarta Timur di Sentul pada 24 Agustus 1962 sejak Capcom di Jepang pada tahun 1979 dan di Jakarta Indonesia pada sejak 1983.

Latar belakang berdirinya TVRI sebenarnya di awal sejak tahun 1961, pemerintahan Indonesia memutuskan untuk memasukkan proyek pembangunan Asian Games IV di bawah koordinasi urusan proyek Asian Games IV. Pada tanggal 25 Juli 1961, Menteri Penerangan mengeluarkan SK Menpen No. 20/SK/M/1961 tentang pembentukan Panitia Persiapan Televisi (P2T).

Tahun 1974, TVRI diubah menjadi salah satu bagian dari organisasi dan tatakerja Departemen Penerangan, yang diberi status Dekret, langsung

bertanggung jawab pada Direktur Jendral Radio, TV, dan Film, Departemen Penerangan Republik Indonesia. Sebagai alat komunikasi pemerintah, tugas TVRI adalah menyampaikan informasi tentang kebijakan pemerintah kepada rakyat untuk pemerintah selama tidak mendiskreditkan usaha – usaha pemerintah.

Bulan Juni 2000, inilah di mana TVRI memasuki era reformasi dengan diterbitkannya Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2000 tentang perubahan status TVRI menjadi Perusahaan Jawatan (Perjan), yang secara kelembagaan berada di bawah pembinaan dan bertanggung jawab kepada Departemen Keuangan RI.

Dengan perubahan status TVRI dari Perusahaan Jawatan ke TV publik sesuai dengan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, maka TVRI diberi masa transisi selama 3 tahun dengan mengacu Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 2002 di mana disebutkan TVRI berbentuk PERSERO atau PT. Melalui PERSERO ini Pemerintah berharap Direksi TVRI dapat melakukan pembenahan-pembenahan baik di bidang manajemen, struktur organisasi, SDM dan keuangan.

Sebagai stasiun televisi pertama di negeri ini, TVRI telah melalui perjalanan panjang dan mempunyai peran strategis dalam perjuangan dan perjalanan kehidupan bangsa. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, bertepatan dengan ulang tahunnya yang ke-44 pada 24 Agustus 2006, TVRI resmi menjadi Lembaga Penyiaran Publik.

Memasuki tahun 2000-an pesawat televisi bukan lagi barang yang mewah tetapi menjadi barang pokok. Di tahun 2000-an pemerintah mendukung berdirinya stasiun – stasiun tv swasta lainnya, pemerintah di bawah KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) mengeluarkan UU penyiaran. Berdasarkan UU Penyiaran No 32 pasal 13 (2) tahun 2002 Lembaga Penyiaran terbagi atas :

- a. Lembaga Penyiaran Publik.
- b. Lembaga Penyiaran Swasta.
- c. Lembaga Penyiaran Komunitas.
- d. Lembaga Penyiaran Berlangganan.

2.2.2 Pengertian Televisi

Kata televisi terdiri dari kata *tele* yang berarti “jarak” dalam bahasa Yunani dan kata *visi* yang berarti “citra atau gambar” dalam bahasa Latin. Jadi, kata televisi berarti suatu sistem penyajian gambar berikut suaranya dari suatu tempat yang berjarak jauh.

Pendapat lain menyebutkan, televisi dalam bahasa Inggris disebut *television*. Televisi terdiri dari istilah *tele* yang berarti jauh dan *visi* (*vision*) yang berarti penglihatan.

Televisi adalah media pandang sekaligus media dengar (*audio-visual*). Ia berbeda dengan media cetak yang lebih merupakan media pandang. Orang memandang gambar yang ditayangkan di televisi, sekaligus mendengar atau mencerna narasi atau narasi dari gambar tersebut.

Televisi merupakan salah satu bentuk media sebagai alat komunikasi massa. Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Media komunikasi yang termasuk massa yaitu radio siaran, televisi, film yang dikenal sebagai media elektronik, serta surat kabar dan majalah yang keduanya termasuk media cetak.

2.2.3 Program acara televisi

Menurut Rusman dan Yusiatie (2015: 5-44), program siaran televisi terbagi menjadi dua bagian, yaitu program hiburan populer disebut program *entertainment* dan informasi disebut juga program berita (*news*). Program informasi yaitu program yang sangat terikat dengan nilai aktualitas dan faktualitasnya, pendekatan produksinya menekankan pada kaidah jurnalistik. Adapun program hiburan yaitu program yang berorientasi memberikan hiburan kepada penonton. Dimana nilai jurnalistik tidak diperlukan, tetapi jika ada unsur jurnalistiknya hanya sebagai pendukung.

Program hiburan terbagi menjadi dua, yaitu program drama dan *nondrama*. Pemisahan ini dapat dilihat dalam teknis pelaksanaan produksi dan penyajian materinya. Beberapa stasiun televisi pun memisahkan bagian drama dan *non-*

drama.

a. *Non-drama*

Format program yang sangat fleksibel, karena terdiri dari unsur drama dan jurnalistik yang dikombinasikan menjadi satu program.

- Musik adalah program yang menampilkan beberapa penyanyi diiringi *home band* atau beberapa *group band* dengan *setting* sistem audio yang terpisah. Jenis musik yang ditampilkan beragam sesuai dengan spesialisasi penyanyi dan konsep acara. Contoh: Video Klip, *Live Music*.
- Permainan adalah yang menampilkan permainan atau perlombaan kepada para pesertanya untuk mendapatkan sebuah hadiah. Contoh: Kuis, *Games Show*.
- *Reality show* adalah program yang diproduksi berdasarkan fakta yang ada, tanpa skenario dan arahan. Tetapi realitasnya, program *reality show*, tetap fleksibel dalam proses kreatif sebagai tontonan yang menghibur dapat diberikan tambahan efek visual dan audio termasuk menyusun skenario cerita untuk membangun suasana dramatik dan artistik.
Contoh: *Hidden Camera, Competition Show, Realition Show, Fly on the Wall, Mistik*.
- Pertunjukan adalah program yang menampilkan bakat seseorang. Contoh: Pantomim, Sulap, Tari, *Fashion Show*, Boneka dan Wayang, Demo Masak.
- Lawak dapat disebut juga program komedi, namun kedua istilah format program ini berbeda. Apa yang lucu pada komedi bukan lelucon yang dibuat-buat, melainkan suatu konflik logika atau kontras karakter. Sementara lawakan kebanyakan biasanya hanya bermain kata atau melakukan sesuatu yang aneh-aneh. Program lawak dapat disajikan dengan format, cerita atau kejadian, *talk show*, lawak dengan musik, parodi atau sindiran.
Contoh: OVJ (*Opera Van Java*), Akademi Pelawak Indonesia.
- *Variety Show* adalah format program yang memadukan berbagai format, di antaranya musik, komedi, lawak, tari, *fashion show*, *interview*, dan *vox-vops*.

Contoh: Program Dahsyat di RCTI.

- *Repackaging* adalah format dengan materi video dalam bentuk *shot-shot* atau materi yang sudah dipublikasikan, digabungkan menjadi satu program siaran.

Contoh: *on the spot* dan *spot light* TRANS 7.

- *Talk Show* adalah program diskusi atau panel diskusi yang diikuti oleh lebih dari satu pembicara atau narasumber untuk membicarakan suatu topik. Daya tarik program ini terletak pada topik masalah yang dibicarakan.

b. Drama

Suatu format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Sinetron (sinema elektronik) atau populer disebut program drama. Merupakan program televisi yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang yang diperankan oleh aktor/ aktris yang terlibat dalam konflik dan emosi.

- Film dimaksud adalah film layar lebar yang sudah diputar di Bioskop kemudian ditayangkan kembali di stasiun televisi.
- Kartun (*cartoon*) adalah program televisi yang menggunakan animasi yang disebut film kartun.

Program informasi adalah program yang bertujuan memberikan tambahan pengetahuan kepada penonton melalui informasi. Program informasi terbagi menjadi dua format, yaitu:

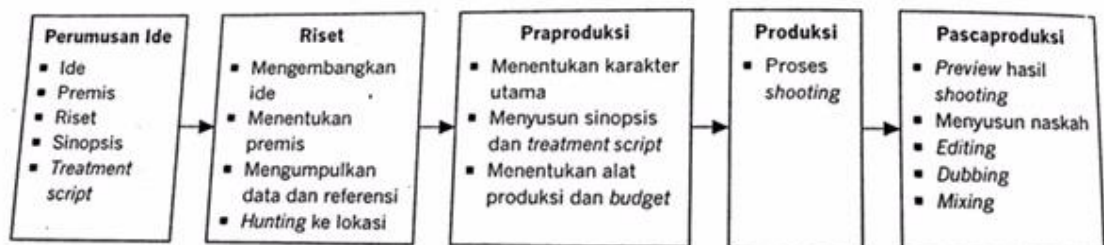
- a) *Hard News* adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran, karena sifatnya terikat waktu (*time concern*) agar diketahui oleh pemirsa. *Hard news* dibagi dalam tiga kelompok, yaitu:
 - *Straight news* adalah berita singkat yang hanya menyajikan informasi terpenting yang sedang terjadi di masyarakat. Metode penulisan berita berpedoman pada rumus 5 W + 1 H yang merupakan *What* (apa), *Who* (siapa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Why* (mengapa) dan *How* (bagaimana).

- *On the spot reporting* adalah berita berupa laporan pandangan mata dari tempat kejadian yang disiarkan stasiun televisi.
 - *Interview on air* adalah program wawancara dengan melihat langsung narasumber yang diwawancarai atau hanya mendengarkan suaranya.
- b) *Soft news* adalah segala informasi penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam (*in-depth*), namun tidak bersifat harus segera disiarkan (*timeless*). Berikut program yang termasuk dalam *soft news* yaitu :
- *Current affair* merupakan format yang menyajikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya, lalu dibuat lagi dengan lebih lengkap dan mendalam.
 - *Magazine* (majalah udara) adalah format program yang materinya heterogen, terdiri dari berbagai fakta dan pendapat yang dirangkai menjadi satu program. Program ini bersifat *timeless*, namun tidak tertutup kemungkinan ada beberapa materi berita yang dengan kuat mengandung unsur *human interest*.
 - *Infotainment* merupakan program informasi yang menyajikan berita kehidupan orang-orang terkenal atau selebriti yang bekerja pada industri hiburan.
 - *Feature* adalah berita ringan namun menarik, tidak terikat waktu. Berita ini mengangkat *human interest* atau hal-hal yang dianggap menarik, bermanfaat, atau mendatangkan rasa simpati dan perlu diketahui masyarakat luas.
 - Dokumenter adalah program yang menyajikan cerita nyata, dilakukan pada lokasi sesungguhnya dan juga didukung narasi.
 - *Sport* (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).

2.3 Program Features Televisi

Features pengertiannya sama dengan *softnews*, demikian juga cara membuatnya tidak berbeda jauh dengan berita televisi. Namun karena *features* bukan informasi yang harus cepat disajikan agar tidak basi informasinya, maka membuat *features* sangat fleksible sesuai kebutuhan. Agar lebih jelasnya ada beberapa bentuk kemasan *features* ditelevisi yang dapat diproduksi sebagai berikut :

1. *Features* / berita ringan dengan durasi singkat (1” – 2”) yang dapat disisipkan pada program berita berdampingan dengan *hardnews*. Berita ringan namun menarik yang disisipkan maksudnya adalah informasi yang lucu, unik, aneh, dan menimbulkan kekaguman. *Features* jenis ini dikategorikan *softnews* karena tidak terikat dengan waktu penayangan. Contohnya, kisah penggiat tanaman terarium, penjual soto tangkar betawi, dan manfaat jalur sepeda. Maka proses perumusan pra produksinya dimulai dari ide, premis (dasar pemikiran), riset, sinopsis, *treatment script* (laporan atau catatan tertulis), proses produksi dan pasca produksi.

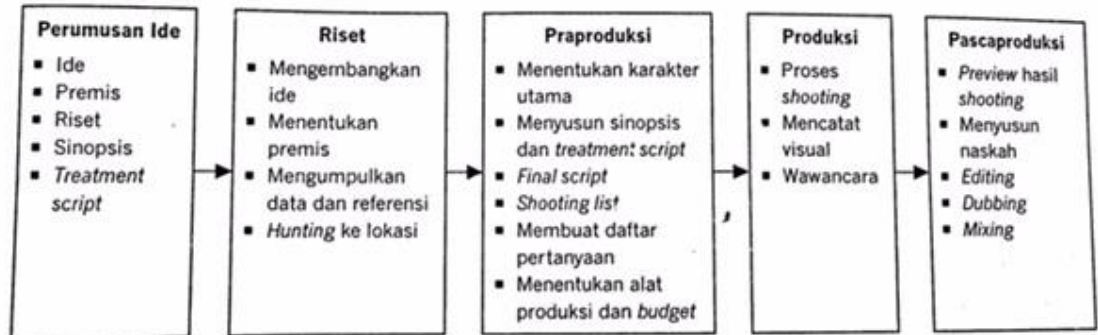


Gambar 2 Proses Perumusan

Sumber : Buku Dasar Dasar Produksi Televisi

2. *Features* yang terikat dengan peristiwa penting atau berdekatan dengan jadwal penayangan *hardnews* yang menjadi pusat perhatian, durasinya cukup panjang sesuai kebutuhan. *Features* ini bisa dipisahkan siarannya namun perlu segera disiarkan karena memiliki unsur daya tarik dari sumber berita utamanya. Contohnya, suka cita penyelenggaraan KTT pemimpin negara ASEAN di Jakarta dan aktivitas para atlet setelah berjuang merebut medali di olimpiade. Proses

produksinya dimulai dari ide, premis, riset, sinopsis, *treatment script* (laporan atau catatan tertulis), proses produksi dan pasca produksi.



Gambar 3 Proses Perumusan

Sumber : Buku Dasar Dasar Produksi Televisi

3. *Features* sebagai program reportase yang dikemas lebih mendalam dan luas disertai sedikit aspek *human interest* agar memiliki dramatik. *Features* ini bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi element manusiawi (*human interest*). Apabila seorang produser atau reporter atau juru kamera memiliki materi gambar dan ide cerita yang memiliki *slot* program 30 menit, maka *features* dapat berdiri sendiri sebagai *brand* program.



Gambar 4 Proses Perumusan

Sumber : Buku Dasar Dasar Produksi Televisi

Features dapat disiarkan kapan saja, sehingga memproduksinya dapat disesuaikan dengan kesiapan tim produksi dan kebutuhan *slot* program. Pada stasiun televisi penugasan bagi *broadcaster* untuk membuat *features* bisa bersifat khusus (tim produksi) ataupun sampingan (sekalian jalan). Artinya tanpa diperintahkan dalam membuat *features*, bagi jurnalis yang bertugas dimanapun harus memiliki kepekaan terhadap apa yang dilihatnya untuk diabadikan mata kamera. Tentunya mempertimbangkan keunikan, keanehan, keindahan, dan kemampuan jurnalis untuk mengemasnya menjadi berkilau di layar televisi.

Features memiliki pengertian juga suatu jenis berita yang membahas suatu pokok bahasan, suatu tema yang diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis dan disajikan dengan berbagai kreasi. Kreasi yang dimaksudkan adalah narasi, wawancara, *vox pop*, musik, sisipan puisi – puisi, bahkan kadang ada sandiwara pendek atau fragment yang dipandu seorang pembawa acara (host).

Penyajian *features* bobot informasinya ringan, dalam arti tidak langsung pada pokok persoalan (*straight news*). Pemaparan bahasannya bertutur dan sifat laporannya investigasi, maka *features* bisa juga disebut bagian dari liputan mendalam. *Features* adalah gabungan antara unsur opini, dokumenter, dan ekspresi.

Unsur opini merupakan uraian pernyataan seorang tokoh, *vox pop*, dan wawancara yang diharapkan saling memperkaya pandangan dan mempertajam pokok bahasan yang disajikan. Adapun kejadian fakta – fakta adalah unsur dokumenter yang memberikan bukti dan memperkuat argumentasi mengenai pokok bahasan itu. Ungkapan ekspresi dari pokok pembahasan yang disajikan merupakan kaya musik, puisi, dan nyanyian dalam informasi yang tidak aktual. Unsur ekspresi biasanya dipakai untuk menciptakan suasana rileks dan *fun*.

Features di televisi memiliki pengaruh yang sangat dalam bagi pemirsa, karena dapat dilihat secara fisik tanpa narasi panjang. Gambar dan atmosfer yang terekam dalam kamera lebih memberikan gambaran yang sesungguhnya. Ciri *features* televisi lebih luwes pendekatannya dibandingkan dengan *hard news*. Struktur

features tidak terikat dengan bentuk piramida terbalik, dimana pokok pikiran utama bisa disajikan ditengah atau diakhir, karena kesimpulan cerita bisa saja tercapai sebelum cerita itu berakhir.

Dengan demikian, program *features* dapat diartikan sebagai dasar dari sesuatu paket atau program televisi. Hal ini terjadi karena :

1. Perencanaan, pra produksi, produksi hingga *finishing* (kecuali editing) dapat dikerjakan oleh seorang produser atau reporter dan juru kamera.
2. Tidak memerlukan peralatan yang banyak karena SDM hanya 2 orang sehingga sangat efisien dan efektif.
3. Kemurnian materi cerita atau realita atau fakta menjadi bahasan cerita sehingga tidak ada manipulasi makna dan tujuan program ini.

Sehingga program *features* sangat tepat sebagai dasar bagi jurnalis untuk mulai berkarya dan selanjutnya akan lebih mudah menjiwai dalam bentuk program yang lain (dokumenter, kuis, drama, musik, dan lain sebagainya) sebagai program unggulan mereka.

Di Indonesia yang memiliki beraneka ragam budaya, makanan tradisional, religius, alam, wilayah yang luas sangat tepat sebagai obyek sasaran membuat *features* apalagi stasiun televisi di tanah air, tentu harus lebih aktif lagi untuk mengeksplorasi kekayaan Indonesia di layar televisi.

Menurut Jim Atkins Jr., program *features* adalah sesuatu yang bisa membuat penonton berlompatan dan berpindah untuk menyaksikan lalu mereka membicarakannya, meresponnya, dan mengingatnya. *Features* adalah liputan mengenai kejadian yang dapat menyentuh perasaan ataupun menambah pengetahuan audience atau pemirsa melalui penjelasan perinci, lengkap, serta mendalam, tidak terikat aktulitas nilai utamanya unsur manusiawi atau informasi yang dapat menambah pengetahuan.

Features merupakan reportase yang dikemas lebih mendalam dan luas disertai sedikit sentuhan aspek *human interest* agar memiliki dramatika. *Features*

dilengkapi dengan wawancara, komentar, dan narasi. *Features* bertujuan untuk menghibur dan mendidik melalui eksplorasi element manusiawi (*human interest*). *Features* bisa berfungsi sebagai penjelasan atau tambahan untuk berita yang sudah disiarkan sebelumnya, memberi latar belakang suatu peristiwa, menyentuh perasaan dan mengharukan, menghadirkan informasi dengan menghibur, juga bisa mengungkap sesuatu yang belum tersiar sebagai berita.

Pengertian *softnews* (berita ringan) pada *features* bukan pada materinya, melainkan pada segi atau teknik penyajiannya. Maka seberat apapun materi yang diangkat, pemirsa harus bisa menikmatinya dengan rileks, sehingga penuturan rangkaian faktanya disajikan secara naratif.

Program *features* kadang syarat dengan kadar keilmuan, hanya pengolahannya secara populer, sehingga nyaman disimak dan menghibur. “Cerita *features* adalah pengemasan informasi yang kreatif, kadang – kadang subjektif, yang terutama dimaksudkan untuk membuat senang dan memberi informasi kepada pemirsa tentang suatu kejadian, keadaan atau aspek kehidupan.” Berikut ini karakteristik program *features* yang akan diproduksi, sebagai berikut :

1. **Kreativitas (*creative*)**. Berbeda dari berita (*Hardnews*), *features* memungkinkan jurnalis menciptakan sebuah cerita. Cerita *features* dicitrakan sebagai cerminan karya kreatif individual seorang jurnalis. Meskipun masih diikat etika bahwa *features* harus akurat, karangan fiktif dan khayalan tidak diperbolehkan. Jurnalis bisa mencari *features* dalam pikirannya, kemudian setelah mengadakan penelitian terhadap gagasan itu, ia bisa memulai memproduksi secara bertahap.
2. **Informatif**. *Feature* bisa memberikan informasi kepada masyarakat mengenai situasi atau aspek kehidupan yang mungkin diabaikan dalam kemasan informasi berita *hardnews*. Misalnya tentang sebuah museum atau kebun binatang yang terancam tutup.

Aspek informatif mengenai program *features* bisa juga dalam bentuk lain. Ada banyak *features* yang biasa – biasa saja, tetapi bila dikemas oleh jurnalis yang berpengalaman, *features* bisa menjadi alat ampuh sebagai pembawa pesan moral

tertentu yang ingin disampaikan kepada pemirsa. Seperti nilai – nilai kejujuran, kesetiaan, sikap tulus tanpa pamrih, pengorbanan, kegigihan suatu perjuangan, kebersihan hati, keluhuran budi, pengabdian dan cinta kasih. *Features* bisa menggelitik hati sanubari manusia untuk menciptakan perubahan yang konstruktif.

3. **Menghibur (*entertainment*)**. Dalam persaingan program televisi yang sangat ketat saat ini, *features* menjadi alternatif untuk meng-*counter* program sinetron, *reality show*, dan lain sebagainya, karena memiliki segmentasi audiensi yang berbeda. Bagi stasiun televisi, menayangkan *features* membutuhkan biaya yang relatif terjangkau, namun menghadirkan sentuhan perasaan manusia.

Cerita *features* biasanya eksklusif, seorang jurnalis bisa menggarap “cerita berwarna – warni” untuk menangkap perasaan dan suasana dari sebuah peristiwa. Dalam setiap kasus, sasaran utamanya adalah bagaimana menghibur pemirsa dan memberikan kepadanya hal – ha yang baru dan segar.

4. **Awet (*timeless*)**. Berita (*hardnews*) mudah sekali “punah” dimakan waktu, tetapi *features* bisa ditayangkan kapan saja bahkan berkali – kali disiarkan pun masih tetap menarik. Karena departemen programming tahu bahwa nilai cerita *features* tidak akan musnah dimakan waktu.

Dalam kacamata jurnalis dilapangan, seluruh bentuk *features* mempunyai keuntungan lain. Memberikan variasi liputan tanpa tekanan *deadline*, sehingga ia bisa punya waktu cukup untuk mengadakan riset secara cermat dan menulisnya kembali sampai mempunyai mutu yang tertinggi. Setiap jurnalis juga dituntut menghasilkan banyak *features* dalam setiap liputan kemana pun, sehingga menjadi prestasi kinerja sebagai *broadcaster* yang profesional.

Sebuah *features* yang mendalam memerlukan waktu cukup. Profil seorang pejabat negara mungkin baru bisa diperoleh setelah wawancara dengan kawan – kawan sekerjanya, keluarga, kompetitornya, dan pejabat itu sendiri. Diperlukan waktu juga untuk mengamati tabiat, reaksi terhadap keadaan tertentu pejabat tersebut.

5. **Subjektivitas.** Beberapa *features* ditulis dalam bentuk “aku”, sehingga memungkinkan pada program *features* jurnalis memasukan emosi dan pikirannya sendiri. Meskipun banyak jurnalis yang dididik dalam *reporting* objektif, hanya memakai teknik ini bila tidak ada pilihan lain, hasilnya bisa enak ditonton.

Tetapi, jurnalis muda harus awas terhadap cara seperti itu. Kesalahan umum pada jurnalis baru adalah kecenderungan untuk menonjolkan diri sendiri lewat penulisan dengan gaya “aku”. Kebanyakan jurnalis kawakan memakai pakem : “*Kalau Anda bukan tokoh utama, jangan sebut – sebut Anda dalam tulisan Anda*”.

Pada hakikatnya *features* berbeda dengan program berita, program *features* memberikan penekanan yang lebih besar fakta – fakta yang unik, fakta – fakta yang mungkin merangsang emosi (menghibur, memunculkan empati, disamping tetap tidak meninggalkan unsur informatifnya). Karena penekanan itu, program *features* sering disebut kisah *human interest* atau kisah yang berwarna. Dengan kedudukan yang terbukti sangat penting (berdasarkan data/realita pada *rating features* di stasiun televisi), maka fungsi program *features* televisi mencakup lima hal berikut ini :

1. Sebagai pelengkap sekaligus variasi program berita. Mengikuti format *peaks and valley* dalam berita, sangat jelas program berita membutuhkan *features (softnews)* untuk meningkatkan daya tarik program berita itu sendiri. Tanpa *features*, program berita terkesan monoton, harus ada strategi menjaga kesinambungan pemirsa untuk tetap menonton berita secara utuh. Dalam jurnalistik tidak semata – mata suatu keterampilan, jurnalistik sekaligus juga seni. Pada seni terkandung proses kreatif yang memiliki daya tarik dan menggoda.

2. Memberikan informasi tentang suatu situasi, keadaan atau peristiwa yang telah terjadi dari prespektif jurnalis dengan pendekatan *human interest* yang dominan. Informasi yang disajikan berita sangat formal dan hanya menunjukan pada hal – hal yang sifatnya penting sekali. Adapun *features* sebaliknya, serpihan informasi ringan, untuk, menyentuh perasaan, dan terperinci yang belum terangkut pada program berita menjadi materi berharga dalam kisah jurnalistik (*features*)

yang berbobot, karena pemirsa televisi membutuhkan informasi tersebut.

3. Memberikan hiburan atau sarana rekreasi (yang hadir dilayar kaca) dan pengembangan imajinasi yang menyenangkan (pemirsa –*enjoy*). Fungsi menghibur (*to entertain*) senantiasa melekat pada setiap bentuk media. Hampir 80% media elektronik televisi memanjakan pemirsanya dengan program yang sifatnya menghibur. Pemirsa membutuhkan program televisi karena terdesak akan hiburan untuk mengembangkan imajinasi bagi keseimbangan kejiwaannya dalam segala tingkatan usia.

4. Sebagai wahana pemberi nilai dan makna terhadap suatu keadaan atau peristiwa untuk yang terlewatkan atau belum diketahui secara luas. Paradigma program berita adalah sesuatu yang luar biasa (*unsual*), baik dari jumlah korban, kerugian materi ataupun dampak sosial politik yang ditimbulkan. Makna cerita peristiwa dalam berita lebih mendahulukan dimensi kuantitatif (data statistik, angka – angka). Adapun program *features* selain melihat dari dimensi kuantitatif tetapi sekaligus memberi makna terhadap dimensi kualitatif. *Features* merupakan program yang didasari hati nurani, yaitu memandang suatu peristiwa dalam perspektif kemanusiaan (kejiwaan, perasaan, gagasan, harapan, kasih sayang, dan kecemasan).

5. Segala sarana ekspresi yang paling efektif dalam mempengaruhi pemirsa televisi. Dengan program berita, pemirsa akan mendapatkan aspek kognitif, yaitu mendapatkan informasi pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran. Dengan program *features*, pemirsa televisi akan dipengaruhi aspek afektif, yaitu empati, perasaan hati nurani, dan ketenangan.

2.3.1 Jenis – Jenis *Features* Televisi

Ide membuat program *features* televisi bisa diperoleh dari berbagai hal. Bisa dari kelanjutan berita – berita aktual, bisa mendompleng hari – hari tertentu, atau profil toko yang sedang ramai dibicarakan, yang penting ada *newspeg* (cantelan berita), karena *features* bukan fiksi. Ia fakta yang ditulis dengan gaya mirip fiksi. Kita bisa mengambil ide dengan menengok beberapa jenis *features* yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. ***Feature* Kepribadian (Profil)**

Profil mengungkap riwayat perjalanan hidup seorang tokoh yang menarik. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, penggambaran *features* tentang pribadi seperti ini sering kali harus mengamati subjek mereka ketika bekerja ; mengunjungi rumah mereka dan mewawancarai teman – teman, kerabat dan kawan bisnis mereka. Banyak sumber yang diwawancarai, mungkin secara terbuka berani mengejutkan dengan mengungkap rahasia tentang si subjek. Informasi tersebut penting untuk memberikan keseimbangan dalam penggambaran tokoh.

2. ***Features* Sejarah**

Features sejarah memperingati tanggal – tanggal dari peristiwa penting, seperti proklamasi kemerdekaan, pemboman Hiroshima atau pembunuhan jenderal – jenderal revolusi. Program *features* juga sering menyiarkan *features* peringatan 100 tahun lahir atau meninggalnya seorang tokoh nasional. Selain dari sejarah mengenai tokoh nasional atau peringatan dari tanggal – tanggal peristiwa, *features* sejarah juga bisa meliputi bencana alam dengan menyajikan *features* peristiwa tersebut yang serupa di masa lalu, adapun *features* sejarah yang melukiskan *landmark* terkenal suatu daerah.

3. ***Features* Petualangan**

Features petualangan melukiskan pengalaman – pengalaman istimewa dan mencengangkan, mungkin pengalaman seseorang yang selamat dari sebuah kecelakaan pesawat terbang, mendaki gunung, berlayar keliling dunia, hingga pengalaman ikut dalam peperangan. Dalam *features* jenis ini, kutipan dan deskripsi

sangat penting. Biasanya memulai *opening program* dengan aksi *momen* yang paling menarik dan paling dramatis.

4. **Features Musiman**

Program televisi selalu berusaha memberikan informasi yang seluas – luasnya hingga yang mendetail karena kebutuhan informasi yang sangat tinggi (masyarakat informasi) termasuk layanan hiburan. Berdasarkan situasi yang berkembang, seorang jurnalis sering kali ditugaskan untuk membuat *features* tentang aktivitas musiman yang berdasarkan budaya atau gaya hidup suatu masyarakat.

5. **Features Interpretatif**

Features dari jenis ini mencoba memberikan deskripsi dan penjelasan lebih detail terhadap topik – topik yang telah diberitakan. *Features* interpretatif bisa menyajikan sebuah organisasi, aktivis, tren, atau gagasan tertentu yang sedang menjadi buah bibir dimasyarakat.

6. **Features Kiat (Petunjuk Praktis)**

Features ini berkisah kepada pemirsa bagaimana menuntun, mengajarkan dan melakukan sesuatu hal; bagaimana membeli rumah, menemukan pekerjaan, bertanam dikebun, berternak hewan peliharaan, mereparasi mobil atau mempererat tali perkawinan. Kisah seperti ini sering kali lebih singkat ketimbang jenis *features* lain dan lebih sulit dalam penggarapannya.

7. **Feature Ilmiah (Science)**

Features ilmiah merupakan *features* yang mengungkapkan sesuatu yang berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan (*science*).

8. **Features Perjalanan (Travelogue)**

Features yang mengajak pemirsa televisi untuk mengenali lebih jelas tentang suatu kegiatan perjalanan wisata yang dinilai memiliki daya tarik karena objeknya yang populer, budayanya yang eksotik, masyarakat yang bersahabat, dan biaya yang terjangkau. Sesuai dengan namanya, *features* perjalanan mengisahkan

perjalanan jurnalis atau seseorang beserta kelompoknya ke obyek wisata, yang detail merinci seluruh persiapan dibutuhkan dengan konsekuensi yang diperoleh dalam sejumlah biaya.

9. *Features* Kuliner

Features tentang makan tradisional atau makanan khas apapun yang patut diketahui pemirsa seperti : bentuk teksturnya, kandungan rasanya, bagaimana cara membuatnya, serta kenikmatan menggugah selera makanan yang disajikan.

10. *Features* Minat Insani

Features yang menyentuh kebiasaan dan kebutuhan hidup manusia sehari – hari beserta makhluk hidup yang berada disekitarnya. *Features* ini memberikan informasi, motivasi, merangsang emosional, dan sekaligus kesabaran yang menjadi kelebihan dan kekurangan manusia. Kisah ketabahan seseorang yang mengalami musibah, kesalehan para ulama dalam menjalankan siar agama, keuletan para wiraswasta dalam menekuni dunia usaha, hingga sesuatu yang luar biasa dari flora dan fauna.

2.3.2 Membuat *Features* Televisi

Features adalah artikel yang kreatif, kadang – kadang subjektif, yang terutama dimaksudkan untuk membuat pemirsa nyaman, menghibur, dan member informasi tentang suatu kejadian, keadaan atau aspek kehidupan. *Features* merupakan bagian dari laporan mendalam (*indepth report*), sehingga perlu diketahui beberapa hal penting dalam menulis *features* berikut ini :

1. *Features* menekankan aspek penyajian yang menyentuh hati, bukan hanya informasi. Sebuah *features* yang baik adalah laporan yang disusun berdasarkan konsep untuk memperkuat *appeal* terhadap pemirsa.
2. Sajikan fakta – fakta yang kuat. Jurnalis harus membuat *features* dengan menyentuh perasaan pemirsa, tetapi faktanya dalam konteks yang kuat.
3. Selain menempatkan kasus dalam konteks lebih luas, *features* juga sebaiknya penuh dengan warna. Percakapan, cerita dan penuturan yang mengalir

merupakan kunci penting menuangkan sebuah karya jurnalistik dalam bentuk *features*.

4. Selain membuka dengan sequen yang menyedot pemirsa masuk dalam program, jalinlah cerita untuk tetap mendorong pemirsa mengikuti sampai akhir.

Mencari ide

Setelah mengetahui jenis – jenis *features* televisi yang dapat diproduksi, selanjutnya bagaimanakah seorang produser/jurnalis mendapatkan bahan – bahan untuk membuat *features*? Materi *features* berasal realitas objektif yang harus dikembangkan semaksimal mungkin oleh jurnalis setiap saat tanpa harus menunggu kehadirannya. Berikut ini kategori mendapatkan ide (idea) program *features* :

1. Pengalaman diri sendiri. Ide yang ada dalam pikiran setiap manusia ketika melangkahkan kaki kemanapun akan menjadi pengalaman yang berharga, karena hanya orang yang bersangkutanlah yang mengetahuinya. Jurnalis yang memiliki tingkat mobilitas tinggi dan kemungkinan bersentuhan langsung dengan setiap realita dialam terbuka, akan mengumpulkan sejuta ide yang menunggu siap dipetik menjadi *features* yang menarik.

2. Jaringan atau informan. Kemampuan pancaindera dan observasi setiap manusia pasti ada batasnya, tetapi kekuatan jaringan (*networking*- beberapa orang) akan sangat luar biasa dalam menangkapsetiap informasi unik, aneh, menimbulkan kejutan di manapun juga tanpa harus bersusah payah. Dengan demikian, cara kerja seorang jurnalis sangat ditopang oleh keberhasilan menciptakan jaringan dan menjaga hubungan baik dengan informan sebagai sumber informasi yang sangat berharga.

3. Menelaah berita rutin (media lain). Kemajuan industri media massa menghasilkan beragam cerita melalui informasi – informasi rutin yang setiap hari mengalir bagaikan air terjun tanpa batas dengan kata lain tak terhingga. Setiap *item* berita/rubrik yang disuguhkan memiliki potensi dikemas manjadi *features* yang istimewa dari berbagai sudut pandang beragam.

4. Ide pinggir jalan. Segala sesuatu yang ditemukan di pinggir jalan bisa membuahkan ide dan kemungkinan tidak diperhatikan oleh orang banyak, maka

seorang jurnalis harus peka terhadap apapun yang terlintas di hadapannya. Contoh: warung nasi pinggir jalan yang ramai pengunjung, kenapa ya? Rupanya masakan khas yang lezat dengan harga relatif murah. Kesuksesan Burger Blenger, gaya berjualan mobil bekas dengan bursa pinggir jalan seperti di Bandung dan Yogyakarta, serta fakta lain yang terhampar luas di sepanjang mata memandang.

Setelah mengetahui cara mendapatkan ide membuat program *features*, selanjutnya seorang produser/jurnalis harus menggali kelengkapan informasi data dan membuat konsep perencanaan liputan dilapangan dengan teliti agar mendapatkan kemudahan saat dieksekusi, yaitu melalui :

a. Riset dan Melibatkan Diri dengan Subjek

Setiap jurnalis harus mendapatkan informasi, mengevaluasi, dan menganalisisnya, dan mengkomunikasikannya dengan cara memberitahukan dan membangkitkannya ke banyak orang. Maka harus mencari ketepatan jenis informasi, dari sejumlah besar sumber dan media, seperti *traditional print*, televisi, dan radio, serta media *online*.

Setelah melacak berbagai informasi tersebut, selanjutnya pekerjaan jurnalis adalah menyeleksi informasi ke dalam *angle* yang diinginkan dan dikembangkan ke berbagai bentukan yang diinginkan. Pelacakan dokumen sangat mendukung kelancaran meliput dan mengembangkan materi *features*, sehingga menghasilkan *features* yang berkualitas dan kredible.

b. Riset Primer (Pengalaman Pribadi)

Riset melalui pengalaman pribadi terkait dengan pencatatan segala rincian yang dialami ke atas kertas. Libatkan diri anda dalam pekerjaan – pekerjaan yang akan dibuat kisah ceritanya. Betapa pentingnya peristiwa dialami dan dilaporkan kembali, karena riset yang terbaik adalah umumnya muncul dari pengalaman – pengalaman pribadi. Misalnya mencatat pengalaman ketika bekerja di suatu tempat, serta peristiwa di masa lalu, atau mendatangi langsung dan bertemu dengan orang –orang yang mau diobservasi. Lalu mencatat segala rincian sikap, perilaku, dan pemikiran yang terungkap dari orang – orang yang tengah diriset.

Berbagai keterangan dan data bisa juga muncul melalui tengkapan hal – hal yang bersifat keseharian, seperti perjalanan wisata, pesta, perjamuan, pertemuan biasa, dan perasaan yang langsung diungkapkan. Semua itu bila dicermati dengan baik, akan dapat menjadi temuan penting.

c. Observasi

Observasi ini terkait dengan pekerjaan memahami prosedur, rincian, proses, gambaran yang terjadi, serta detail – detail kejadian yang berlangsung. Hal ini berarti memanfaatkan daya amatan diri terhadap berbagai objek yang terkait dengan kisah yang akan diceritakan. Bila perlu lakukan wawancara yang mendalam dengan pihak – pihak yang terkait dengan tokoh manapun mereka yang bisa memberikan *background* terhadap topic bahasan.

d. Para Petugas (Tenaga Volunter)

Staf kehumasan umumnya bertugas sebagai penyedia informasi para jurnalis. Para staff humas harus dimanfaatkan, melobi mereka agar memberikan beberapa data, latar belakang, salinan dokumen yang terkait dengan *press release* yang mereka sampaikan.

e. Riset Sekunder (Riset Buku)

Muatan materi buku memberikan kelengkapan pemahaman, baik secara teoretis dan pragmatis terhadap kisah yang akan dibuat *features*.

Tahapan riset secara saksama akan membantu mengumpulkan informasi, data, dan wawasan yang luas terhadap suatu peristiwa yang akan diangkat. Semakin baik riset dilaksanakan, akan semakin berbobot materi yang disajikan. Pentingnya melakukan riset secara saksama adalah untuk :

- Memperkenalkan jurnalis ke dalam bahasa topic yang kompleks.
- Memperkenalkan jurnalis pada orang – orang yang akan menjadi sumber berita.
- Membantu jurnalis untuk menyusun daftar pertanyaan, sehingga mereka mengenali berbagai subjek yang hendak diliput. Dengan memahaminya, para jurnalis tidak akan kesulitan untuk mempersiapkan pertanyaan – pertanyaan yang harus dikemukakan agar mmendapatkan jawaban yang mendukung inti cerita dan sesuai dengan alur cerita yang direncanakan.

- Mendapat berbagai bahan artikel lain, yang membahas tentang materi cerita yang akan diangkat (majalah, koran lokal, cerita rakyat, dan seterusnya).
- Mengetahui sesuatu yang baik dan sesuatu yang buruk. Setelah berada dalam lingkungan subjek penelitian barulah dapat terungkap sesuatu yang baik dan buruk dari materi cerita yang akan diolah.

Membuat Perencanaan

Rujukan riset dilakukan untuk membuat kerangka rancangan cerita / proposal, *treatment/skrip*, *structure (sequence/scene)*, daftar pertanyaan, jadwal rencana liputan pelaksanaan shooting, wawancara, *editing*, *mixing* dan lain sebagainya. Perencanaan *features* yang sederhana bisa dimulai dari rapat redaksi sebelum berita *on air*, untuk membicarakan/membahas informasi yang masuk sebagai bahan liputan berita.

Rapat biasa memperkirakan, informasi mana yang layak menjadi *hardnews* serta *softnews*. Koordinasi antara redaksi dengan kru di lapangan juga dapat merubah format berita berdasarkan perkembangan peristiwa di lokasi. Ketika suatu peristiwa sekejap harus diliput menjadi *features* atau terkait *deadline*, perencanaan bisa dilakukan dengan membuat coretan *treatment*, skrip, atau sekadar daftar harapan gambar yang harus direalisasikan dari ide.

Structure (Sekuen dan Scene)

Structure membentuk sebuah kerangka *features* agar alur cerita menjadi jelas dan tersusun dengan baik. Apabila *features* berkaitan dengan *event* besar dengan waktu produksi yang sempit, maka *sequence* dan *scene* dapat dibuat dengan coretan – coretan dikertas. Hal ini menghindari segala sesuatunya yang terlintas dalam ingatan dapat ditulis untuk selanjutnya bisa menjadi *shooting script*.

Membuat *features* yang dikejar *deadline*, juga mengutamakan *wishlist* / daftar harapan gambar, narasumber, informasi kegiatan tokoh utama, dan *footage* berita yang telah berlalu tetapi memiliki nilai penting. Karena terkait dengan *event* yang sedang berlangsung, maka menyusun *wishlist* harus dilakukan sambil melakukan hal lain, atau bahkan langsung di lokasi.

Berbeda halnya *features* yang dipersiapkan tanpa berkaitan dengan *deadline* peristiwa, maka membuat tahapan *structure* akan lebih nyaman dilakukan terlebih dahulu. Dimana *sequence* dan *scene* sejatinya akan mendasari setiap langkah produksi yang dilakukan, *structure* relative fleksibel melihat perkembangan di lapangan.

Menyusun Daftar Pertanyaan

Features membutuhkan narasumber sebagai media informasi untuk mengembangkan cerita pada program. Tanpa narasumber akan sangat sulit mengandalkan data – data saja. Keakuratan informasi yang dibuat dalam *features* mengesankan program yang objektif serta memuluskan alur cerita yang mengalir alami.

Menyiapkan Host / Presenter Program

Menyiapkan daftar pertanyaan harus dilakukan oleh jurnalis juga untuk kepentingan host yang akan membawakan program *features*. Seorang *host* yang cerdas, sangat cekatan untuk menyiapkan daftar pertanyaan sendiri. Namun tetap saja seorang jurnalis yang sejati tetap memberikan arahan atau garis besar pertanyaan, karena *host* belum tentu memiliki penguasaan materi seluas apa yang ada dibenak seorang kreator *features* yang handal.

Membuat Shooting List

Shooting list yang berisi perkiraan gambar yang dibutuhkan merupakan penjabaran dari proposal khususnya synopsis. Maka *shooting list* ini berisi catatan tentang urutan gambar yang akan kita rekam dengan kamera, seperti lokasi peristiwa, wawancara *main character*, dan aktivitas keseharian seorang narasumber yang berkaitan dengan materi program.

Menyiapkan Jadwal Syuting

Setelah membuat *shooting list*, begitu banyak lokasi, *angle*, komposisi, janji wawancara, suasana ramai, tenang, cuaca, dan lain sebagainya yang harus dijadwalkan berdasarkan skala prioritas. Patokannya adalah berdasarkan gambar yang paling penting dengan pertimbangan waktu *shooting*, suasana yang

mendukung, dan perjanjian wawancara dengan narasumber *features* yang akan diproduksi.

Menyiapkan Perlengkapan

Berbekal proposal, *structure*, *shooting list*, jadwal *shooting*, surat izin, dan lain sebagainya yang dibutuhkan, maka pengambilan gambar bisa segera dilaksanakan. Adapun untuk perlengkapan *shooting* yang paling penting adalah dimulai dari kamera. Jenis kamera apakah yang akan digunakan, lalu dicek apakah seluruhnya berfungsi dengan baik untuk merekam gambar. Apakah juru kamera yang mengoperasikannya sudah terbiasa dengan kamera tersebut? Sebaiknya kita minta juru kamera mengecek peralatan kamera, sistem perekamannya termasuk MMC, baterai, mikrofon, tripod, kabel, dan lampu darurat untuk wawancara.

Mengambil Gambar *Features*

Melaksanakan *shooting features*, gaya meliputnya seperti jurnalis berita pada umumnya mengandalkan cuaca yang bersahabat untuk *lighting*, peralatan harus mampu mengikuti kebutuhan mobil yang banyak bergerak, serta kadang seperti pengintai. Mengambil gambar televisi akan mulus prosesnya bila berdasarkan *shooting list* yang telah dijabarkan.

Kelincahan, kepekaan pengamatan lokasi yang diliput dan kecerdikan dari juru kamera sangat diandalkan untuk mengumpulkan kebutuhan gambar. Walaupun berbekal surat izin, tidak akan mudah mengambil gambar dengan kamera di lingkungan teritorial setiap instansi. Kegigihan yang patang menyerah harus menjadi symbol setiap jurnalis dalam meliput *features*, karena tantangan selalu menghadang disetiap kesempatan.

Menyusun Gambar dan Menulis Narasi

Alangkah baiknya dalam menyusun gambar setiap jurnalis mendampingi editor dan menulis naskah *features*nya sendiri, karena jurnalis yang meliput adalah orang yang paling mengerti kondisi sebenarnya. Editor harus diberikan kesempatan mempelajari dahulu data – data penting tersebut beberapa saat sambil dijelaskan.

Menyusun gambar terlebih dahulu dilakukan bila editor telah siap di meja *editing*. Ketika gambar belum bisa disusun, untuk mengejar waktu tulisan naskah dapat didahulukan. Buatlah naskah berdasarkan tema, sudut pandang, hasil riset, hasil wawancara, dan suara/bunyi pendukung. Kadang juga *features* yang sudah dibuat naskah (*draft*/naskah kasar) terlebih dahulu. Hal ini tergantung pada kondisi saat meliput peristiwa, apabila memungkinkan dibuat naskah terlebih dahulu, karena bahan – bahannya memadai, bila tidak menyusun gambar diprioritaskan.

2.4 Manajemen

Pada hakikatnya manajemen sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan, terlebih dalam sebuah instansi, organisasi, hingga perusahaan. Karena pada dasarnya manajemen adalah sebuah proses untuk membentuk aturan dan kendali dalam tubuh struktur organisasi tersebut. Dengan kata lain, manajemen dapat diibaratkan sebagai sebuah sangkar yang memberi batasan ruang gerak pada kehidupan didalamnya, agar tidak terjadi sebuah perselisihan yang nantinya akan menghambat tujuan bersama.

Manajemen berasal dari kata Perancis Kuno, *management* yang berarti sebuah pelaksanaan dan pengaturan. Meski belum memiliki definisi mapan secara universal, namun Marry Parker Follet mendefinisikan manajemen sebagai seni untuk menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. George R. Terry dan Leslie W. Rue dalam bukunya *Principle of Management* yang dialih bahasakan oleh G.A. Ticoalu mengemukakan bahwa manajemen adalah suatu proses atau kerangka kerja yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang ke arah tujuan organisasional. Manajemen adalah suatu kegiatan, pelaksanaannya adalah “*managing*” pelaksanaan, sedangkan pelaksanaannya disebut manajer atau pengelola.

Ricky W. Griffin juga mendefinisikan manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran (*goals*) secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal.

Misalnya sebuah perusahaan periklanan, setiap tim kreatif memiliki imajinasi sendiri dalam menciptakan konsep iklan yang menurut mereka menarik, namun hal ini tidak akan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi perusahaan, terlebih jika mereka bekerja sendiri tanpa ada ikatan yang mengatur cara kerja yang sesuai berdasarkan keinginan bersama. Di sinilah fungsi manajemen dimainkan, sebagai penyatu pemikiran dengan membentuk aturan – aturan tertentu yang wajib dipatuhi. Maka dari itu ada baiknya apabila seorang manajer menguasai keterampilan pendukung seperti yang dikemukakan Ricky W. Griffin berikut diantaranya :

1. Keterampilan Manajemen Waktu

Merupakan keterampilan yang merujuk pada kemampuan seorang manajer untuk menggunakan waktu yang dimilikinya secara bijaksana.

2. Keterampilan Membuat Keputusan

Merupakan kemampuan untuk mendefinisikan masalah dan menentukan cara terbaik dalam memecahkannya. Kemampuan membuat keputusan adalah yang paling utama bagi seorang manajer, terutama bagi kelompok keputusan.

Fungsi manajemen adalah elemen – elemen dasar yang selalu ada dan berada dalam proses manajemen yang menjadi patokan bagi manajer dalam melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan. Fungsi manajemen secara umum adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Fungsi perencanaan proses yang menyangkut upaya yang dilakukan untuk mengantisipasi kecenderungan di masa yang akan datang dan penentu strategi dan taktik yang tepat untuk mewujudkan target dan tujuan organisasi. Kegiatan dalam fungsi perencanaan :

- Menetapkan tujuan dan target bisnis.
- Merumuskan strategi untuk mencapai tujuan dan target bisnis tersebut.
- Menemukan sumber – sumber daya yang diperlukan.
- Menetapkan standar/indikator keberhasilan dalam pencapaian tujuan dan target bisnis.

2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Fungsi pengorganisasian proses yang menyangkut bagaimana strategi dan taktik yang telah dirumuskan dalam perencanaan didesain dalam sebuah struktur organisasi yang tepat dan tangguh, serta berada dalam sistem dan lingkungan organisasi yang kondusif yang dapat memastikan bahwa semua pihak dalam organisasi dapat bekerja secara efektif dan efisien guna pencapaian tujuan organisasi. Kegiatan dalam fungsi pengorganisasian :

- Mengalokasikan sumber daya, merumuskan dan menetapkan tugas, dan menetapkan prosedur yang diperlukan.
- Menetapkan struktur organisasi yang menunjukkan adanya garis kewenangan dan tanggung jawab.
- Kegiatan perekrutan, penyeleksian, pelatihan, dan pengembangan sumber daya manusia/tenaga kerja.
- Kegiatan penempatan sumber daya manusia pada posisi yang tepat.

3. Pengarahan (*Actuating/Directing*)

Fungsi pengarahan dan implementasi, proses implementasi program agar dijalankan oleh seluruh pihak dalam organisasi serta proses memotivasi agar semua pihak tersebut dapat menjalankan tanggung jawabnya dengan penuh kesadaran dan produktivitas yang tinggi. Kegiatan dalam fungsi pengarahan dan implementasi :

- Mengimplementasikan proses kepemimpinan, pembimbingan, dan pemberian motivasi kepada tenaga kerja agar dapat bekerja secara efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan.
- Memberikan tugas dan penjelasan rutin mengenai pekerjaan.
- Menjelaskan kebijakan yang ditetapkan.

4. Pengawasan (*Controlling*)

Fungsi pengawasan dan pengendalian, proses yang dilakukan untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan yang telah direncanakan, diorganisasikan, dan diimplementasikan dapat berjalan sesuai dengan target yang diharapkan

sekalipun berbagai perubahan terjadi dalam lingkungan dunia bisnis yang di hadapi.
Kegiatan fungsi pengawasan :

- Mengevaluasi keberhasilan dalam pencapaian tujuan dan target bisnis sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.
- Mengambil langkah klarifikasi dan koreksi atas penyimpangan yang mungkin ditemukan.
- Melakukan berbagai alternatif solusi atas berbagai masalah yang terkait dengan pencapaian dan target bisnis.

2.4.1 Manajemen Produksi *Features*

Dalam sebuah perusahaan membutuhkan sistem manajemen yang berfungsi untuk mengkoordinasikan dan mengontrol proses kerja demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Termasuk dalam perusahaan media, manajemen sangat dibutuhkan sebagai alat pengontrol dalam usaha mengemukakan ide, proses pengumpulan informasi hingga proses penayangan atau penerbitan.

Sesuai dengan definisi dan tujuan manajemen yang telah dibahas diatas, maka dapat diketahui betapa pentingnya manajemen dalam sebuah perusahaan atau organisasi. Manajemen tersebut juga ada dalam tubuh media televisi. Seperti kita ketahui sebelumnya, media televisi merupakan sebuah media informasi yang bekerja sebagai penyampai pesan terhadap masyarakat, baik yang bersifat berita maupun hiburan. Dapat dibayangkan jika saja dalam organisasi stasiun televisi memuat berita yang seharusnya tidak diberitakan. Karena tidak ada yang mengatur dan memberi batasan tentang apa yang seharusnya dilaksanakan untuk memberikan informasi. Oleh sebab itu manajemen juga diterapkan dalam media televisi, sebagai pengendali dalam melaksanakan tugas guna mencapai tujuan bersama.

Stasiun televisi dalam upaya mewujudkan tujuannya harus mengembangkan suatu struktur yang dinamis sebagai wujud industri kreatif. Struktur organisasi akan mengkoordinasikan pola interaksi untuk dapat menyelesaikan pekerjaan dalam tingkat – tingkat manajemen. Dilihat dari tingkatan organisasi, manajemen dibagi dalam tiga tingkatan, yaitu :

1. Manajemen Puncak (*Top Management*)

Manajer bertanggung jawab atas pengaruh yang ditimbulkan dari keputusan – keputusan manajemen keseluruhan dari organisasi. Menyusun rencana baru untuk perluasan produksi dan meningkatkan penjualan. Mengkomunikasikan rencana itu kepada semua manajer, misalnya *Chief Executive officer* (CEO), Direktur Utama, Direktur Operasional, Pimpinan Redaksi, dan Wakil Directur. Keahlian manajer tingkat puncak adalah konseptual, artinya keahlian untuk membuat dan merumuskan konsep untuk dilaksanakan oleh para manajer di bawahnya.

2. Manajemen Menengah (*Middle Management*)

Manajemen menengah harus memiliki keahlian interpersonal/manusiawi, artinya keahlian untuk berkomunikasi, bekerja sama dan memotivasi orang lain. Manajer bertanggung jawab melaksanakan rencana jangka pendek dan memastikan tercapainya suatu tujuan. Menentukan jumlah karyawan baru yang harus direkrut, menetapkan harga untuk meningkatkan penjualan dan menentukan peningkatan promosi/periklanan untuk meningkatkan penjualan serta menentukan cara memperoleh dana untuk membiayai ekspansi, misalnya Kepala Stasisun Penyiaran Daerah/Manajer Wilayah, Kepala Divisi/*Divisi Head*, Kepala Stasiun Kerja/ Kepala Badan/ Kepala Pusat/ *Departement Head* dan lain sebagainya.

3. Manajemen Bawah/Lini (*Low Management*)

Manajer bertanggung jawab menyelesaikan rencana - rencana yang telah diterapkan oleh para manajer yang lebih tinggi. Pada tingkatan ini juga memiliki keahlian, yaitu keahlian teknis seperti keahlian yang mencakup prosedur, teknik, pengetahuan dan keahlian dalam bidang khusus. Misalnya, Kepala Seksi/ *Section Head*, Koordinator Liputan, Supervisor/Pengawasan Produksi, dan lain sebagainya.

Pada industri televisi untuk mencapai hasil yang diinginkan, manajemen dilakukan dengan memompa produktivitas dengan menekan *resources* sehingga menampilkan sebuah pola kerja yang efisien dan tepat guna. Manajemen media selalu dikaitkan dengan bagaimana sebuah stasiun televisi dapat memproduksi dan atau menyiarkan program acara dengan baik, sementara pengeluaran yang

dikeluarkan seminim mungkin. Itulah hukum ‘ekonomis’, pengeluaran sekecil mungkin, untuk hasil yang sebesar – besarnya.

Untuk dapat bertahan hidup, tentu hukum ‘ekonomis’ ini sangat berguna bahkan mungkin menjadi syarat mutlak. Produksi – produksi acara dipersingkat durasinya pengurangan budget – budget yang tidak mendesak dan sifatnya komplementer, mencari ide dan materi program melalui Youtube sekaligus *desk riset*, mencari artis – artis yang murah bayarannya, atau justru mengorbitkan artis – artis baru, dan seterusnya, adalah beberapa langkah yang biasanya dilakukan manajemen televisi untuk mengurangi resiko merugi.

Tren manajemen media yang saat ini sedang menggejala di dunia adalah konsentrasi kepemilikan. Di Indonesia ada group Media Nusantara Citra (MNC) yang menguasai 3 stasiun televisi nasional, beberapa stasiun televisi lokal, media cetak, dan beberapa stasiun radio. Kemudian group PARA –sekarang bernama CT Corp, Surya Citra Media (SCM), dan masih banyak group – group lain yang pada intinya mengkonsentrasikan kepemilikan saham beberapa media pada satu kelompok. Kebijakan ini berkaitan dengan bagaimana memaksimalkan keuntungan dengan memanfaatkan *resources* yang ada, serta terkait era digitalisasi *broadcasting* satu kanal tersedia 40mb/second DVBT2.

Pada pelaksanaannya, fungsi – fungsi manajemen yang dijalankan menurut tahapan tertentu akan sangat berbeda jika didasarkan pada fungsi operasionalnya. Secara operasional fungsi *planning* untuk *programming* dan produksi akan berbeda dengan fungsi *planning* untuk sumber daya manusia, dan sebagainya. Manajemen organisasi bisnis dapat dibedakan menjadi fungsi – fungsi :

1. Manajemen Operasi/Produksi

Manajemen produksi adalah penerapan manajemen berdasarkan fungsinya untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan standar yang ditetapkan berdasarkan keinginan konsumen, dengan teknik produksi yang seefisien mungkin, dari mulai pilihan lokasi produksi hingga produk akhir yang dihasilkan dalam proses produksi. Fungsi operasional produksi pada industri televisi adalah menghasilkan program siaran yang disukai penonton sesuai kebijakan perusahaan dan berlandaskan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran

Komisi Penyiaran Indonesia (P3SPS KPI). Ruang lingkup manajemen produksi pada industri televisi mencakup direktorat *programming* dan produksi, divisi news, dan direktorat teknik dan IT.

2. Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran adalah kegiatan manajemen berdasarkan fungsinya yang pada intinya berusaha untuk mengidentifikasi apa sesungguhnya yang diinginkan dan dibutuhkan oleh konsumen, mengetahui pangsa pasar, citra perusahaan, penikmatan target pendapatan dan bagaimana cara pemenuhannya dapat diwujudkan. Ruang lingkup manajemen pemasaran pada industri televisi mencakup citra stasiun televisi, direktorat sales dan marketing, dan direktorat hubungan kerjasama.

3. Manajemen Keuangan

Manajemen keuangan adalah kegiatan manajemen berdasarkan fungsinya yang pada intinya berusaha untuk memastikan bahwa kegiatan bisnis yang dilakukan mampu mencapai tujuannya secara ekonomis, yaitu diukur berdasarkan profit. Tugas manajemen keuangan diantaranya merencanakan darimana pembiayaan bisnis diperoleh, dan dengan cara bagaimana modal yang telah diperoleh dialokasikan secara tepat dalam kegiatan bisnis yang dijalankan. Ruang lingkup manajemen keuangan pada industri televisi mencakup direktorat keuangan dan satuan pengawas internal.

4. Manajemen Informasi

Manajemen informasi adalah kegiatan manajemen berdasarkan fungsinya yang pada intinya berusaha memastikan bahwa bisnis yang dijalankan tetap mampu untuk terus bertahan dalam jangka panjang. Untuk memastikan itu manajemen informasi bertugas untuk menyediakan seluruh informasi yang terkait dengan kegiatan perusahaan baik informasi internal maupun eksternal, yang dapat mendorong kegiatan bisnis yang dijalankan tetap mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di masyarakat. Ruang lingkup manajemen informasi pada industri televisi mencakup direktorat *progamming* dan produksi, divisi news, direktorat teknik dan IT, dan direktorat hubungan kerjasama.

5. Manajemen Sumber Daya Manusia

Manajemen sumber daya manusia adalah penerapan manajemen berdasarkan fungsinya untuk memperoleh sumber daya manusia yang terbaik bagi bisnis yang dijalankan dan bagaimana sumber daya manusia yang terbaik tersebut dapat ditingkatkan, dikelola, dipelihara dan tetap bekerja dengan kualitas pekerjaan yang senantiasa konstan ataupun bertambah. Ruang lingkup manajemen sumber daya manusia pada industri televisi mencakup divisi sumber daya manusia dan divisi penyidikan dan pelatihan.

2.5 Regulasi Media Penyiaran

Penayangan sebuah program di media massa mempunyai regulasi media masing-masing. Di Indonesia mempunyai regulasi penyiaran yaitu Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Dan untuk mengawasi seluruh aktivitas lembaga penyiaran yang menyiarkan program televisi dan program iklan diawasi oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). Tidak hanya UU Penyiaran saja, setiap program dan pekerja media terutama program berita harus patuh terhadap Undang-Undang No. 40 Tahun 1999 tentang Pers, Kode Etik Jurnalistik, dan P3SPS (Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran).

- Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran

1. Fungsi Penyiaran pada Pasal 4 Ayat (1) dan (2) Ayat (1):

Penyiaran sebagai kegiatan komunikasi massa mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, kontrol dan perekat sosial.

Ayat (2):

Dalam menjalankan fungsi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), penyiaran juga mempunyai fungsi ekonomi dan kebudayaan.

2. Pelaksanaan Siaran pada Pasal 36

Ayat (1) Isi siaran wajib mengandung informasi, pendidikan, hiburan, dan manfaat untuk pembentukan intelektualitas, watak, moral, kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga persatuan dan kesatuan, serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya Indonesia.

Ayat (2) Isi siaran dari jasa penyiaran televisi, yang diselenggarakan oleh Lembaga Penyiaran Swasta dan Lembaga Penyiaran Publik, wajib memuat sekurang-kurangnya 60% (enam puluh per seratus) mata acara yang berasal dari dalam negeri.

Ayat (3) Isi siaran wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus, yaitu anak-anak dan remaja, dengan menyiarkan mata acara pada waktu yang tepat, dan lembaga penyiaran wajib mencantumkan dan/atau menyebutkan klasifikasi khalayak sesuai dengan isi siaran.

Ayat (4) Isi siaran wajib dijaga netralitasnya dan tidak boleh mengutamakan kepentingan golongan tertentu.

Ayat (5) Isi siaran dilarang :

- 1) Bersifat fitnah, menghasut, menyesatkan dan/atau bohong;
- 2) Menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalah-gunaan narkotika dan obat terlarang; atau
- 3) Mempertentangkan suku, agama, ras, dan antargolongan.

Ayat (6) Isi siaran dilarang memperolokkan, merendahkan, melecehkan dan/atau mengabaikan nilai-nilai agama, martabat manusia Indonesia, atau merusak hubungan internasional.

3. Kegiatan Jurnalistik pada Pasal 42

Wartawan penyiaran dalam melaksanakan kegiatan jurnalistik media elektronik tunduk kepada Kode Etik Jurnalistik dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

4. Ralat Siaran pada Pasal 44 Ayat (1) dan (2) Ayat (1):

Lembaga penyiaran wajib melakukan ralat apabila isi siaran dan/ atau berita diketahui terdapat kekeliruan dan/ atau kesalahan, atau terjadi sanggahan atas isi siaran dan/ atau berita.

Ayat (2): Ralat atau pembetulan dilakukan dalam jangka waktu kurang dari 24 (dua puluh empat) jam berikutnya, dan apabila tidak memungkinkan untuk dilakukan, ralat dapat dilakukan pada kesempatan pertama serta mendapat perlakuan utama.

5. Pedoman Perilaku Penyiaran pada Pasal 48

Ayat (1) Pedoman perilaku penyiaran bagi penyelenggaraan siaran ditetapkan oleh KPI.

Ayat (2) Pedoman perilaku penyiaran sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) disusun dan bersumber pada :

- a. nilai-nilai agama, moral dan peraturan perundang-undangan yang berlaku; dan
- b. norma-norma lain yang berlaku dan diterima oleh masyarakat umum dan lembaga penyiaran.

Ayat (3) KPI wajib menerbitkan dan mensosialisasikan pedoman perilaku penyiaran kepada Lembaga Penyiaran dan masyarakat umum. Ayat (4) Pedoman perilaku penyiaran menentukan standar isi siaran yang sekurang-kurangnya berkaitan dengan:

- a. rasa hormat terhadap pandangan keagamaan;
- b. rasa hormat terhadap hal pribadi;
- c. kesopanan dan kesusilaan;
- d. pembatasan adegan seks, kekerasan, dan sadisme;
- e. perlindungan terhadap anak-anak, remaja, dan perempuan;
- f. penggolongan program dilakukan menurut usia khalayak;
- g. penyiaran program dalam bahasa asing;
- h. ketepatan dan kenetralan program berita;
- i. siaran langsung; dan
- j. siaran iklan.

- Undang-Undang No. 40 Tahun 1999 tentang Pers

1. Hak Pers

Pada Pasal 4 Ayat (3) dan (4)

Ayat (3): Untuk menjamin kemerdekaan pers, pers nasional mempunyai hal mencari, memperoleh, dan menyebarkan gagasan dan informasi.

Ayat (4): Dalam mempertanggungjawabkan pemberitaan di depan hukum, wartawan mempunyai Hak Tolak.

2. Kewajiban Pers

Pada Pasal 5 Ayat (1), (2), (3)

Ayat (1): Pers nasional berkewajiban memberitakan peristiwa dan opini dengan menghormati norma-norma agama dan rasa kesusilaan masyarakat serta asas praduga tak bersalah.

Ayat (2): Pers wajib melayani Hak Jawab.

Ayat (3): Pers wajib melayani Hak Koreksi.

3. Peranan Pers

Pada pasal 6 :

- a. Memenuhi hak masyarakat untuk mengetahui;
- b. Menegakkan nilai-nilai dasar demokrasi, mendorong terwujudnya supremasi hukum, dan Hak Asasi Manusia, serta menghormati kebinekaan;
- c. Mengembangkan pendapat umum berdasarkan informasi yang tepat, akurat, dan benar;
- d. Melakukan pengawasan, kritik, koreksi, dan saran terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan umum;
- e. Memperjuangkan keadilan dan kebenaran.

4. Wartawan

Pada pasal 7 ayat (1) dan (2)

Ayat (1) : Wartawan bebas memilih organisasi wartawan;

Ayat (2) : Wartawan memiliki dan menaati Kode Etik Jurnalistik

Pada pasal 8

Dalam melaksanakan profesinya wartawan mendapat perlindungan hukum.

5. Perusahaan Pers

Pada pasal 10 :

Perusahaan pers memberikan kesejahteraan kepada wartawan dan karyawan pers dalam bentuk kepemilikan saham dan atau pembagian laba bersih serta bentuk kesejahteraan lainnya.

Pasal 14 :

Untuk mengembangkan pemberitaan ke dalam dan ke luar negeri, setiap warga negara Indonesia dan negara dapat mendirikan kantor berita.

6. Ketentuan Pidana

Pada Pasal 18 Ayat (1)

Setiap orang yang secara melawan hukum dengan sengaja melakukan tindakan yang berakibat menghambat atau menghalangi pelaksanaan ketentuan Pasal 4 ayat (2) dan (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Ayat (2) :

Perusahaan pers yang melanggar ketentuan Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2), serta Pasal 13 dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Ayat (3) :

Perusahaan pers yang melanggar ketentuan Pasal 9 ayat (2) dan Pasal 12 dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

2.6 Segmentasi Program Televisi

Era industri televisi yang demikian ketat menyebabkan stasiun televisi membutuhkan strategi merebut penonton yang selektif untuk menjangkau struktur – struktur penonton terdiri dari serangkaian langkah yang berkesinambungan terdiri dari atas tiga tahap, yaitu segmentasi, *targeting*, dan *positioning*. Segmentasi penonton pada dasarnya adalah suatu strategi memahami struktur penonton, sedangkan *targeting* atau target penonton adalah persoalan bagaimana memilih, menyeleksi atau menjangkau penonton sasaran. Setelah sasaran penonton dipilih, maka proses selanjutnya adalah melakukan *positioning*, yaitu suatu strategi yang masuk ke dalam otak atau pikiran penonton.

Segmentasi pasar penonton adalah suatu konsep yang sangat penting dalam memahami penonton penyiaran televisi dan pemasaran program. Adapun segmentasi penonton seperti berikut ini :

a. Segmentasi Demografi

Segmentasi demografi adalah pembagian khalayak berdasarkan tingkat pendapatan, jenis kelamin, tingkat pendidikan, usia, ukuran keluarga, agama dan sebagainya yang pada umumnya berkaitan dengan kondisi perorangan atau kelompok khalayak pemirsa (Hidajanto Djamel, 2017 : 7).

Jumlah penonton yang besar merupakan faktor penting bagi pemasangan iklan, namun bukan jumlah penonton bukanlah satu – satunya tujuan tetapi dari aspek apakah penonton yang menonton suatu program siaran itu merupakan pembeli yang potensial (prospek) bagi barang atau jasa yang mereka jual.

Pengelolaan media penyiaran televisi perlu memahami data demografi yang terkait dengan strategi iklan agar dapat meyakinkan pemasang iklan bahwa media televisinya sesuai dengan kebutuhan klien.

- Usia

Biasanya penonton dibedakan menurut usia anak - anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Tetapi pembagian ini dianggap masih terlalu luas. Lembaga Independen Nielsen Audience Measurement dan Badan Pusat Statistik milik pemerintah membagi penonton atau pasar berdasarkan usia yang dikelompokkan sebagai berikut :

Nielsen Audience Measurement 2010

Target Pemirsa Berdasarkan Usia	Komposisi dalam Populasi TV (dalam %)	Rating/Pemirsa Potensial (dalam %)
Total Individu	100	12.5
5-14	19.6	11.9
15-19	10.8	11.3
20-29	20.1	11.8
30-39	19.7	12.8
40-49	13.8	13.4
50+	16.0	14.6

Tabel 1. Data Analisa Usia Penonton 2010

Nielsen Audience Measurement 2014

Target Pemirsa Berdasarkan Usia	Komposisi dalam Populasi TV (dalam %)	Rating/Pemirsa Potensial (dalam %)
Total Individu	100,0	12,6
5-14	19,3	14
15-19	11,0	11,9
20-29	20,8	10,4
30-39	19,8	12,4
40-49	13,3	12,8
50+	15,8	14,5

Tabel 2. Data Analisa Usia Penonton 2014

Gambar 5 Data Analisis

Sumber : Buku Manajemen Pertelevisian Modern

Berdasarkan data Nielsen Audience Measurement, jumlah rata – rata penonton televisi terbesar di Indonesia tahun 2010 – 2014 berasal dari kalangan usia 50 tahun ke atas (14,5%), dengan jumlah rata – rata menonton televisi 3 jam 14 menit per hari.

Pengelompokan usia menentukan klasifikasi program siaran televisi diatur dalam Memo Bersama antara Lembaga Sensor Film dan Komisi Penyiaran Indonesia :

KPI & LSF

No.	Usia Penonton	Klasifikasi	Keterangan
1	2 – 6 tahun	P	Siaran untuk Anak-anak Pra Sekolah
2	7 – 12 tahun	A	Siaran untuk Anak-anak
3	13 – 17 tahun	R	Siaran untuk Remaja
4	18 tahun >	D	Siaran untuk Dewasa
5	2 tahun >	SU	Siaran untuk Semua Umur

Tabel 3. Data Usia Penonton & Klasifikasi Program Siaran

Biro Pusat Statistik

No.	Usia Penduduk	No.	Usia Penduduk	No.	Usia Penduduk
1	0 – 04 tahun	6	25 – 29 tahun	11	50 – 54 tahun
2	05 – 09 tahun	7	30 – 34 tahun	12	54 – 59 tahun
3	10 – 14 tahun	8	35 – 39 tahun	13	60 – 64 tahun
4	15 – 19 tahun	9	40 – 44 tahun	14	65 – 69 tahun
5	20 – 24 tahun	10	45 – 49 tahun	15	70 – 74 tahun & 75 +

Tabel 4. Data Klasifikasi Usia Dalam Kependudukan

Gambar 6 Data Analisis

Sumber : Buku Manajemen Pertelevisian Modern

- Jenis Kelamin (gender).

Program televisi yang disajikan tidak seluruhnya dapat dibedakan dengan segmen ini. Sebagai contoh program olahraga (disukai pria), *infotainment* (wanita), sinetron (wanita), program masak (wanita), program berita (pria). Masih berdasarkan data Nielsen Audience Measurement, wanitansi lebih mendominasi menonton dibandingkan pria.

- Pekerjaan

Selera menonton pada umumnya akan berbeda sesuai dengan jenis pekerjaan. Kalangan eksekutif lebih menyukai program yang mendorong analisa daya pikir atau membantu mereka dalam mengambil keputusan. Sementara kalangan pekerja kasar lebih menyukai tayangan ringan yang menghibur.

- Pendidikan

Pendidikan juga menentukan tingkat intelektualitas seseorang. Sehingga kemudian tingkat intelektualitas ini akan menentukan pilihan barang – barang, jenis hiburan, dan program televisi yang disukainya.

- Pendapatan

Pendapatan seseorang akan menentukan dikelas sosial mana dia berada. Kedudukan seseorang dalam kelas sosial juga akan mempengaruhi kemampuannya berakses pada sumber – sumber daya. Menurut Llyod Warner (1941) kelas sosial dapat dibagi menjadi enam bagian :

1. Kelas atas – atas (A +).
2. Kelas atas bagian bawah (A).
3. Kelas menengah atas (B +)
4. Kelas menengah bawah (B)
5. Kelas bawah bagian atas (C +)
6. Kelas bawah bagian bawah (C).

Klasifikasi SES Nielsen Audience Measurement untuk penentuan responden dalam metode *stratified random* atau acak bertingkat dan dikontrol, berdasarkan kelas sosial ekonomi (SES) rumah tangga yang memiliki televisi adalah sebagai berikut :

1. A1 : > Rp 3.500.000
2. A2 : > Rp 2.500.001 – 3.500.000
3. B : Rp 1.750.001 – 2.500.000
4. C1 : Rp 1.250.001 – 1.750.000
5. C2 : Rp 900.001 – 1.250.000
6. D : Rp 600.001 – 900.000

7. E : < Rp 600.000

- Agama

Segmentasi penonton berdasarkan agama telah digunakan untuk membuat program – program tertentu, misalnya sinetron religius, mimbar agama, talkshow dan sebagainya. Program yang berbau agama ini dapat digunakan untuk memasarkan produk – produk yang erat dengan agama.

- Suku dan kebangsaan

Pengelolaan media televisi dapat pula melakukan segmentasi berdasarkan suku dan kebangsaan sepanjang suku – suku itu memiliki perbedaan yang mencolok dalam hal kebiasaan – kebiasaan dan kebutuhan – kebutuhannya bila dibandingkan dengan suku – suku lainnya sebab akan memiliki daya beli yang tinggi.

b. Segmentasi Geografis

Pada segmentasi geografis, pasar dibagi menurut tempat terkait dengan tata letak daerah. Masyarakat dari suatu wilayah tertentu berbeda kebutuhan dengan masyarakat pada wilayah lainnya. Teori dalam strategi ini menyebutkan bahwa orang yang tinggal didaerah yang sama, memiliki kebutuhan dan keinginan serupa, dan kebutuhan dan keinginan ini berbeda dengan orang yang tinggal didaerah lainnya.

Segmentasi geografis merupakan strategi yang berguna bagi banyak pelaku pemasaran. Pasar dibagi – bagi kedalam unit geografis yang berbeda dengan mencakup suatu wilayah negara, provinsi, kabupaten, kota hingga kelingkungan perumahan.

c. Segmentasi geodemografis

Segmentasi geodemografis adalah segmen *hybrid*, dimana pemasar secara umum membentuk segmen pasar dengan kombinasi beberapa variable segmen berdasarkan sebuah segmen tunggal. Segmentasi ini merupakan gabungan dari segmentasi geografis dan demografis. Jenis segmentasi gabungan ini didasarkan pada pendapat bahwa orang yang hidup dengan satu sama lain mungkin memiliki keuangan, selera, pilihan, gaya hidup, dan kebiasaan konsumsi yang sama.

d. Segmentasi Behavioral

Segmentasi behavioral terkait dengan tingkah laku konsumen. Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang memiliki bentangan sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya.

Segmentasi behavioral mengelompokkan penonton berdasarkan perilaku, pengetahuan, sikap, atau reaksi mereka terhadap suatu produk.

e. Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis adalah mengelompokkan penonton dalam variabel gaya hidup, nilai dan kepribadian. Gaya hidup ditunjukkan oleh orang – orang yang menonjol dari suatu kelas sosial yang mempengaruhi perilaku seseorang dan akhirnya menentukan pilihan – pilihan konsumsi seseorang. Gaya hidup mencerminkan bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uangnya yang dinyatakan dalam aktivitas – aktivitas, minat dan opini – opininya.

2.7 Ekstrasi Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian ini ditemukan fakat-fakta sebagai berikut :

Pertama Ellaa Yuliatik (2017) Production Assistant Dalam Program Acara Jejak Petualang di Stasiun Televisi Trans 7 || Production Assistant atau Asisten Produksi memiliki tugas kerja yang berbeda dengan bagian kerja lainnya, Asisten Produksi bertindak sebagai support kerja dari tiap bagian tim kerja dan memastikan episode program dapat tayang. Selain hal-hal teknis, Asisten Produksi juga mengerjakan kebutuhan luar program dengan program, seperti bagian promo, Quality Control dan bagian Library yang mengurus tiap episode program. Namun kerja tiap Asisten Produksi berbeda tiap programnya, tergantung kebutuhan dan produksi program tersebut. Proses produksi yang komunikatif dengan kesan serius tapi santai dan sehingga menumbuhkan keakraban antar kru. Suasana kekeluargaan yang akrab membuat proses produksi kerja di divisi News Jejak Petualang serta program acara lainnya Trans 7 terasa nyaman. Proses bekerja bersama dan saling mengevaluasi satu sama lain, membuat mahasiswa belajar akan cara bekerja yang

efektif dan pentingnya berproses bersama. Dalam persiapan editing, Asisten Produksi harus sudah mempersiapkan segala kaset yang diperlukan, termasuk juga memastikan setelah pengeditan, kaset tayang sudah siap berada di Library dan aman, tanpa ada revisi kembali.

Kedua Annisa Yuliharza (2013) Laporan Magang PT Televisi Transformasi Indonesia Peran Asisten Produksi || *production assistant* adalah seseorang yang mempersiapkan dan mengkoordinasikan semua kebutuhan aktivitas teknis pada saat pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta memastikan kelancaran proses produksi sesuai arahan produser. Pada tahapan pra produksi, yang saya lakukan adalah ikut melakukan proses *brainstorming* ide cerita yang akan dilakukan bersama tim kreatif dan Produser. Masih pada tahap pra produksi, seorang Asisten Produksi berkoordinasi dengan departemen- departemen lain terkait dengan proses syuting yang akan dilakukan. Selain itu juga membantu tim kreatif dalam membuat laporan *share* dan *rating* episode *Comedy Project*. Data diperoleh dari bagian *research* untuk kemudian diramu ke dalam suatu bentuk laporan, sehingga dapat dipelajari dan dipahami apakah performa dari episode *Comedy Project* kali itu bagus atau tidak.

Ketiga Dyah Arisona (2011) Proses Produksi TV *Magazine Teenlicious* di Global TV Jakarta (Tinjauan Dari *Production Assistant*) || Keberhasilan suatu program acara siaran tidak lepas dari peran orang- orang yang terlibat dibelakang layar. Tim kerja orang- orang yang berada di belakang layar tersebut sangat totalitas dalam menyiapkan hingga menyajikan suatu program siaran kepada masyarakat. Salah satu peran yang memiliki posisi penting dalam keberhasilan proses produksi suatu acara yaitu adanya peran seorang *Production Assistant* atau Asisten Produksi. Asisten produksi hampir mendominasi seluruh proses produksi siaran, mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahapan produksi tersebut asisten produksi selalu mempunyai andil yang penting di dalamnya dan sangat berpengaruh dalam berlangsungnya proses produksi. *Production Assistant* mempunyai andil besar dalam proses produksi, mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

Keempat Argo Jatiriawan (2011) Peran *Production Assistant* Dalam Program Tamu Gokil di Stasiun Global TV || Seorang *Production Assistan* memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses produksi. Dimana *Production Assistan* memiliki tugas dari mulai pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Maka dari hal tersebut *Production Assistant* menjadi salah satu peran yang dinilai sangat vital dalam suatu produksi acara. Di dalam sebuah produksi acara terdapat sebuah sistematika yang saling berkaitan satu sama lain serta dalam keberadaannya saling mendukung, seperti halnya peran seorang *Production Assistant* disini merupakan jalur penghubung antara Produser, *Crew*, Tim Kreatif, maupun *Editor* dalam berlangsungnya proses produksi baik dari pra produksi hingga *pasca* produksi, agar semuanya berjalan dengan lancar sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.

Kelima Nia Pebrianty (2016) Implementasi *Standar Operasional Prosedur* (SOP) Pada *Production Assistant* (Studi Mengenai Program Sekitar Kita di Kompas TV PT Gramedia Nusantara Jakarta) || *Production Assistant* di dalam stasiun televisi Kompas TV telah melaksanakan tugasnya dengan baik sesuai SOP. Demikian pula SOP yang berlaku bagi seorang *Production Assistant* di Kompas TV dibuat guna mengarahkan segala pekerjaan yang dilakukan berjalan sesuai alur dan menunjang keberhasilan program. SOP untuk *Prouctiont Assistant* di Kompas TV dibuat oleh para produser bukan pihak HRD, hal ini dilakukan karena mengingat kebutuhan suatu program berbeda – beda sesuai dengan jenis programnya.

Kesimpulannya bahwa Asisten Produksi atau *Productiont Assistant* merupakan jobdes yang mempersiapkan suatu program dari mulai pra hingga pasca produksi dan program tersebut siap untuk tayang. Selain itu juga, merupakan jalur antara tim produksi dan editor baik dalam koordinasi maupun perispan dan menyiapkan program tersebut. Tetapi Asisten Produksi mekanisme kerjanya tidak akan sama dengan program lainnya akan berbeda sesuai dengan kebutuhan namun secara garis besar sama.

BAB III

DESKRIPSI PERUSAHAAN

3.1 Deskripsi PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS 7)

3.1.1 Profil PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS 7).

TRANS 7 yang semula bernama TV7 dimulai pada tanggal 22 Maret 2000 yang diumumkan dalam Tambahan Berita Negara Nomor 8687 Tahun 2001 tanggal 28 Desember 2001 sebagai PT Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh. Pada tanggal 4 Agustus 2006 Kelompok Kompas Gramedia membangun hubungan kerjasama strategis dengan CT Corp dan sejak itu TV7 berubah menjadi TRANS 7.

Saat ini TRANS 7 beroperasi berdasarkan Izin Penyelenggaraan Penyiaran Nomor 1820 Tahun 2016 tanggal 13 Oktober 2016 yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, sebagai bagian dari kelompok media yang berada dalam naungan CT Corp.

TRANS 7 menjadi televisi pilihan pemirsa Indonesia dengan *positioning Smart, Entertaining & Family*. Dalam perjalanannya sampai dengan saat ini, siaran TRANS 7 telah tersebar di 29 provinsi di Indonesia. Sebanyak 40 stasiun transmisi telah beroperasi untuk memperluas jangkauan siaran secara nasional dan dioperasikan oleh sumber daya setempat.

Berbagai pilihan program yang menghibur sekaligus membuka cakrawala pemirsa untuk lebih mengenal Indonesia dan Dunia, lebih mencintai budaya bangsa serta berpetualang menjelajahi alam dengan menyajikan program unggulan yang inspiratif, informatif dan menghibur. TRANS 7 diharapkan mampu membangun keterikatan pemirsa sebagai televisi sahabat keluarga Indonesia.

Berlokasi di Kawasan Terpadu CT Corp, dan didukung oleh peralatan terbaru yang akan memberikan tayangan *High Definition* dengan kualitas gambar yang lebih baik. Tidak hanya itu, kami juga memiliki 6 buah studio yang terintegrasi dalam kompleks studio khusus bernama G7 yang terletak di kawasan Kuningan Jakarta Selatan.

Dengan sinergi dalam group TRANSMEDIA bersama TRANS TV, Detikcom, Transvision, CNN Indonesia, CNN Indonesia.com dan bisnis *holding* yang semakin meluas, diharapkan dapat semakin memperkuat eksistensi TRANS 7 dalam menghadapi peta persaingan bisnis pertelevisian Indonesia.

(<https://www.trans7.co.id/about#profile>)

3.1.2 Visi

Menjadi stasiun televisi terbaik di Indonesia dan ASEAN.

3.1.3 Misi

1. TRANS 7 menjadi wadah ide dan aspirasi guna mengedukasi dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
2. TRANS 7 berkomitmen untuk menjaga keutuhan bangsa serta nilai- nilai demokrasi dengan memperbaharui kualitas tayangan bermoral yang dapat diterima masyarakat dan mitra kerja.
3. TRANS 7 juga berkomitmen selalu memberikan yang terbaik bagi *stakeholders* dengan menayangkan program berkualitas dan mempertahankan moral serta budaya kerja yang dapat diterima *stakeholders*.

3.1.4 Budaya TRANS 7

TRANS 7 memiliki beberapa budaya perusahaan yang ditanamkan kepada seluruh karyawannya yaitu:

1. Menjunjung tinggi nilai-nilai moral, kode etik bisnis dan profesi.
2. Selalu berusaha menjadi yang terbaik dengan karya kreatif dan edukatif untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
3. Menghargai perbedaan dan membina kerjasama.
4. Berorientasi bisnis, mengutamakan kepuasan pelanggan, dan pengembangan sumber daya.

TRANS7 bergerak dalam bidang pertelevisian dengan beberapa *Core Competencies* yang dijadikan sebagai nilai-nilai yang wajib dijunjung setiap karyawan dalam melaksanakan tugasnya, yaitu:

1. *Integrity* (Berintegritas)

Memiliki integritas yang tinggi didalam melakukan setiap kewajiban, melakukan pekerjaan semaksimal mungkin dengan tetap menjunjung tinggi kode etik perusahaan dan profesi.

2. *Customer Focus* (Berfokus pada Pelanggan)

Mengutamakan kepuasan pelanggan dan menghadirkan sajian program informasi sesuai dengan keinginan pelanggan serta mengedukasi pelanggan melalui informasi yang ditayangkan.

3. *Continous Learning* (Pembelajaran Berkelanjutan)

Terus belajar, memperkaya ilmu dan mengembangkan diri sehingga mampu bersaing dalam dunia media yang dinamis.

4. *Creativity* (Kreativitas)

Berpikir -*Out Of The Box*” dan selalu melakukan inovasi.

5. *Teamwork* (Kerja Sama Tim)

Bekerja sama didalam tim, menjunjung solidaritas, dan saling menghargai satu dengan yang lain.

6. *Achievement Orientation* (Berorientasi pada Pencapaian)

Berorientasi pada bisnis, melakukan pekerjaan sesuai dengan *job description* yang dimiliki agar mampu mencapai target yang telah ditentukan.

7. *Flexibility* (Fleksibel)

Bersikap fleksibel sesuai dengan tuntutan jaman dan pekerjaan di dunia media dan bertanggung jawab terhadap setiap pekerjaan yang dilakukan.

3.1.5 Logo PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS 7)



Gambar 7 Logo TRANS 7 (15 Desember 2013 – sekarang)

Sumber: HRD TRANS 7



Gambar 8 Logo TRANS 7 (15 Desember 2006 – 15 Desember 2013)

Sumber: HRD TRANS 7



Gambar 9 Logo TRANS 7 (25 November 2001 - 15 Desember 2006)

Sumber: HRD TRANS 7

TRANS 7 berdiri dengan nama TV7 berdasarkan izin dari Dinas Perdagangan dan Perindustrian Jakarta Pusat dengan Nomor 809/BH.09.05/III/2000 yang sahamnya sebagian besar dimiliki oleh Kompas Gramedia. Pada tanggal 23 November 2001 keberadaan TV7 telah diumumkan dalam Berita Negara Nomor 8687 sebagai PT Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh. Logo TV7 sendiri diartikan sebagai simbol dari "JO" yang merupakan singkatan dari Jakob Oetama, pemilik TV7.

Pada tanggal 15 Desember 2006 bertepatan dengan ulang tahun Trans Corp yang ke-5 TV7 mengubah logo dan namanya menjadi TRANS 7 setelah 55% sahamnya dibeli oleh Para Group melalui Trans Corpora pada 4 Agustus 2006, yaitu dengan mengubah kata TV menjadi TRANS. Meski perubahan ini terjadi, namanya tetap menggunakan angka 7. Sejak itu letak logonya pun diubah pula, dari posisi yang biasanya di sudut kiri atas menjadi sudut kanan atas agar letak logonya sama dengan TRANS TV yang letak logonya selalu di sudut kanan atas.

Jakob Oetama sebagai Presiden Direktur Kompas Gramedia juga menyetujui kerjasama dengan Trans TV karena adanya kesamaan kultur yang dipegang oleh kedua belah pihak, yakni adanya kesamaan antara visi dan misinya. Proses kerjasama pun berlangsung dengan cepat yang diikuti oleh Rapat Umum Pemegang Saham pada hari yang sama.

Minggu, 15 Desember 2013 TRANS 7 meluncurkan logo baru bersamaan dengan ulang tahun Trans Media yang ke-12. Logo dengan simbol "Diamond A" ditengah kata TRANS 7 merefleksikan kekuatan dan semangat baru yang memberikan inspirasi bagi semua orang didalamnya untuk menghasilkan karya yang gemilang, di-*versifikasi* konten atau keunikan tersendiri serta kepemimpinan yang kuat. Kini logo "TRANS" pada TRANS 7 sama dengan yang digunakan TRANS TV serta TRANS Corp saat ini.

Masing-masing warna dalam logo ini memiliki makna dan filosofi. Warna kuning sebagai cerminan warna keemasan pasir pantai yang berbinar dan hasil alam nusantara sekaligus melambangkan optimisme masyarakat Indonesia. Sedangkan rangkaian warna hijau menggambarkan kekayaan alam Indonesia yang hijau dan subur, serta memiliki ketangguhan sejarah bangsa. Warna biru melambangkan luasnya cakrawala dan laut biru sekaligus menggambarkan kekuatan generasi muda

bangsa Indonesia yang handal dan memiliki harapan tinggi. Yang terakhir adalah rangkaian warna ungu, menggambarkan keagungan dan kecantikan budaya dan seni bangsa Indonesia yang selalu dipuja dan dihargai sepanjang masa.

Semua rangkaian warna yang mengandung makna cerita didalamnya, menyatu dengan serasi dan membentuk simbol yang utuh, kuat dan bercahaya di dalam berlian berbentuk A ini. Sehingga bisa dipahami makna dari logo baru TRANS 7 ini menjadi tanda yang menyuarakan sebuah semangat dan perjuangan untuk mencapai keunggulan yang tiada banding mulai dari sekarang hingga masa mendatang.

3.1.6 Alamat Perusahaan



Gambar 10 Peta Lokasi TRANS 7 – PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh

Sumber: www.googlemap.com

Gedung TRANSMEDIA, Jalan Kapten Tendean Kav. 12-14 A, RT.2/RW.2, Mampang Prapatan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790

3.1.7 Fasilitas TRANS7

Berlokasi di lingkungan perkantoran PARA GROUP, TRANS 7 didukung oleh fasilitas sebagai berikut:

1. Gedung Menara Bank Mega Lantai 7

Department *production facilities*

2. Gedung Menara Bank Mega Lantai 10
Divisi produksi
3. Gedung Menara Bank Mega Lantai 20
Divisi *marketing-sales*
Divisi Keuangan
4. Gedung Menara Bank Mega Lantai 22
Divisi *finance, resource, and management*

Divisi *marketing, public relation*

Divisi *programming*
5. Gedung TRANS TV
 - 1) Lantai 1
 - Ruang grafis
 - *Library*
 - Ruang *editing* program
 - 2) Lantai 2
 - Pusat *on air* yaitu ruang *master control* dan ruang *quality control*
 - 3) Lantai 3A
 - Ruang divisi HRD
 - *General affairs* TRANS 7
 - 4) Lantai 5
 - Divisi pemberitaan TRANS 7
 - Divisi produksi
 - 5) Lantai 6
 - Divisi *technical*
 - Divisi *procurement*

- Divisi IT

6. Studio 7

Studio ini memiliki fasilitas *studio control*, beberapa kamera, *lighting*, *audio system* dan *monitor*. Studio ini di *set* khusus untuk program yang menggunakan *hard set* dan dimanfaatkan untuk program *live quiz*, *news feature*, dan *sports talkshow*.

7. Studio 8

Studio 8 ini bersebelahan dengan studio 7 sehingga memiliki fasilitas yang sama yaitu *studio control*, beberapa kamera, *lighting*, *audio system*, dan *monitor* dapat memenuhi kebutuhan *shooting* untuk program *infotainment* dan *quiz live*.

8. Gedung TRANS TV

6) Lantai 1

- Ruang grafis
- *Library*
- Ruang *editing* program

7) Lantai 2

- Pusat *on air* yaitu ruang *master control* dan ruang *quality control*

8) Lantai 3A

- Ruang divisi HRD
- *General affairs* TRANS 7

9) Lantai 5

- Divisi pemberitaan TRANS 7
- Divisi produksi

10) Lantai 6

- Divisi *technical*

- Divisi *procurement*
- Divisi IT

9. Studio 7

Studio ini memiliki fasilitas studio *control*, beberapa kamera, *lighting*, *audio system* dan *monitor*. Studio ini di *set* khusus untuk program yang menggunakan *hard set* dan dimanfaatkan untuk program *live quiz*, *news feature*, dan *sports talkshow*.

10. Studio 8

Studio 8 ini bersebelahan dengan studio 7 sehingga memiliki fasilitas yang sama yaitu studio *control*, beberapa kamera, *lighting*, *audio system*, dan *monitor* dapat memenuhi kebutuhan *shooting* untuk program *infotainment* dan *quiz live*.

11. Komplek Studio G7

Di dalam satu komplek studio G7 ini terdapat empat studio yang di dalamnya memiliki masing-masing fasilitas studio *control*, beberapa kamera, *lighting*, *audio system*, dan *monitor*. Studio ini di *set* khusus untuk program yang menggunakan *hard set* dan dimanfaatkan untuk program *live quiz*, *talkshow*, dan *variety show*.

12. Media Sosial TRANS 7

Untuk menambah kedekatan dengan pemirsa dirumah dan lebih meningkatkan *engagement* dengan pemirsa setia TRANS 7 yang juga merupakan pengguna aktif berbagai *platform* populer. TRANS 7 hadir melalui *social media*. Hingga saat ini TRANS 7 aktif di *social media* melalui tiga *platform*, yaitu:

Twitter : @TRANS7
 Facebook fanspage : TRANS7
 Instagram : @OFFICIALTRANS7

3.1.8 Jangkauan Siaran TRANS 7

Tabel 1 Jangkauan Siaran TRANS 7

No.	Stasiun Transmisi	Frekuensi
1.	Banda Aceh	42 UHF
2.	Medan	41 UHF
3.	Padang	23 UHF
4.	Pekanbaru	30 UHF
5.	Jambi	41 UHF
6.	Palembang	22 UHF
7.	Bandar Lampung	22 UHF
8.	Jakarta	49 UHF
9.	Bandung	44 UHF
10.	Semarang	41 UHF
11.	Purwokerto	23 UHF
12.	Tegal	41 UHF
13.	Cirebon	50 UHF
14.	Garut	44 UHF
15.	Sukabumi	44 UHF
16.	Yogyakarta	46 UHF
17.	Surakarta	46 UHF
18.	Surabaya	56 UHF
19.	Madiun	50 UHF
20.	Kediri	56 UHF
21.	Malang	49 UHF
22.	Jember	48 UHF
23.	Denpasar	45 UHF
24.	Kupang	36 UHF
25.	Pontianak	31 UHF
26.	Samarinda	49 UHF
27.	Banjarmasin	22 UHF
28.	Balikpapan	56 UHF

29.	Makassar	41 UHF
30.	Manado	32 UHF
31.	Palu	29 UHF
32.	Jayapura	22 UHF
33.	Tanah Datar	23 UHF
34.	Sumedang	35 UHF
35.	Gorontalo	52 UHF
36.	Pangkal Pinang	58 UHF
37.	Mamuju	22 UHF
38.	Palangkaraya	47 UHF
39.	Batam	59 HF

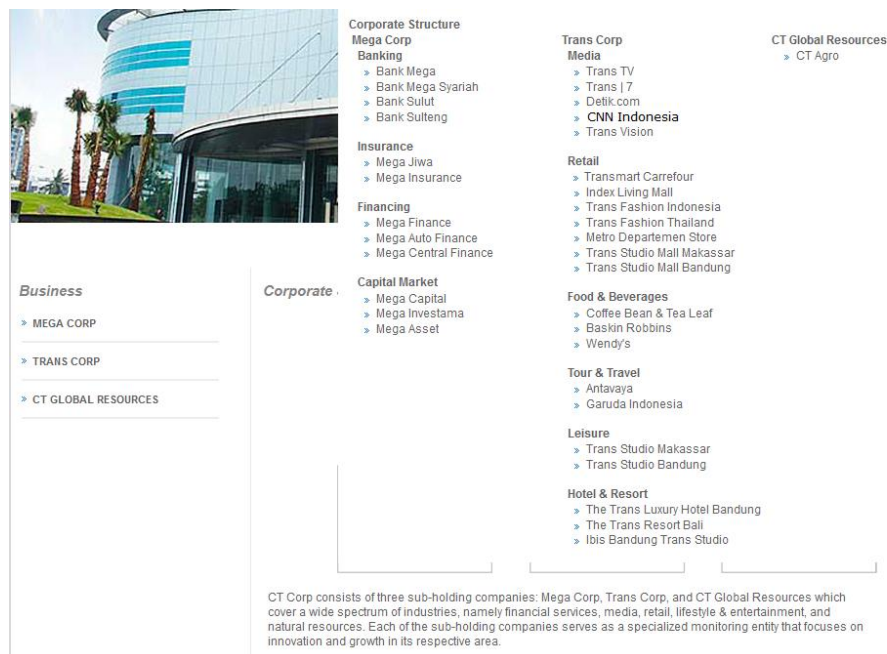
3.1.9 Jaringan Bisnis CT Corp

Chairul Tanjung atau biasa disingkat CT adalah Pria kelahiran Jakarta, 16 Juni 1962. lahir dari keluarga yang cukup berada. Ayahnya

A.G. Tanjung adalah wartawan zaman orde lama di sebuah surat kabar kecil. Chairul Tanjung mendirikan sebuah kelompok perusahaan dengan nama Para Group. Perusahaan Konglomerasi ini mempunyai :

Para Inti Hldindo sebagai *fatherholding company*, yang membawahkan beberapa sub-*holding*, yakni Para Global Investindo (bisnis keuangan), Para Inti Investindo (media dan investasi) dan Para Inti Propertindo (properti). Di bawah para group, Chairul Tanjung memiliki sejumlah perusahaan di berbagai bidang diantaranya (<https://www.kaskus.co.id/thread/520421231b7608565b000003/tau-chairul-tanjung-gan--nih-gan-beberapa-perusahaannya-selain-trans-corp/>); Mega Corpora, Perbankan, PT Bank Mega Tbk (Bank Mega), PT Bank Syariah Mega Indonesia (Bank Mega Syariah), Asuransi, PT Asuransi Jiwa Mega Life, PT Asuransi Umum Mega, Pasar modal, PT Mega Capital Indonesia, Pembiayaan, PT Para Multifinance, PT Mega Auto Finance, PT Mega Central Finance, Trans Corp, Trans Corpora Media, PT Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV), PT Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (Trans7), PT Agranet Multicitra Siberkom (DetikCom), PT Trans Lifestyle, PT Anta Express Tour & Travel Service Tbk, PT

Trans Fashion, PT Trans Mahagaya, PT Mahagaya Perdana (Prada, Miu Miu, Tod's, Aigner, Brioni, Celio, Hugo Boss, Francesco Biasia, Jimmy Choo, Canali, Mango), PT Trans F&B, PT Trans Coffee (The Coffee Bean & Tea Leaf), PT Trans Ice, PT Naryadelta Prarthana (Baskin Robbins), PT Metropolitan Retailmart (Metro department store), PT Trans Airways, PT Trans Rekan Media, PT Trans Entertainment, PT Trans Property, PT Para Bandung Propertindo (Bandung Supermal), PT Batam Indah Investindo, PT Karya Data Mandiri, PT Mega Indah Propertindo PT Para Bali Propertindo, PT Trans Studio, PT Trans Kalla Makassar (Trans Studio Resort Makassar), Trans Studio Resort Bandung, PT Trans Retail, PT Carrefour Indonesia, PT CT Global Resources, PT Para Inti Energy, PT Para Energy Investindo, PT CT Agro, PT Kaltim CT Agro, PT Kalbar CT Agro, PT Kalteng CT Agro, PT Arah Tumata, PT Wahana Kutai Kencana.



Gambar 11 Jaringan Bisnis CT Corp

Sumber : ctcorpora.com

3.1.11 Penghargaan TRANS 7



Gambar 12 Penghargaan TRANS 7

Sumber: www.trans7.co.id

Tabel 2 Penghargaan PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS 7)

Tahun 2007 – 2019

PENGHARGAAN TAHUN 2007 -2019		
PT. DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS 7)		
1.	2007	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bocah Petualang dan Highlights Liga Inggris Panasonic Award, Festival Film Indonesia (FFI) 2007 <ol style="list-style-type: none"> a. Kategori Program Acara Anak-Anak Terfavorit : Bocah Petualang b. Kategori Program Olahraga Terfavorit : Highlights Liga Inggris 2. Bocah Petualang Anugerah Kebudayaan Departemen Kebudayaan & Pariwisata Nasional (Kategori Anak untuk Media Elektronik) 3. Bocah Petualang XY-KIDS! Award (Kategori Acara TV Favorit Pembaca XY-KIDS!)

2.	2008	<p>1. Cita-citaku Japan Prize. Runner Up Primary Category, The Minister of Education, Culture, Sports Science and Technology Prize: My Dreams Professions eps. Coral Reefs Conservator</p> <p>2. Bocah Petualang Penghargaan dari Yayasan Sains Estetika dan Teknologi (SET), Yayasan Tifa, Ikatan Jurnalistik Televisi Indonesia (IJTI) serta Departemen Komunikasi dan Informatika 2008 (Kategori program anak-anak terbaik)</p>
3.	2009	<p>1. Bocah Petualang dan Bukan Empat Mata Panasonic Award 2009</p> <p>a. Kategori Program Edutainment Anak Terfavorit: Bocah Petualang</p> <p>b. Kategori Talkshow Hiburan Terfavorit: Bukan Empat Mata</p> <p>c. Kategori Presenter Talkshow Terfavorit: Tukul Arwana</p>
4.	2010	<p>1. Sport7 Penghargaan dari Dunia Soccer Award 2010 (Sebagai program berita olahraga favorit)</p> <p>2. One Stop Football Penghargaan dari Dunia Soccer Award 2019 (Sebagai TV Magazine Sepak Bola Terfavorit)</p> <p>3. Si Bolang KPID Award 2010 – Nusa Tenggara Barat (Mengangkat wisata dan budaya di NTB)</p> <p>4. TRANS 7 Penghargaan dari Kementrian Perikanan dan Kelautan Kategori Media Massa yang aktif mensosialisasikan makan ikan pada</p>

		<p>masyarakat</p> <p>5. Redaksi Kontroversi Penghargaan dari Ikatan Jurnalistik Televisi Indonesia (IJTI) dan Yayasan Sains Estetika dan Teknologi (SET) Juara I Jurnalisme Damai (liputan Desi Nugrahani & Domicinicus di Atambua) eps. Jembatan Air Mata Mota'ain</p> <p>6. TRANS CORP Anugerah Peduli Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional (KEMENDIKNAS) 20 Media elektronik yang peduli terhadap pendidikan</p> <p>7. TRANS 7 Anugerah Sanggraha Krida Kementerian Pemuda dan Olahraga (sebagai media yang mendukung pengembangan olahraga di tanah air melalui tayangan berita-berita yang membangun dan memotivasi secara konsisten)</p> <p>8. Bocah Petualang Penghargaan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI sebagai acara yang mendidik dan menghibur bagi anak Indonesia.</p>
5.	2011	<p>1. Orang Pinggiran Adiwarta Sampurna, eps. Sang Juara dari Bantaran Rel</p> <p>2. Redaksi Kontroversi Finalis Anugerah Jurnalistik Pertamina, eps. Listrik dari Sungai Kami</p> <p>3. Redaksi Kontroversi</p>

		<p>Malaysia Adinegoro Award – Liputan Perbatasan Kalimantan, eps. Serba Terbatas & Perbatasan</p> <p>4. Redaksi Kontroversi Pemenang Anugerah Jurnalistik Mohammad Hoesni Thamrin – Liputan Tayangan Televisi Terbaik, MH. Thamrin Award – PWI Jaya, eps. Drainase Jakarta, Tulang Punggung Banjir Jakarta</p> <p>5. Redaksi Kontroversi Penghargaan Jurnalistik Damai – Pemenang Karya Jurnalistik Televisi Terbaik Yayasan SET, ITJI, USAID eps. Air Mata Perbatasan</p> <p>6. Redaksi Kontroversi Karya Jurnalistik Terbaik Tentang Anak – Pemenang Kategori Anak, AJI & UNICEF</p> <p>7. Redaksi Kontroversi Liputan Isi Buruh Kategori Televisi Terbaik, AJI & Frederich Stiftung Jerman, & ILO eps. TKW Terzalimi</p> <p>8. Mancing Mania, Asal Usul, Koki Cilik & Jejak Petualang Penghargaan Gemar Ikan Kementerian Perikanan dan Kelautan</p> <p>9. Si Bolang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Program Anak Terbaik 2011)</p> <p>10. Si Bolang KPI Award (Kategori Program Anak Terbaik)</p> <p>11. Opera Van Java Indonesia Most Favorite Youth Brand</p>
--	--	---

		Majalah Marketeers & Markplus Insight (Kategori Program TV Favorit Pilihan Anak Muda)
6.	2012	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indonesiaku KPID Award – Riau (Kategori Program Pendidikan Televisi, eps. Suku Talang Mamak) 2. Redaksi Kontroversi dan Indonesiaku Juara 2 Journalist Award Untuk Perlindungan Buruh Migran (Kategori Televisi) 3. Redaksi Kontroversi Anugerah Jurnalistik Pertamina (Feature TV) 4. Laptop Si Unyil MENDIKNAS Peduli Pendidikan – Media Teknologi 5. Jejak Petualang KPID Award – NTB 6. Cita-citaku Anugerah Peduli Pendidikan 7. Orang Pinggiran Dompot Dhuafa Award (Kategori Program TV Paling Inspiratif) 8. Indonesiaku CNN Television Journalist Award Features Winner: Indonesiaku Overall Winner: Indonesiaku 9. Indonesiaku CNN Television Journalism 2012 (Program Pemenang News Feature Terbaik & Juara

		Umum eps. Suku Talang Mamak, Terasing di Tanah Sendiri)
7.	2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Redaksi Kontroversi Journalist Award Migran Care – Aji Untuk Perlindungan Buruh Migran 2. TRANS 7 Anugerah Peduli Pendidikan Kemendikbud 3. Indonesiaku KPID Award – Kalimantan Barat (Kategori Konten Lokal) 4. Indonesiaku Taruna Merah Putih PDI Perjuangan 5. Merajut Asa Anugerah Jurnalistik Pertamina 6. Indonesiaku KPID Award Sulawesi Selatan (Kategori Program Televisi eps. Beruah Terisolir di Tengah Warisan) 7. Merajut Asa Runner Up CNN Television Journalist Award (Kategori Environment/ Lingkungan) 8. Indonesiaku KPID Award – Bali (Kategori Terbaik Program Feature) 9. Bocah Petualang KPID Award – Jawa Tengah (Kategori Televisi Berjaringan Peduli Jawa Tengah

		<p>terbaik)</p> <p>10. Indonesiaku Ardinegoro</p>
8.	2014	<p>1. Hitam Putih Yahoo Awards (Host Talkshow Favorit: Dedy Corbuzer)</p> <p>2. Hitam Putih Inclusive Educative Award (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kategori Media Elektronik)</p> <p>3. Hitam Putih Indonesian Choice Awards (Kategori Program TV Terbaik)</p> <p>4. On The Spot Panasonic Gobel Awards (Kategori Dokumenter & Gaya Hidup)</p> <p>5. Pas Mantab Panasonic Gobel Awards (Kategori Program Talkshow Hiburan)</p> <p>6. Sekolah Menjadi Komedian Anugerah Citra Pariwara (Kategori Best Entertainment Promo) Bronze: Sekolah Menjadi Komedia versi Preman</p> <p>7. Indonesia open dan MotoGP Anugerah Cipta Pariwara (Kategori Best Sport Promo) Silver: Indonesia Open Versi</p>

		<p>Demam Bulutangkis</p> <p>Bronze: MotoGP 2014 versi GP Mania</p> <p>8. Indonesiaku Anugerah Prapanca (Kategori Siaran Televisi Terbaik)</p> <p>9. Indonesiaku Anugerah MH Thamrin (Kategori Siaran Televisi Terbaik)</p> <p>10. Merajut Asa Anugerah Jurnalistik Aqua, juara ke-2</p> <p>11. Merajut Asa Anugerah KPI (Kategori Program Feature)</p> <p>12. Bocah Petualang Anugerah KPI (Kategori Program Anak Terbaik)</p>
9.	2015	<p>1. Indonesiaku Anugerah Jurnalistik Adinegoro (Kategori Televisi eps. Tantangan Menuju Rampi)</p> <p>2. Bocah Petualang Anugerah KPAI Award (Program Acara Televisi Ramah Anak)</p> <p>3. Redaksi Anugerah Citylink Journalism Award, Juara II (Kategori Berita Televisi)</p> <p>4. Merajut Asa Anugerah Jurnalistik Aqua (Kategori Liputan Televisi)</p> <p>5. Warna Nusa Tenggara Barat Anugerah KPID NTB Award (Program Televisi Sistem Stasiun Jarinag (SSJ) Peduli Daerah NTB Terbaik eps. Menantang</p>

		<p>Matahari.</p> <p>6. Bocah Petualang Anugerah KPID Sumatera Selatan (Palembang) Kategori Program Siaran Televisi, Program Feature Terbaik</p> <p>7. Bocah Petualang Anugerah KPID Award (Kategori Program Siaran Televisi, Program Anak dan Remaja Terbaik)</p> <p>8. Bocah Petualang Anugerah KPID Riau Award (Penghargaan Televisi Kategori Karib Riau)</p> <p>9. Bocah Petualang Anugerah KPID Bali 2015 Kategori Program Siaran Televisi, Program Anak dan Remaja Terbaik.</p> <p>10. Indonesiku Anugerah Jurnalistik MH Thamrin</p> <p>11. Hafizh Quran Apresiasi Program Siaran Ramadhn KPI Pusat dan MUI</p> <p>12. Metta Ceria Anugerah KPID Jawa Tengah (Kategori Program Feature Jawa Tengah Televisi SSJ eps. Drama Musikal SD Cemara Dua)</p> <p>13. Mister Tukul Panasonic Gobel Awards (Kategori Hobi, Gaya Hidup, dan Petualangan)</p> <p>14. Hitam Putih Panasonic Gobel Awards (Kategori Talkshow Hiburan)</p> <p>15. Jejak Petualang</p>
--	--	--

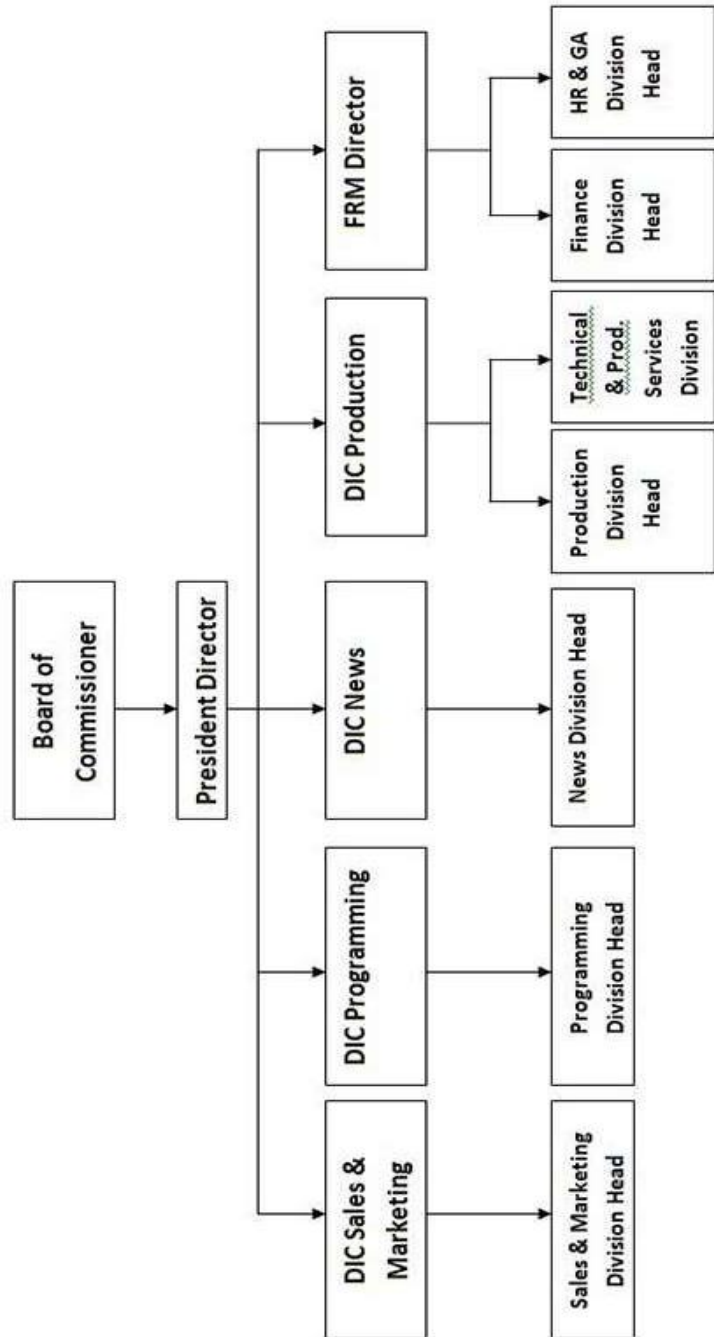
		Anugerah KPID Kalbar (Kategori Program Keterwakilan Konten Lokal TV Berjaringan Terbaik eps. Keganasan Jeram Hulu Kapuas)
10.	2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hitam Putih Indonesia Television Award Kategori Program Inspiratif Terpopuler 2. Rumah Uya Panasonic Global Award Kategori Program Talkshow Terfavorit 3. Laptop Si Unyil Indonesia Television Award Kategori Program Anak Terbaik (Penyelenggara RCTI) 4. Jejak Si Gundul Panasonic Global Award Kategori Program Magazine Terfavorit 5. Indonesiaku MH Thamrin 2016 Kategori Program Televisi Terbaik (Penyelenggara PWI Jaya) 6. Indonesiaku Adinegoro Award 7. Bocah Petualang Anugerah TV Ramah Anak Kategori Program Dokumenter Terbaik (Penyelenggara KPI) 8. Bocah Petualang Anugerah Kebudayaan dari Kementrian Pendidikan Kebudayaan RI

11.	2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bocah Petualang KPID Bengkulu Kategori Program Anak Televisi 2. The Calling Citra Pariwara, Bronze 3. Redaksi Kontroversi Karya Audio Visual Jurnalistik 4. Merajut Asa Anugerah Jurnalistik Pertamina, Juara II 5. Redaksi Act, Program Berita Terbaik 6. Redaksi Kontroversi Perekonomian Award 7. Rumah Uya Panasonic Gobel (Program Talkshow) 8. Hitam Putih ITA (Program Inspiratif Terpopuler) 9. Laptop Si Unyil ITA (Program Siang Terpopuler) 10. Bocah Petualang KPI Award (anak) 11. Kontroversi KPI Award (berita) 12. TRANS 7 Daqu Award 2017 Kategori Media Televisi Penggiat Al-Quran 13. Indonesiaku Anugerah Prapanca Karya Jurnalistik 14. Bocah Petualang Anugerah TV Ramah Anak Kategori Program Dokumenter Terbaik (Penyelenggara KPI Pusat) 15. Bocah Petualang KPID Jambi Kategori Program Feature
-----	------	--

		Terbaik
12.	2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresiasi KPID Provinsi Kalimantan Timur Apresiasi KPID Provinsi Kalimantan Timur 2018 sebagai Televisi dengan Program Hiburan Anak 2. Indonesiaku Anugerah Adinegoro (Kategori Jurnalistik Televisi 2017)
13.	2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. TRANS 7 : KPID Award Jawa Tengah Kategori Program Siaran Lokal TV Sistem Stasiun Jaringan (SSJ) Terbaik. 2. Mata Najwa : Piala Cipta "Vokasi Humas Award Reaction UI 2019" kategori program terpilih non hiburan

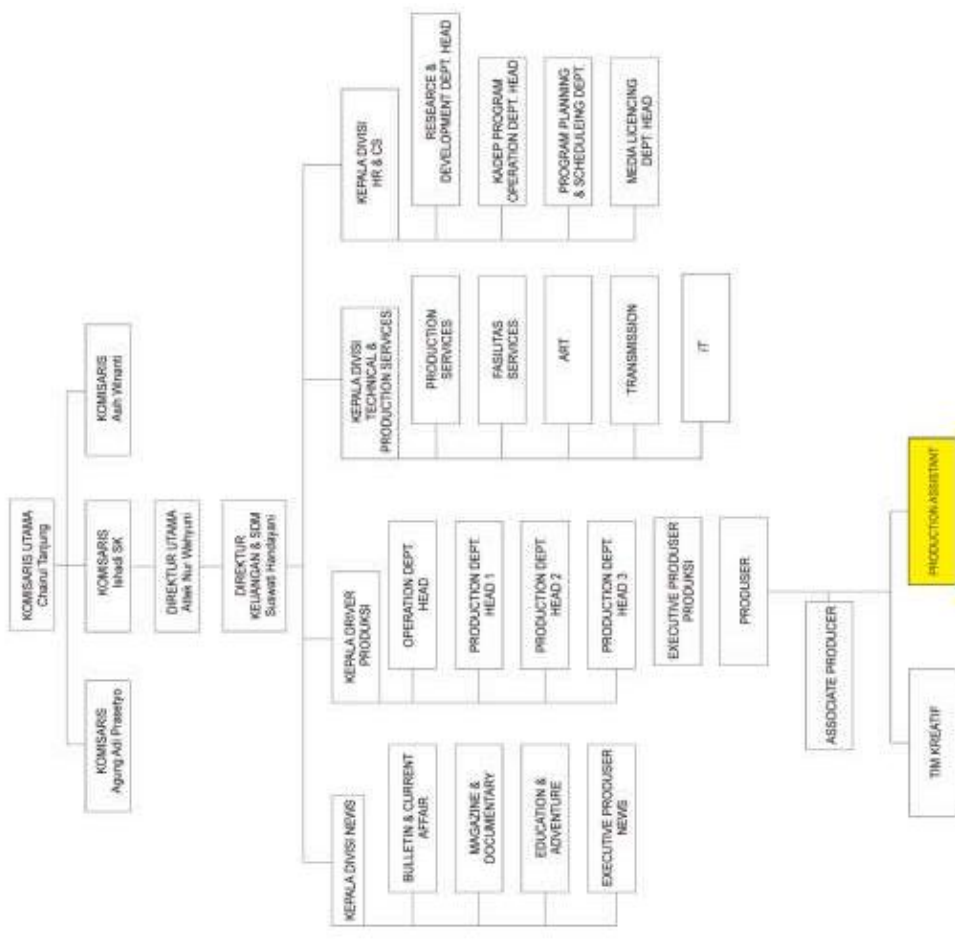
3.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Trans Corp.



Gambar 13 Struktur Organisasi Trans Corp

Sumber: HRD TRANS 7



Gambar 14 Struktur Organisasi TRANS 7

Sumber: HRD TRANS7

Gambar 15 Board of Director Trans 7

Sumber : Trans7.co.id



1. ATIEK NUR WAHYUNI

President Director

2. ANDI CHAIRIL EDWARD

Production Director

3. CH. SUSWATI

FRM Director

4. LEONA ANGGRAENI

Programming Division Head

5. MUHAMMAD ICHSAN

Marketing Division Head

6. ANITA WULANDARI

Marketing Public Relations Division
Head

7. TITIN ROSMASARI

News Division Head

8. LAMBOK SIBARANI

Prod. Facilities Division Head

9. MUHAMMAD RIDHA

Sales Division Head

10. ANTONIUS REFIJANTO

HR & GS Division Head

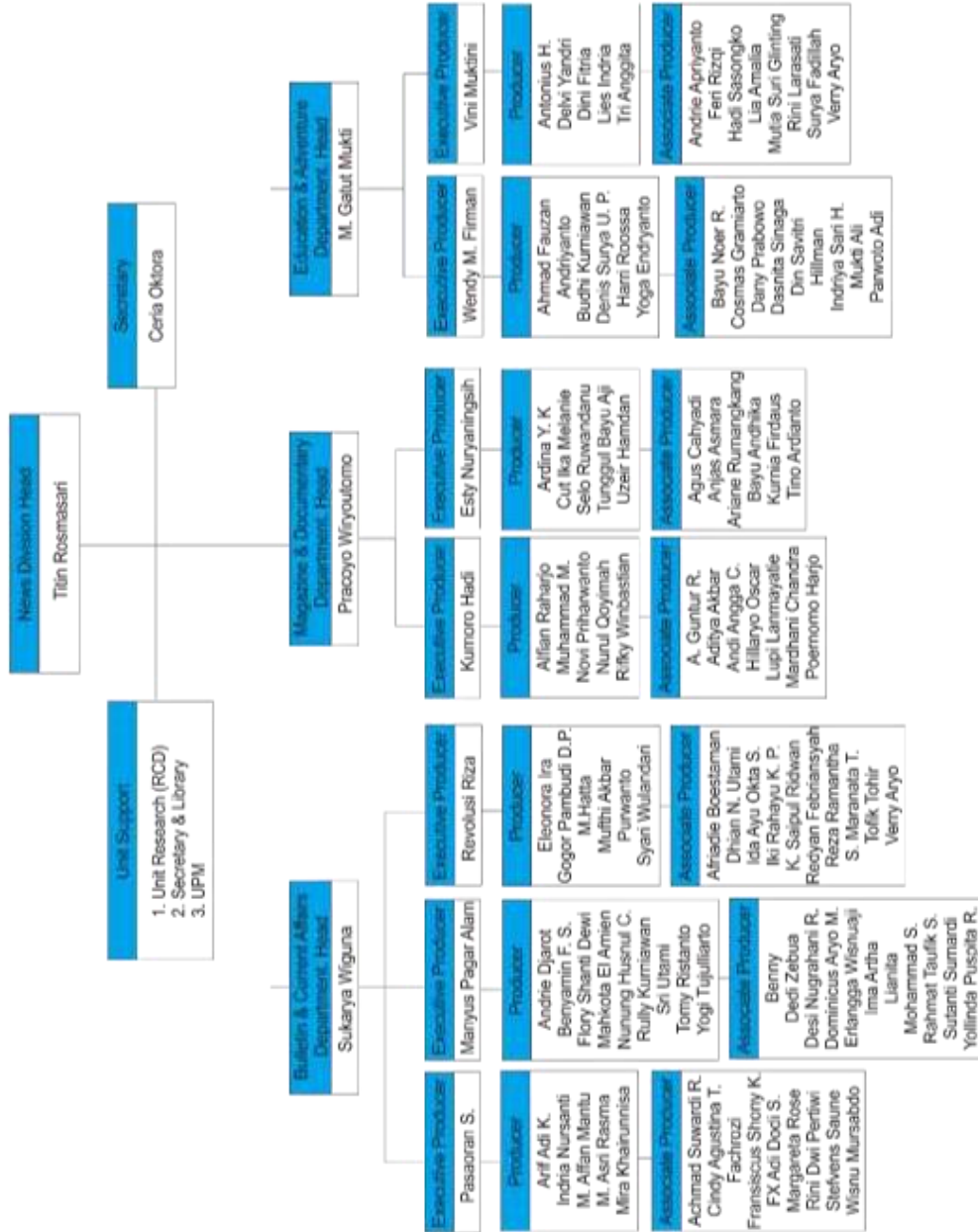
11. FILLISDILEN PANORAMA

Sales II Division Head

12. SAMBODO

Production Division Head

PT. DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH
 ORGANIZATION STRUCTURE
 NEWS DIVISION



Gambar 16 Struktur Organisasi News Divison

Sumber: trans7.co.id

3.3 Program Acara Trans 7

ADVENTURE



Detektif Rasa : Sebuah program magazine yang dapat menjadi referensi bagi pemirsa dalam mencicipi berbagai jenis dan tempat kuliner mulai dari yang unik, legendaris, hingga viral yang pastinya menggugah selera



Hijab Traveling : Sebuah program traveling yang memberi referensi sebuah tempat wisata disebuah negara, sekaligus dengan referensi tempat untuk mendapatkan Halal Food, Masjid dan Komunitas Muslim yang ada di sekitar tempat wisata tersebut.



Jejak Petualang Weekend : Berpetualang bersama Chicco Jerikho, RIO Dewanto, dan Edo Borne menjajaki tiap jengkal surga nusantara, menelusuri keberagaman budaya lokal yang bersahaja, dan mengeksplere Indonesia dengan lebih seru.

Tayang setiap hari Minggu pukul 10.00 WIB



Mancing Mania : Program News Magazine pertama di Indonesia yang menangkap aktivitas sport-fishing. Tayang perdana sejak tahun 2008, Mancing Mania bukan hanya mampu mempertahankan performanya untuk berkompetisi dengan program lain di slot tayangnya tetapi juga mampu memicu munculnya program-program sejenis.

Mancing Mania merupakan satu-satunya program informasi sport-fishing yang tayang pada slotnya. Tayang dua kali setiap akhir pekan, performa Mancing Mania masih belum mampu ditandingi program sejenis dari televisi lain. Didukung dengan eksplorasi spot mancing yang menyajikan pemandangan eksotis membuat Mancing Mania sangat kompetitif. Terlebih dengan dibawakannya program Mancing Mania oleh host yang merupakan pemancing professional yang memiliki reputasi baik di dunia sport-fishing.

Tak hanya menyajikan aksi pertarungan antara pemancing dengan ikan target, Mancing Mania juga memberikan informasi dan mengedukasi pemirsanya tentang keanekaragaman hayati ekosistem perairan.

Tagline “Mancing Mania, Mantap!” sudah familiar di masyarakat luas mulai dari pemancing professional, hobbieist, hingga nelayan tradisional. Adanya event-event yang menggunakan nama Mancing Mania semakin memperkuat citra dan basis pemirsa di masyarakat luas. Tayang setiap **Sabtu** dan **Minggu** pukul **13.30 WIB**.

CHILDREN EDUCATION & ENT.



Animaniax : Kompilasi animasi-animasi sketsa pendek dari berbagai penjuru dunia, menghadirkan Doong-Doong, Harry & Bunny, Three Rabbits, Sunny Bunnies, serta Gramis Circus, yang tentunya akan mengocok perut anda. Tayang setiap Senin - Jumat pukul 04.45 WIB.



Bocah Petualang : Si Bolang meyoroti **kegiatan sehari-hari anak-anak**, mulai dari bermain, membantu orang tua, sampai membuat kerajinan tradisional dari berbagai daerah di seluruh penjuru nusantara. Setiap episode Bolang menampilkan keunikan budaya dari berbagai daerah di Indonesia menjadikan program ini memiliki unsur kelokalan yang sangat tinggi. Informasi yang disajikan dari sudut

pandang dunia anak menjadi nilai keunikan tersendiri bagi program Si Bolang. Tayang sejak tahun 2006, program Si Bolang merupakan program yang telah banyak menerima penghargaan & menjadi salah satu program yang memiliki image positif sebagai sebuah barometer tayangan anak yang tidak hanya mengedukasi, namun juga menghibur.

Dengan awareness yang sudah sangat baik, program Si Bolang tidak hanya dinikmati anak-anak saja melainkan juga orang dewasa baik male maupun female. Tayang setiap Senin - Jumat pukul 12.30 WIB.



Laptop Si Unyil : Menampilkan Unyil & kawan-kawan sebagai maskot, program ini mengupas proses produksi beragam benda-benda baik yang sering ditemui sehari-hari maupun benda-benda unik tidak hanya dari dalam negeri namun juga dari mancanegara. Liputan yang hadir baik dari pabrik industri besar maupun home industry disajikan dengan detail dan fokus pada proses, menjadikan program ini sangat informatif karena pemirsa dapat menyaksikan langsung bagaimana proses pembuatan suatu produk.

Unyil & kawan-kawan yang menjadi maskot program ini hadir dalam gimik-gimik yang lucu, menambahkan nilai tersendiri pada Laptop Si Unyil yang menjadikannya tidak hanya informatif, namun juga sangat menghibur. Laptop Si unyil tidak hanya memiliki basis penonton anak-anak, namun juga luas hingga ke area adult-grand. Tayang sejak tahun 2007, Laptop Si Unyil merupakan salah satu program unggulan TRANS7. Tayang setiap Senin - Jumat pukul 12.00 WIB.



LooLoo Kids : Bernyanyi dan bergembira bersala Looloo Kids, sebuah program khusus anak yang mengajarkan berbagai hal-hal positif lewat lagu dan tarian khas anak-anak yang pastinya menghibur sekaligus mendidik bagi anak. Tayang setiap Senin - Jumat pukul 04.15 WIB.



Si Otan : Dunia Binatang yang sudah bertahun-tahun menghibur sekaligus mengedukasi tidak hanya anak-anak, namun juga seluruh keluarga tanah air kini hadir dengan wajah baru bertajuk “Si Otan”. Masih dengan formatnya yang fun sekaligus informatif, Si Otan juga hadir dengan berbagai treatment dan item yang juga engaging bagi pemirsa seperti test dan percobaan. Dengan tetap mempertahankan karakter - karakter yang existing seperti Otan & Dolpino, Si Otan kini juga menghadirkan hewan-hewan tampil di dalam program sebagai karakter-karakter yang juga berinteraksi dengan Si Otan, Dolpino dan tentu saja pemirsa di rumah hal ini menambah keseruan sekaligus juga engagement bagi pemirsa yang ada di rumah. Tayang setiap Senin - Jumat pukul 13.00 WIB.

COMEDY



Bocah Ngapa(k) Ya : ditayangkan oleh stasiun televisi Trans 7 sejak 16 Februari 2019. Acara ini merupakan pengembangan dari film pendek YouTube *Polapike* yang menjadi perbincangan masyarakat Jawa Tengah dan sekitarnya pada akhir tahun 2018. Acara ini dibintangi oleh tiga anak-anak asli Desa Sadangwetan, Sadang, Kebumen; yakni Ahmad Azkal Fuadi, Fadli Dwi Ramadan, dan Ilham Dwi Ramadan.



Morning Show : Jadi ini program baru. Acara seru-seruan buat temani ibu-ibu yang suka ribet dengan aktivitasnya. Memang gampang jadi ibu-ibu ya? Makanya butuh hiburan baru dengan program ini. Informasi menarik juga akan didapatkan seperti tutorial makeup, memasak, games, olahraga dan masih banyak lagi tentunya dengan kemasan acara yang kekeluargaan. Ada Reza Chandhika sebagai Babe, Jess jadi istri, Aci jadi anak angkat, dan Cemen jadi adik dari babe. Ada Gouw jadi teman Jess yang jomblo. Tentunya 'Morning Show' siap menemani dan memberikan informasi pagi yang bermanfaat setiap Senin sampai Jumat pukul 08.00 - 09.00 WIB hanya di Trans7.



Opera Van Java : Sebuah program sketsa komedi yang ikonik & telah dikenal sangat luas oleh pemirsa layar kaca di tanah air kini hadir dengan format baru, yakni format yang lebih seru dengan banyak tambahan item dan treatment seperti **reality, prank, challenge, dan banyak lagi**. Diperkuat oleh komedian-komedian pentolan sebut saja **Parto, Azis, dan Denny Cagur**, juga menghadirkan **Andhika** sebagai penambah dinamika dari treatment komedi. Menghadirkan pula bintang tamu yang tidak hanya dapat menghadirkan kelucuan namun juga gossip terkini serta informasi yang tentu saja dikemas dengan gaya ala OVJ yang seru. Tayang setiap: **Senin - Selasa dan Kamis - Minggu pukul 20.00 WIB.**



Ups Salah : Keusilan **Vincent Rompies** mengerjai berbagai orang dari beragam latar belakang lewat telepon, termasuk juga selebritis dihadirkan dengan gaya hidden cam, tentu saja akan mengocok perut pemirsa semua. Tayang setiap **Senin - Jumat** pukul **02.30 WIB**.

DOCUDRAMA



Kisah Nyata : Sebuah reka ulang kejadian nyata yang fenomenal, tragis, sekaligus aneh yang dikemas dalam bentuk drama FTV didukung dengan investigasi langsung dari tempat kejadian dan kesaksian dari berbagai narasumber terkait.

DCUMENTARY



Indonesiaku : merupakan program dokumenter feature yang menelusuri pelosok-pelosok tanah air untuk menyoroti minimnya infrastruktur serta fasilitas bagi warga pelosok. Memberikan pendalaman tentang pemerataan pembangunan dan keadaan sosial masyarakat pelosok tanah air, Indonesiaku merupakan salah satu program yang telah memenangkan banyak penghargaan di berbagai penganugerahan di tanah air. Tayang setiap hari **Senin** pukul



14.00 WIB.

Jejak Anak Negeri : Sebuah program magazine yang mengeksplor kebudayaan dari berbagai daerah di seluruh penjuru tanah air. Dibawakan oleh pemuda-pemudi lokal yang multitalenta & memahami betul adat budaya daerahnya. Jejak Anak Negeri akan membuka khazanah pengetahuan anda mengenai budaya Indonesia yang beragam sekaligus memberikan inspirasi bagi pemuda-pemudi Indonesia untuk mencintai negerinya. Tayang setiap hari **Jumat** pukul **14.15 WIB**.



Jejak Petualang merupakan sebuah program yang mengajak pemirsa menjelajahi alam dan budaya di seluruh penjuru tanah air. Tayang perdana pada 2003, Jejak Petualang hadir sebagai program news magazine pertama di Indonesia yang menangkap aktivitas outdoor dan adventure. Tayang setiap **Senin** dan **Rabu** pukul **14.15 WIB**.



Jejak Si Gundul : Sebuah program magazine mengekspose kearifan lokal lewat karakter kuat si Gundul yang serba bisa, suka menolong, dan tangguh. Aktivitas si Gundul tidak hanya memberikan hiburan semata namun juga memberikan banyak informasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Tayang setiap hari **Kamis** pukul **14.15 WIB**.



Rekonstruksi : Sebuah program dokudrama yang menelusuri modus kriminalitas yang pernah terjadi di Tanah Air. Dikemas dengan gaya drama ilustrasi, Rekonstruksi menjadikan penyelidikan kasus kriminal menarik untuk diikuti. Tayang **Setiap Hari** pukul **21.30 WIB**.



The Police : Sebuah program reality yang mengikuti aksi dan kegiatan kepolisian dalam menjaga keamanan, menangkap pelaku kejahatan, serta memberikan teladan bagi masyarakat. Tayang setiap **Senin - Jumat** pukul **23.00 WIB**.

DRAMA



Keluarga Receh : Kumpulan sketsa atau *vlog* keluarga Denny Cagur.



Movievaganza : Menghadirkan deretan film Indonesia.



Rahasia Tuhan : Sebuah drama FTV yang mengangkat kisah-kisah seputar takdir, jodoh, maut, serta rejeki dikemas dengan value religi yang dapat memberikan kita semua pelajaran akan pentingnya mengikhlaskan diri pada takdir Tuhan. Tayang **Setiap**



Hari pukul **03.15 WIB**.

Seribu Kisah : Sebuah drama FTV yang menghadirkan kisah-kisah keajaiban ala 1001 malam yang dikemas dengan gaya penceritraan masa kini. Menghadirkan value-value positif yang dapat menjadi pelajaran bagi pemirsa yang menyaksikan. Tayang setiap **Sabtu, Minggu, dan Senin** pukul **03.30 WIB**.

FAMILY



Modern Mom : Sebuah program informasi seputar ibu dan anak yang dikemas dalam beragam item seperti tips *household*, kesehatan ibu dan anak tips finansial, memasak, tutorial prakarya/handcraft, edukasi tentang anak, hingga referensi tempat wisata keluarga

HARD NEWS



Redaksi : merupakan program berita yang aktual dan terpercaya. Redaksi dibagi menjadi 4 waktu yaitu:

-Redaksi Pagi

Tayang hari senin-jum'at pukul 06:00 WIB – 07:00 WIB

-Redaksi Sore

Tayang hari senin-minggu pukul 15:00 WIB – 16:00 WIB

-Redaksi Malam.

Tayang hari senin-jumat pukul 23:30 WIB – 24:00 WIB

INFOTAINMENT



Seleb Expose : menyoroti kabar dari berbagai selebritis terkemuka tanah air lewat pendekatan yang lebih intim. Seleb Expose hadir untuk melengkapi kebutuhan informasi showbiz bagi pemirsa di tanah air. Tayang setiap **Sabtu** dan **Minggu** pukul **16.00 WIB**.



Selebrita Pagi adalah program infotainment yang akan menyajikan informasi terkini dari dunia Selebritis. Dengan angle yang tajam dan materi eksklusif yang dimiliki, Selebrita mampu memberikan informasi seputar Selebritis yang tidak dimiliki oleh infotainment lain.

Tayang setiap **Senin - Jumat** pukul **07.30 WIB**.



Selebrita on The Weekend adalah program infotainment yang akan menyajikan informasi terkini dari dunia Selebritis. Dengan angle yang tajam dan materi eksklusif yang dimiliki, Selebrita mampu memberikan informasi seputar Selebritis yang tidak dimiliki oleh infotainment lain. Tayang setiap **Sabtu** dan **Minggu** pukul **07.30** dan **11.30 WIB**.

LIGHT ENTERTAINMENT



CAM ON adalah saluran yang dioperasikan oleh PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh bawah TRANSMEDIA yang merupakan salah satu perusahaan media terbesar yang berbasis di Jakarta, Indonesia.

TRANS7 kemudian menjadi salah satu saluran televisi paling populer dengan program ikon yang dicintai oleh para penonton segmen lebar. TRANS7 menyiarkan berbagai program seperti hiburan, konser musik, berbagai, talkshow, infotainment, program anak, dokumenter dan berita saat ini. Tayang setiap hari sabtu pukul 14.15 wib

Makan Bersama : merupakan program kuliner dengan penuh keceriaan dan bagi



kalian yg ingin request kedatangan kita bisa download aplikasi makan bersama. Jam Tayang Sabtu - Minggu 15:30 WIB.

REALITY SHOW



Rumah Uya Investigasi : Sebuah reality spesial

Rumah Uya yang menghadirkan penelusuran langsung di luar studio dari beragam kasus-kasus perselisihan.

Menampilkan banyak aksi dan tentu saja pesan moral yang dapat diambil pemirsa dari tiap penyelesaian kasus. Tayang setiap **Sabtu** dan **Minggu** pukul **17.00 WIB**.



Siapa Peduli : Sebuah program reality dengan kemas

social experiment yang menyoroti kepedulian masyarakat di tempat umum. Siapa Peduli berusaha menangkap reaksi & kepedulian orang banyak terhadap isu-isu perkotaan yang sering kita temui sehari-hari.

Tayang setiap **Senin - Jumat** pukul **16.30 WIB**.



Sang Mantan : Program *Reality Show* yang digawangi

oleh Revita VT dan Kresna Julio sebagai wadah bagi para korban perasaan dari "Sang Mantan", untuk

menyelesaikan masalah atau mengungkapkan perasaan mereka untuk terakhir kalinya sebelum semua terlambat.

RELIGIOUS



Khalifah menghadirkan pembahasan keagamaan lewat sudut pandang penceritraan tokoh-tokoh penting dalam dunia Islam untuk menghadirkan pelajaran yang berharga bagi umat muslim. Tayang setiap hari **Minggu** pukul **05.30 WIB**.



Jazirah Islam : Program ini berisi pengetahuan tentang kehidupan minoritas muslim lokal di negara-negara mayoritas non muslim yang tayang setiap hari **Senin** sampai **Jumat** pukul **15.00 WIB**.

Program ini dikemas sebagai sebuah program perjalanan seorang *Reporter* sekaligus *Host* yang berinteraksi langsung dengan saudara-saudara kaum muslimin di seluruh dunia.

SPORT-JOURNAL



One Stop Football merupakan sebuah program magazine olahraga yang mengupas berbagai berita terkini dari dunia sepakbola dunia. Tidak hanya update tentang liga dan pertandingan, berita-berita ringan seputar dunia sepakbola dan pesepakbola kelas internasional turut dihadirkan dalam One Stop Football. Tayang setiap hari **Minggu** pukul **12.30 WIB**.

TALKSHOW



Hitam Putih : program talkshow yang menjadi **flagship / icon talkshow TRANS7** selama beberapa tahun terakhir. Brand image yang kuat dengan image yang positif menjadi selling value utama Hitam Putih. Tak hanya menyajikan informasi dari Bintang

Tamu/Narasumber, Hitam Putih menjadi salah satu dari sedikit tayangan talkshow saat ini yang memiliki banyak value positif. Format program yang fleksibel membuat Hitam Putih mampu mengakomodir tema-tema bahasan yang luas. Tema-tema **mendidik, informatif, inspiratif** menjadi core competency Hitam Putih. Selain itu, tema-tema **Showbiz, Current, Viral** dan **Unik** juga menjadi kekuatan lain Hitam Putih. Fleksibilitas format ini yang tidak dimiliki talkshow lain hingga saat ini. Karakter **Deddy Corbuzier** sebagai host juga telah melekat dengan brand Hitam Putih. Sosok yang **Smart, Logis** dan **Update** terhadap informasi/isu-isu terkini juga menjadi selling point lain. Secara kepemirsaaan, cakupan pemirsa yang mampu dijangkau Hitam Putih terbilang lebar. Pemirsa muda dan dewasa dari kategori *male* maupun *female* berkontribusi sama baiknya terhadap program. Tayang setiap **Senin – Jumat pukul 18.00 WIB**.



Mata Najwa : Program Talkshow yang dipandu oleh sosok yang memiliki karakter cerdas, lugas dan berani serta memiliki karisma kuat di mata pemirsa. Gaya bertanya **Najwa Shihab** yang tegas, menusuk dan kerap sedikit provokatif berpadu dengan treatment-treatment yang spesifik untuk mengakomodir karakter Bintang Tamu/Narasumber mampu menghadirkan show yang menarik sepanjang durasi penayangan program. Mata Najwa juga memiliki brand image yang kuat sebagai salah satu program talkshow yang jadi referensi saat ada isu/fenomena nasional selain ILC. Pasca break yang dilakukan dalam 3 bulan terakhir, kemunculan kembali Najwa Shihab di layar kaca berpotensi untuk dinantikan oleh pemirsa setianya. Kemampuan Mata Najwa menghadirkan narasumber yang merupakan sosok A1 dari tema-tema yang luas menjadi salah satu daya tarik utama program ini. Kehadiran Mata Najwa di TRANS7 diharapkan mampu menjadikan rujukan dan referensi penonton jelang jelang Pilkada Serentak 2018 hingga Pilpres 2019, juga tentang isu-isu nasional yang terjadi sepanjang tahun. Tayang pada satu kali dalam sepekan di slot *super primetime*, genre program Mata Najwa berpotensi untuk menarik pemirsa *male* dengan rentang usia yang lebar (*youth - oldies*). Selain itu,

demikian fleksibilitas tema bahasan yang diangkat juga bisa dilebarkan untuk mengakomodasi pemirsa *female*.



Rumah Uya : Program talkshow yang memiliki tujuan utama untuk menjadi mediator sekaligus mencari solusi bagi pihak-pihak yang berseteru. Berbeda dengan program sejenis dari kompetitor yang menekankan pada sensasi hiperbolik dan konfrontasi kasar, Rumah Uya mampu memberikan value positif lewat kehadiran Pemuka Agama (Ustadz/Ustadzah) dengan tutur kata yang tidak menggurui dan mudah dipahami. Kemasan program yang ringan, kekinian, serta mengangkat kisah-kisah yang dekat dengan dunia anak muda (TEEN-YOUTH) membuat program ini familiar di kalangan anak muda. Tak hanya itu, konsep program yang mampu mengakomodir berbagai permasalahan dari segala usia berdampak pada cakupan pemirsa Rumah Uya yang sangat lebar. Tercatat pemirsa TEEN hingga OLDIES mampu berkontribusi terhadap performa. Pembahasan kasus yang dipenuhi kejutan-kejutan dari berbagai karakteristik klien, treatment –treatment pembahasan yang menarik dan rangkuman pembelajaran yang disampaikan oleh Ustadz/Ustadzah menjadikan Rumah Uya sebagai tayangan yang full entertaining bagi seluruh anggota keluarga. Tayang setiap **Senin - Jumat** pukul **17.00 WIB**.



D'Ideas : Program kekinian seputar dunia *lifestyle* dengan ide-ide *tips and trick*, *DIY*, *lifehacks*, *beauty*, dan *trends* dengan host Stefandy Yananta dan Michelle Hendra.

3.4 Obyek Praktik Kerja Lapangan

Nama Instansi/Perusahaan : PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh
(TRANS7)

Alamat Perusahaan : Menara Bank Mega, Lantai 10, Jl. Kapten P.
Tendean Kav. 12-14A Jakarta 12790

Bidang yang dituju : Asisten Produksi

Dalam hal ini penulis mengambil topik mengenai Kontributor Asisten
Produksi dalam Manajemen Produksi Program Laptop Si Unyil di Trans 7.

BAB IV

KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN

4.1 Program Acara Laptop Si Unyil



Gambar Logo Program Laptop Si Unyil

Sumber : Trans7.co.id

“Si Unyil” merupakan karakter legendaris di televisi yang menemani masa kanak-kanak masyarakat Indonesia, medio 1980-1990an. Wujud karakter yang diperankan manusia melalui permainan boneka tangan ini, sudah mengudara sejak 1981 dalam bentuk serial.

Unyil, Usro, Ucrit, Pak Ogah, Pak Raden ialah tokoh lain yang namanya sangat melekat dengan serial ini. Meskipun serialnya berakhir 1993, pada tahun 2000-an wajahnya kembali tayang. Bagaimana eksistensinya berlangsung dari tahun ke tahun, hingga Produksi Film Negara memunculkan lagi “Si Unyil” pada 2016.

Serial di TVRI

“Si Unyil” muncul sebagai boneka tangan yang memainkan sebuah skenario, dan ditunggu anak - anak Indonesia setiap hari Minggu, pukul 8.00. Cerita pertamanya tersiar di satu-satunya saluran televisi saat itu, TVRI, 5 April 1981. Namun, kisah karya Bapak Dongeng Indonesia Suyadi “Pak Raden” ini harus usai pada 1993.

Tayang Kembali

Pada 2002, pengusaha rumah produksi Helmy Yahya mencoba mengangkat kembali “Si Unyil” dengan mengolaborasikan atribut lama dan nuansa modern yang berkembang saat itu. Setelah bertahan satu tahun, “Si Unyil” pindah rumah ke TPI. Serial yang juga tayang mingguan di TPI itu, hanya bertahan kurang dari 6 bulan.

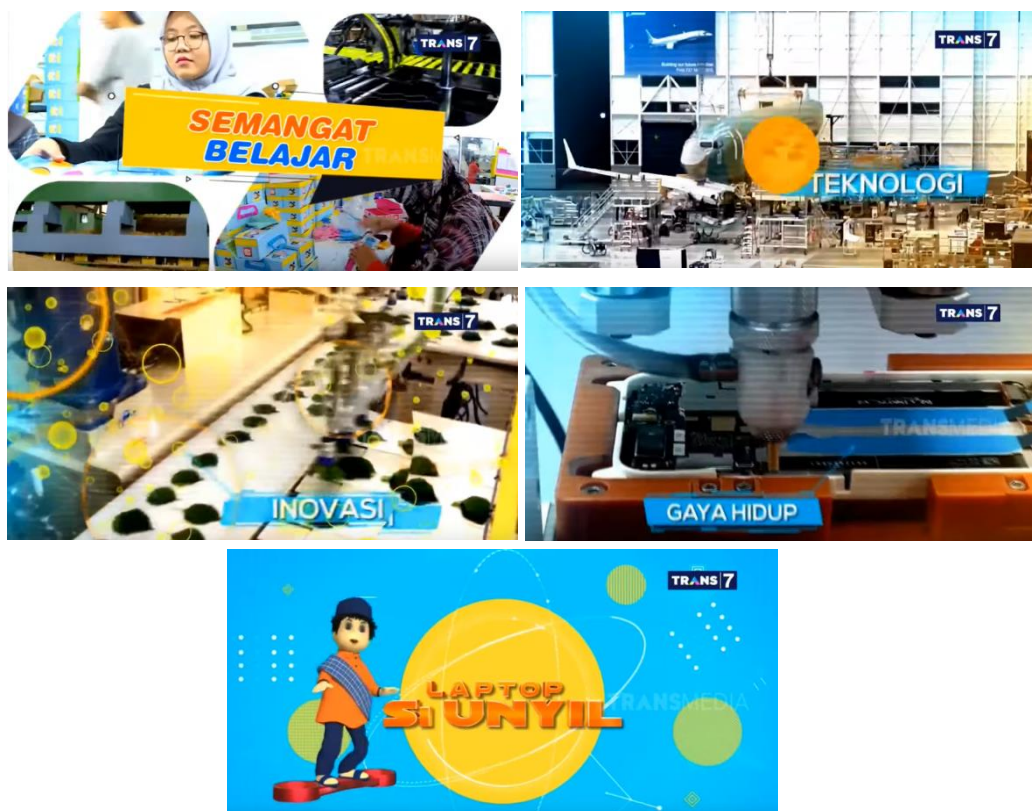
Jadi Penjelajah

Kisah para pelajar usia SD ini tiba-tiba berubah haluan, saat saluran Trans 7 memunculkannya kembali dalam program “Laptop Si Unyil”. Ia tetap berbentuk boneka tangan, namun sekelilingnya bukan lagi replika lingkungan manusia. Bersama karakter lain, lengkap dengan lagu pembuka yang sama seperti saat di TVRI dulu, ia membahas hal-hal edukatif. Komputer jinjingnyalah yang membuka wawasan Unyil yang selalu ingin tahu banyak hal. Tubuh bonekanya seringkali berjalan-jalan ke pabrik, kebun binatang, laut, hutan, dan tempat lain sesuai keingintahuannya. Karakter Pak Ogah pun mengalami perubahan dari segi dialog pada cerita baru ini. Ia biasanya mengatakan, “ogah ah, cepek dulu dong...” untuk mewujudkan keinginan tokoh lain dalam cerita. Dalam kisah yang baru, sesuai perkembangan zaman ‘tarifnya’ pun naik. “Gope dulu dong,” jadi tagline barunya.

Program Laptop Si Unyil merupakan program yang menampilkan Unyil & kawan-kawan sebagai maskot, program ini mengupas proses produksi beragam benda – benda, baik yang sering ditemui sehari - hari maupun benda - benda unik tidak hanya dari dalam negeri namun juga dari mancanegara. Liputan yang hadir baik dari pabrik industri besar maupun home industry disajikan dengan detil dan fokus pada proses, menjadikan program ini sangat informatif karena pemirsa dapat menyaksikan langsung bagaimana proses pembuatan suatu produk.

Unyil & kawan - kawan yang menjadi maskot program ini hadir dalam gimik - gimik yang lucu, menambahkan nilai tersendiri pada Laptop Si Unyil yang menjadikannya tidak hanya informatif, namun juga sangat menghibur. Laptop Si unyil tidak hanya memiliki basis penonton anak-anak, namun juga luas hingga ke area *adult - grand*. Tayang sejak tahun 2007, Laptop Si Unyil merupakan salah satu program unggulan TRANS7 karena sejak dahulu hingga sekarang masih menjadi program yang di gemari dan di tunggu – tunggu bagi anak – anak pulang sekolah maupun ibu rumah tangga juga para pekerja yang sedang istirahat dengan tayangan yang menghibur dan ringan.

Program Laptop Si Unyil tayang setiap Senin - Jumat pukul 12.00 WIB, berdurasi kurang lebih 23 menit dengan 3 segmen. Keseluruhan gambar yang dihasilkan berasal dari hasil liputan langsung tim saat di lapangan, dengan tambahan animasi yang menjadi tambahan informasi sehingga lebih menarik. Serta berbagai informasi yang disampaikan telah sesuai dengan fakta di lapangan dan sumber langsung yang terpercaya. Laptop Si Unyil memiliki bumper program yang memberikan suatu cuplikan yang akan di tayangkan dari setiap segmennya dengan tema besar dari Program Laptop Si Unyil yaitu Teknologi, Inovasi dan Gaya Hidup :



Gambar 17 Screenshot Bumper Laptop Si Unyil

Sumber : Youtube “EDUTAINMENT TRANS7 OFFICIAL”

TWITTER : @siunyltrans7
INSTAGRAM : @siunyltrans7
EMAIL : laptopunylt7@gmail.com
laptopsiunyl@trans7.co.id

Laptop Si Unyil memiliki 2 jenis materi tayangan yaitu materi liputan baru/ segmen baru (materi liputan yang baru dibuat dan belum pernah ditayangkan), dan materi repackage (segmen yang sudah lama tidak ditayangkan dan memperoleh share tinggi atau sesuai dengan isu atau episode yang akan ditayangkan). Penentuan gambar dan episode untuk naskah *repackage* dikerjakan oleh Produser dan Asisten Produser, dan Produser akan memilih segmen menarik dari beberapa episode yang sudah ditayangkan dan menjadikannya 1 tema yang sama dalam tayangan yang terbaru. Sedangkan yang bertugas dalam membuat materi *repackage* berupa gambar dan naskah adalah Asisten Produser dan Asisten Produksi.

4.1.1 Struktur Organisasi Program Laptop Si Unyil

- Ketua Dewan Redaksi : Atiek Nur Wahyuni
- Pemimpin Redaksi : Titin Rosmasari
- Wakil Pemimpin Redaksi : Sukarya Wiguna
- Produser Eksekutif : Vini Muktini
- Produser : Andy Novianto
- Associate Produser : 1. Yohanes Pramudito
2. Andreas Trijaya
3. Meuthia Ayu Naleranata
- Asisten Produksi : 1. Aldio Mahadika
2. Erik Setyawan
- Animasi dan Grafis : 1. Tria BM
2. Egy Gennady
3. Agy Ramananjung
4. Johan
- Sekretariat : Nuke Isrosiyah
- Reporter : 1. Sri Rejeki Hotnauli B
2. Vincentius Haru
3. Adryansyah
4. Nunu
- Penata Gambar : 1. Yogi Setiawan
2. Fahmi Haerudin

- 3. Putri Amanda
 - 4. Ilmawan Dwi Hertanto
 - 5. Agung
- Penyunting Gambar : 1. M Bima Amiajie
 - 2. Rizal Bamu'min
 - 3. Alit Satya Nagara
 - 4. Eka Septian
- Penata Musik : Daud Sakty
- Pengisi Suara : 1. Hanimah (Unyil)
 - 2. A. Hamid (Pak Ogah)
 - 3. Dion (Embul)
 - 4. Kartika Indah (Usro)
 - 5. Budi (Pak Enyeng)
 - 6. Tofik Tohir (Wan Abud)
 - 7. Joli (Miku)
 - 8. Musripah (Mpok Ipeh)
 - 9. Anggelina (Melani)
 - 10. M Ivan (Pak Selamat)
 - 11. Angga (Vijay)
 - 12. Tri Sumirat (Asra)
- Dalang : 1. Maman
 - 2. M Sifain
 - 3. M Sofyan

Setiap program akan dipimpin oleh seorang Produser, lalu diikuti oleh Asisten Produser, Reporter, Camera Person, Asisten Produksi dan Editor. Hampir semua persiapan tayangan program menjadi ranah kerja Asisten Produksi dari mulai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi sampai tayang. Berikut ini merupakan tugas dari masing - masing jabatan :

- a. Produser Eksekutif, bertanggung jawab pada program yang dibuat yaitu Childern Education & Entertainment “Laptop Si Unyil”. Berhubungan dengan sponsor serta dana untuk pembuatan tiap episode.

- b. Produser, bertanggung jawab terhadap kualitas baik ide maupun kemasan yang direncanakan dalam sebuah proyeksi tayangan dan berjalannya sebuah produksi program serta memantau seluruh kinerja kru mulai dari pra produksi sampai pasca produksi.
- c. Asisten Produser, membantu Produser dalam pembuatan proyeksi tayangan. Selain itu juga Asisten Producer disini terbagi menjadi 2, yang pertama membuat naskah edited atau naskah yang sudah jadi dalam satu episode, dan yang kedua yaitu bertanggung jawab dalam setiap gambar yang akan tayang nanti dalam proses editing biasanya yang preview sebelum materi tersebut siap tayang di televisi.
- d. Asisten Produksi, bertanggung jawab atas segala keperluan pembuatan sebuah program khususnya teknis, menyiapkan materi berupa video hasil liputan, naskah, animasi, voice over, sampai manajemen dan kontrol editing, selain itu juga bertanggung jawab untuk mengkoordinir pengeluaran seluruh tim internal sampai eksternal dari tim Laptop Si Unyil.
- e. Reporter, bertanggung jawab dalam pembuatan naskah sesuai dengan ide yang telah diriset, melakukan liputan lapangan, serta menjadi penanggung jawab tim saat berada di lapangan.
- f. Camera Person, melakukan pengambilan gambar yang sesuai atas arahan Reporter atau memvisualisasikan dari gambaran naskah yang sudah disediakan dan bertanggung jawab terhadap kualitas gambar yang sesuai keinginan Produser serta peralatan produksi saat liputan di lapangan.
- g. Editor, bertanggung jawab untuk menyusun dan memotong gambar hasil produksi yang nantinya akan dipadukan dengan suara dan narasi sesuai dengan naskah.
- h. Pengisi Suara, bertugas untuk mengisi suara dalam program Laptop Si Unyil sesuai dengan naskah.
- i. Dalang, bertugas mengaplikasi boneka sesuai dengan naskah atau request dari Reporter.

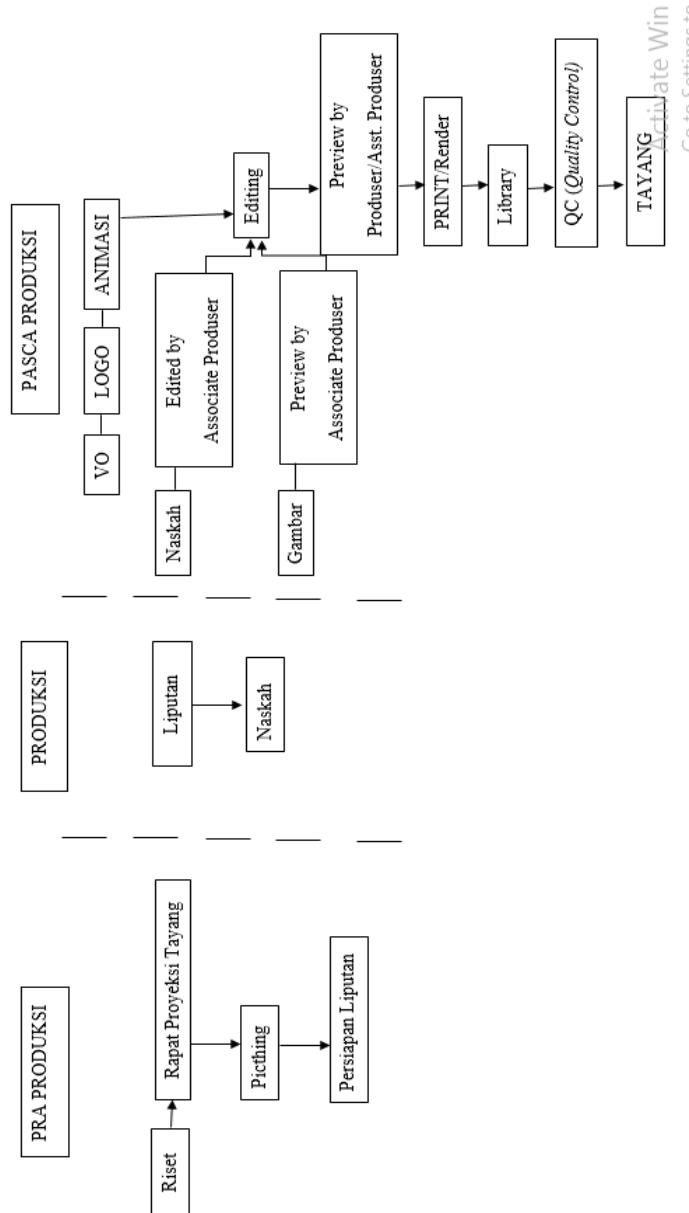
4.2 Kontribusi Asisten Produksi dalam Program Laptop Si Unyil

Asisten Produksi (*Production Assistant*) adalah seorang yang paling sibuk karena banyak tugas yang dilakukan dari mulai praproduksi, produksi hingga pasca produksi. Pekerjaan dari mulai mempersiapkan/ mencari/ mencatat/ mengumpulkan serta mengkoordinasi segala kebutuhan dalam suatu program (Rusman Latief & Yusiatie Utud, 2015:127).

Asisten Produksi pada tahap praproduksi seperti rapat hingga persiapan liputan jika menemukan masalah harus segera melakukan koordinasi dengan pihak yang bertanggung jawab atas pekerjaan itu. Pada tahap produksi pada umumnya asisten produksi mendampingi PD atau *Program Director* pada perekaman gambar atau live. Tetapi beda halnya dengan Asisten Produksi pada program feature yang produksinya lebih banyak dilakukan atau menjadi tanggung jawab seorang reporter, asisten produksi hanya membantu mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan oleh reporter dan kamera person itu sendiri. Masuk ke tahap pasca produksi, asisten produksi mendapatkan tanggung jawab yang besar dalam mempersiapkan materi yang akan di edit hingga mendampingi sang editor, menghimpun dan menghubungkan bagian – bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan hingga siap tayang.

Karena banyaknya pekerjaan dan tanggung jawab seorang asisten produksi haruslah berwawasan luas, mengerti secara teknis seluruh proses, serta pandai membawa diri agar disenangi seluruh pihak yang terlibat. Selain dapat mempermudah dalam pekerjaan juga dapat mempermudah dalam komunikasi atau koordinasi. Sebab asisten produksi bisa juga sebagai orang bertindak sebagai support kerja dari tiap bagian tim kerja dan memastikan episode program dapat tayang. Selain hal-hal teknis, Asisten Produksi juga mengerjakan kebutuhan luar program dengan program, seperti bagian promo, *Quality Control* atau bisa disebut dengan bagian dari tahap terakhir pemeriksaan kualitas suatu program sebelum akhirnya benar – benar siap tayang dan bagian *Library* yang mengurus dan menyimpan tiap episode dari keseluruhan program. Namun kerja tiap Asisten Produksi berbeda tiap programnya. Asisten produksi disini bisa terlibat langsung dalam melakukan riset hingga produksi hanya saja tidak diwajibkan dan lebih

berkontribusi besar pada pasca produksi, tergantung kebutuhan dalam suatu program itu sendiri. Berikut kontribusi seorang Asisten Produksi dalam manajemen program Laptop Si Unyil di Trans 7, berdasarkan pengalaman langsung dari penulis :



Tabel 3 Alur Produksi Laptop Si Unyil

Sumber : Dokumen Pribadi

4.2.1 Tahap Pra Produksi

Dalam praproduksi di program Laptop Si Unyil akan beberapa tahap yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1. Riset

Riset merupakan proses bagi tim liputan atau seorang jurnalis, tidak menutup kemungkinan bagi asisten produksi ataupun seluruh tim, untuk mencari informasi beberapa produk atau item untuk liputan meliputi produk apa, dimana di produksi, siapa pemilik dan gambaran mengenai cara pembuatannya untuk kemudian akan di seleksi ketika rapat proyeksi tayang. Biasanya riset hanya dilakukan melalui internet maupun *platform* beberapa media sosial tanpa survey lokasi.

Contoh riset :

Produk : **Smart Sajadah** yang dilengkapi dengan bacaan solat dalam bentuk audio sehingga dapat memudahkan anak dalam belajar solat dengan desain yang menarik membuat belajar anak lebih menyenangkan. Dengan material yang lembut, aman, nyaman untuk anak – anak.

Gambaran produk : Menggunakan batre lithium yang dapat di *charger*, selain itu kain sajadah dapat di cuci dengan mudah hanya melepas mesin kecil yang berada di dalam sajadahnya.

Bahan Yelvo

Ukuran 52x82 cm

Ukuran mesin 45x75 cm

Alamat : Tangerang Selatan

Kontak : cs@alqolam.com / (021) 666 02 160

2. Rapat Proyeksi Tayang

Rapat proyeksi tayang merupakan rapat penyampaian ide, bagi seluruh kru sehingga tidak menutup kemungkinan seorang asisten produksi ikut andil dalam

rapat ini yang juga membantu kelancaran bagi program Laptop Si Unyil, yang akan dikelompokkan dari item yang akan diliput menjadi sebuah episode.

Rapat Proyeksi ini dihadiri oleh produser, associate produser, asisten produksi, reporter dan kamera person. Dengan membahas mengenai proyeksi tayangan serta pembagian reporter dan kamera person yang akan bertugas.

Proyeksi Tayang tersebut terdiri dari tanggal berserta hari dalam bulan tersebut, nama episode yang sudah dikelompokkan dari setiap item atau riset yang sudah dilakukan oleh reporter, nama item dan nama reporter serta kamera person yang bertugas. Selain itu juga terdapat nama associate produser yang bertugas dalam mengedit naskah dari setiap reporter dan membuat naskah menjadi satu kesatuan dalam episode.

Terdapat beberapa warna dalam proyeksi tayang tersebut yang menjadi sebuah simbol untuk membedakan materi liputan baru yang berwarna biru dan materi repackage atau materi yang sudah pernah ditayangkan namun atas dasar rating yang tinggi serta isu yang sesuai membuat segmen tersebut ditayangkan ulang, yang berwarna merah.

PROYEKSI TAYANG APRIL 2019					
SENIN, 1 APRIL 2019 ENERGI DARI LAUT BERAS RUMPUT LAUT IKAN KAYU (24-4-17) + TIRAM (27-10-16) peyek kepiting leda hitam (10-8-15) 0.917.4 (0.9)	SELASA, 2 APRIL 2019 GAYA JALANAN ALA DILAN Motor classic gasgas (31-8-16) JAKET KULT KAMBING (29-3-17) SEPATU KARUNG GONI (24-10-16) 0.917.8 (0.4)	RABU, 3 APRIL 2019 DIBUAI DUBAI Sweets Baklava (21-7-16) + Roti Khubuz (29-9-16) CAMELicious (21-4-16) + Cafe To Go (12-9-16) Pasta Kurma (23-8-16) 0.915.4 (0.4)	KAMIS, 4 APRIL 2019 WISATA SI KEIBAR AUEO + RAILWAY AIRPORT lego bricks (9-2-18) + LEGO SCHOOL TRANS STUDIO SNOW WORLD 1.018.4 (0.2)	JUMAT, 5 APRIL 2019 PELENGKAPES CAMPUR Cincou panda (13-10-14) + SAGU MUTIARA (7-6-17) piti tawar pandan (28-5-15) + NANAS KALENGAM (2-3-15) SIRUP SINGKONG (14-11-18) 0.818.6 (4.9)	
DRY - AGUNG SENIN, 8 APRIL 2019 INOVASI NEGERI AGRARIS BURGER NABI + BERAS KINEMEMAI (24-12-18) TRAKTOR REMOTE MOBIL MULTIFUNGSI 1.4111.0 (13.5)	ANDREAS SELASA, 9 APRIL 2019 BERTABUR BUMBUR DAPUR KUNIR ASAM (19-2-17) + Budidaya kunyit (9-5-16) RENDANG JENGKOL (14-3-18) MINYAK KEHIRI (20-12-18) + BUMBU INSTAN (24-4-18) 1.179.0 (0.8)	NANA RABU, 10 APRIL 2019 BERKAH DARI BEKAS SEPATU TOYOBO (3-8-18) SEPATU KRESEK + TAS KRESEK (5-4-17) pabrik conwood (27-8-14) 0.917.8 (0.8)	DLAH - YOGI - FANE KAMIS, 11 APRIL 2019 AKTIF ALA KIDS AUEO BALAPAN + PABRIK PUSH BIKE (5-1-18) DINO DONAT KOTA MINI FLOATING MARKET 0.818.4 (0.6)	ANDREAS JUMAT, 12 APRIL 2019 SELUBUNG RUPA YUPI (21-12-17) SOSIS BAYAM (28-11-18) Bako bentuk ikan (30-9-14) + coklat eskimu (11-1-18) 1.017.9 (0.9)	
DRY - AGUNG / ULI - PUPUT SENIN, 15 APRIL 2019 SUPERFOOD RAIHAH KANTONG KAPSUL DAUN SIRSAK (30-1-17) + MIE KELORINA pabrik YCO (11-12-15) TALAS SUSU ALPUKAT 1.018.9 (0.7)	ANDREAS SELASA, 16 APRIL 2019 PENJINAK PANAS KIPAS ANGIN SEKAJ + KULKAS SHARP (27-2-18) SAMBAL KECONBRANG (25-1-17) MANGGA ALPUKAT (19-9-18) 1.219.5 (10.2)	ERIK - FAHMI RABU, 17 APRIL 2019 PRE ENIPT	DLAH - YOGI - FANE KAMIS, 18 APRIL 2019 TRAVELLING BERKELAS SUBARU XV (4-8-16) + GRANOLA CASHEW (19-9-16) CELANA MULTIFUNGSI (19-7-18) gitar travel (9-2-16) 0.916.1 (4.2)	MEUTHIA JUMAT, 19 APRIL 2019 CEMAL CEMIL CERIA rolli jembora (3-8-15) + PANCAKE DURIAN (28-7-18) CHEW CHEW BALL (26-4-18) GALENDU BUAH (11-4-18) 1.117.5 (8.2)	
ULI - PUPUT / ERIK - FAHMI - TANTO SENIN, 22 APRIL 2019 KARTINI MASA KINI TITI KAMAIL + AYAM JERIT + WINGKOROLLS SELAI KOPI (30-1-19) + SANDAL IKAN MILA (20-3-17) LIPBALIN RUMPUT LAUT (09-02-18) 0.916.6 (5.5)	VINCENT - AGUNG SELASA, 23 APRIL 2019 MAINAN 3 JAMIAN HOT WHEELS (27-02-15) + FUN DOUGH (7-9-18) MAINAN KENDARAAN ELEKTRONIK (23-3-18) PUZZLE INAKO (29-9-18) + ART OF KARDUS (19-8-15) 0.916.7 (0.5)	RABU, 24 APRIL 2019 PETANI ZAMAN NOW SORTIR BUAH (29-10-15) + URBAN FARMING (15-5-15) ROBOT PENIETIK (29-10-15) + SANDWICH APEL (18-11-1) SIMPLE GARDEN (30-4-17) + TANAM HEMAT (4-1-17) 1.118.3 (13.1)	ANDREAS KAMIS, 25 APRIL 2019 RAHASIA SANG JUARA SNACK OATS 9 (22-12-17) + HARIYANTO ARBI shuttlecock (17-2-14) JUMPING STILTS (13-12-18) 1.118.3 (0.6)	MEUTHIA JUMAT, 26 APRIL 2019 PETERNAK CILIK AUEO FRESH CHICKEN (11-8-17) + PANEN TELUR AYAM CALPICO (22-11-17) + IERAH SUSU SAPI MEMBERI MAKAN HEWAN 0.917.3 (7.2)	
ULI - PUPUT / DRY - SENIN, 29 APRIL 2019 PERABOT MILENAL PABRIK LAMPU NANO LEAF (19-6-17) FURNITURE POWL STUDIO (13-2-18) MESIN GUCI PRING NAYATI (12-10-18) 1.411.0 (16.7)	ANDREAS SELASA, 30 APRIL 2019 JADUL MANTUL NOPIA ANEKA WARNA (8-1-16) TEH PRENJAK (31-3-17) Pabrik RANTANG (28-10-18) 0.917.0 (6.5)	MEUTHIA	ERIK - FAHMI - TANTO - VINCENT - PUPUT XAVIAR 1.118.3 (0.6)	AUEO ULI - YOGI - FAHMY 0.917.3 (7.2)	

Gambar 18 Proyeksi Tayang Bulan April 2019

Sumber : Dokumen Laptop Si Unyil

Asisten Produksi di rapat produksi ini bertugas dalam menyiapkan ruangan yang akan dilakukan untuk rapat serta mempersiapkan segala kebutuhannya baik secara teknis hingga konsumsi.



Gambar 19 Ruangan Meeting

Sumber : Dokumen Probad

3. *Pitching*

Pitching adalah kemampuan yang penting untuk dimiliki setiap profesional untuk mengajukan ide secara tajam dan efektif. Yang berarti setiap tim liputan sebelum melakukan liputan kelengkapan harus melakukan pitching terlebih dahulu. Adapun bahan persentasi yang harus dibawa ketika pitching oleh tim liputan yaitu berupa naskah bayangan serta timeline selama liputan.

Berikut contoh naskah gambaran dan agenda liputan sebelum liputan :

EPISODE 1

TEMA: VITAMIN C UNTUK KEBUGARAN

1. SUPLEMEN ORONIMIN C (SUKABUMI):

- Opening: filling, jelasin apa itu?
- Animasi kenapa aman buat anak2..apa itu vitamin c (professor)
- Latar belakang kebutuhan vitamin c tinggi
- Bedanya vitamin c

- Gimik ketemu si professor..vitamin c yang aman
 - Naskah narasi
2. CABE MANIS (SUKABUMI): narasi unyil..
- Gimik :ogah jualan cabe..cabe paling gede..dijual ipeh ternyata ga pedes
 - Kenapa cabe bisa manis
 - Uji kandungan nutrisi
 - Wwcr prof cabe
 - Aplikasi cabe manis isi daging
 - Naskah narasi
3. CAKE GUAVA (BOGOR)
- Naskah unyil narasi
 - Talent interaksi dengan
 - Gimik unyil melani
 - Gimik ogah enyeng panen buah..enyeng jatuh dukk..

EPISODE 2

TEMA: PENDUKUNG AKTIVITAS MILENIAL

- 1) JAKET JADI TAS (BANDUNG)
- 2) APLIKASI ANAK MUDA
- 3) CHESSECAKE POP (JOGJA)
- 4) Pabrik wuling..pabrik sepeda..motor listrik

EPISODE 3

TEMA: BUMBU DASAR

- 1) PABRIK GULA (JEMBER)
- 2) GARAM TEKNIK PRISMA (LAMONGAN)
- 3) SAYHERBS.ID

HARI/TANGGAL	ITEM LIPUTAN	LOKASI	KETERANGAN
SENIN/ 13	CABE MANIS	SUKABUM I	
SELASA/14	CABE MANIS	SUKABUM I	
RABU/15	ORONAMIN C	SUKABUM I	GESER BOGOR
KAMIS/ 16	CAKE GUAVA	BOGOR	
JUMAT/17	APLIKASI CABE MANIS+APLIKASI GESITS	BOGOR	GESER BANDUNG
SABTU/18	GIMIK	BOGOR	
MINGGU/19	GIMIK	BOGOR	
SENIN/20	PPUFF	BOGOR	
SELASA/21	JAKET LUCYS	BANDUNG	
RABU/ 22	SAYHERBS.ID	BANDUNG	
KAMIS/23	SEPEDA LIPET UNITED??	BOGOR	BELUM FIX
JUMAT/24	APLIKASI	BOGOR	

SEGMENT	CABE GIANT ACONCAGUA
TIM LIPUTAN	VINCENTIUS HARU – PUPUT
HARDDISK	
VIDEO	AUDIO
-GIMIK	OPENING GIMIK - OGAH MARAH MAKAN GORENGAN CABENYA KECIL MANGGIL IPEH

SS. PANEN	TRUS IPEH DATENG BAWA CABE GEDE
SS. BUDIDAYA	PROFIL CABE GIANT ACONCAGUA
GIMIK UNYIL OGAH PANEN	INFORMASI BUDIDAYA
WWCR UNYIL PROFESOR	WWCR PROFESOR SYUKUR AHLI CABE - INFO VITAMIN PADA CABE
SS. APLIKASI CABE	APLIKASI MASAK CABE
GIMIK UNYIL PROFESOR	INFO MANFAAT VITAMIN C GIMIK PROFESSOR:APA ITU VITAMIN C

SEGMENT	ORONAMIN C
TIM LIPUTAN	VINCENTIUS HARU – PUPUT
HARDDISK	
VIDEO	AUDIO
SS. GIMMIK OGAH BERENANG	OPENING PENTINGNYA VITAMIN C BUAT TUBUH
SS. PROSES	GIMIK OGAH BERENANG CAPEK DITOLONG UNYIL
SS. MAIN MAINAN 3D	PROSES PABRIK UNYIL MELANI INFO SIDEBAR PABRIK ADA PERMAIANAN 3D INTERAKTIF

SS. GIMIK OGAH UNYIL	GIMIK DI PABRIK UNYIL MELANI CLOOSING+ICIP 2
-----------------------------	---

SEGMENT	CAKE JAMBU
TIM LIPUTAN	VINCENTIUS HARU – PUPUT
HARDDISK	
VIDEO	AUDIO
SS. GIMIK IPEH OGAH	SUMBER VITAMIN C SELAIN JERUK
SS. PROSES	GIMIK IPEH OGAH MANJAT POHON JAMBU JATOH
SS. GIMIK IPEH KESEMPROT UNYIL	INFO PROSES:
SS. ICIP2	GIMIK IPEH KESEMPROT SAMA UNYIL INFO MANFAAT DAN KANDUNGAN CAKE JAMBU DAN ICIP2

SEGMENT	SNACK BERAS
TIM LIPUTAN	VINCENTIUS HARU – PUPUT
HARDDISK	
VIDEO	AUDIO
DOK. KEBUN JAGUNG DAN SAWAH	INFO BERAS DAN JAGUNG DI INDONESIA GIMIK BERAS IPEH DIMAKAN AYAMNYA OGAH
SS. GIMIK OGAH IPEH	

SS. PROSES	SS. PROSES
SS. GIMIK DI PABRIK	GIMIK OGAH UNYIL DI PROSES
SS. GAMBAR CANTIK DAN ICIP SNAK BERAS	MANFAAT SNACK BERAS

SEGMENT	JAKET TAS
TIM LIPUTAN	VINCENTIUS HARU – PUPUT
HARDDISK	
VIDEO	AUDIO
SS. APLIKASI JAKET	GIMIK UNYIL IPEH KECOPETAN
SS. GIMIK IPEH UNYIL	INFO PROSES:
SS. PROSES PRODUKSI	BAHAN
	IDE AWAL
	HARGA
SS. GAMBAR CANTIK APLIKASI	APLIKASI JAKET TAS BISA BUAT APA AJA
SS. GIMIK CLOSSING	GIMIK CLOSSING DI PABRIK

SEGMENT	SAYHEBS ID
TIM LIPUTAN	VINCENTIUS HARU – PUPUT
HARDDISK	
VIDEO	AUDIO
DOK. KEBUN REMPAH	INFO INDONESIA KAYA AKAN REMPAH

SS. GIMIK BONEKA	SS. GIMIK OGAH JUALAN SAYUR DI AER
SS. MASAK	SS. MASAK ROTI REMPAH DIJADIIN BURGER DAN BAKPAO SEHAT
BRIDGING KE PABRIK GULA	SS. MASAK ISIAN BURGER: SALMON..BUAT MASUK KE LIPUTAN PABRIK GULA
SS MASAK	MASUK LIPUTAN DRY PABRIK GULA
BRIDGING KE PETANI	SS. MASAK BAKPAO REMPAH BUAT MASUK KE PETANI GAREM INOVATIF
SS. APLIKASI GAMBAR CANTIK	SS. APLIKASI: INFO KANDUNGAN DAN MANFAAT

Picthing ini dihadiri oleh eksekutif produser yang akan memantau serta menilai secara langsung sebelum liputan itu dilakukan, produser, associate produser, asisten produksi dan tim liputan yang terdiri dari reporter dan kamera person. Asisten produksi dalam tahap picthing ini selain melakukan persentasi, juga menyiapkan ruangan serta konsumsi dan keperluan lainnya yang dibutuhkan.

4. Menyiapkan Kebutuhan Liputan

Dalam bagian ini asisten produksi sangat berperan penting dalam membantu kebutuhan liputan. Adapun beberapa hal yang harus di persiapkan :

- Boneka, sebab tidak semua boneka dibutuhkan oleh setiap tim liputan. Biasanya hanya digunakan 1 – 3 boneka saja tergantung dari kebutuhan naskah.
- Peralatan untuk memenuhi gimik boneka tersebut, biasanya dengan cara mengkoordinasi apa saja yang dibutuhkan apabila ada barang yang susah

dan harus dibuat, maka akan dipenuhi kebutuhannya oleh dalang hanya tinggal koordinasi dengan dalangnya saja.

- Menghubungi dalang apabila ketika liputan tersebut membutuhkan gimik yang agak sulit, namun jika memang hanya gimik sederhana biasanya akan dilakukan oleh reporter dan asisten produksi.
- Alat dan transportasi, peminjaman atau pemesanan kendaraan untuk liputan yaitu di *carpool* dengan mengisi formulir permintaan transportasi di *carpool*. Kamera Person yang akan berangkat liputan harus membuat perkiraan alat apa saja yang akan digunakan, lalu meminjam alat - alat yang akan dibutuhkan kebagian *store cam*.
- Perizinan, dalam hal ini akan dilakukan langsung oleh reporternya. Bisa melalui telpon atau pun email tergantung perusahaannya yang meminta. Asisten produksi disini membantu perihal perizinan namun untuk surat tetap dibuat oleh seorang reporter.

4.2.2 Produksi

Dalam tahap produksi asisten produksi tidak diwajibkan untuk melakukan liputan atas pertimbangan pekerjaan dikantor secara kebutuhan editing sudah terpenuhi, sebab dalam liputan tersebut sudah menjadi kontribusi penuh bagi reporter dan kamera person. Asisten produksi disini memfasilitasi kebutuhan produksi, memastikan bahwa tim liputan dapat melakukan liputan sesuai target *schedule* yang sudah di tentukan dan tidak kejar tayang sebab nantinya akan menghambat dalam proses pasca produksi.

Berikut yang dilakukan oleh tim liputan ketika di lapangan, yaitu sebagai berikut :

- Adapun tim yang akan terlibat seperti reporter sebagai leader ketika liputan baik dalam perihal kebutuhan liputan informasi, koordinasi semua kru yang terlibat seperti kepada kamera person, dalang hingga dalam mengatur keuangan, kamera person dalam memvisualisasikan apa yang di butuhkan oleh reporter, dalang yang membantu dalam melakukan gimik boneka, hingga driver yang mengendari transportasi sampai membantu dalam menyiapkan peralatan yang dibutuhkan.
- Menyusun gambar apa saja yang dibutuhkan, disini seorang reporeter akan mencari informasi kepada pemilik produk perihal apa saja yang berhubungan dalam pembuatan produk, lalu mengkoordinasi kepada kamera person gambar apa saja yang dibutuhkan sehingga kamera person akan mengatur gambar apa saja yang akan didahului untuk di ambil gambar dan tidak ada yang terlewatkan.
- Kamera person juga akan mengatur posisi dari talent sampai posisi dari produk sesuai kebutuhan yang ada di *frame* kamera sehingga gambar tersebut enak dilihat.
- Reporter akan selalu mendampingi dan memastikan bahwa apa yang sudah digambarkan dalam naskah tersampaikan kepada kamera person sehingga dapat tervisualisaikan ekspetasi dari reporter.

- Melakukan wawancara kepada narasumber untuk memperkuat data, wawancara ini dilakukan secara tidak formal sebab informasi yang di dapat tidak hanya didapatkan dari narasumber juga dari deskripsi produk yang dimiliki oleh perusahaan tersebut.
- Membuat gimik boneka yang menarik, dalam pembuatan gimik tersebut biasanya seorang reporter akan memiliki gambaran seperti apa setelah itu didiskusikan secara detail dengan dalang. Dalam hal ini dalang berperan penting juga dalam kreatifitas gimik tersebut. Setelah itu dalang yang akan membuat atau mengeksekusi dengan mensinkronkan naskah yang dibuat oleh reporter.
- Setelah liputan selesai, reporter akan membuat naskah secara keseluruhan dan menguraikan kembali naskah gambaran menjadi naskah dummy atau naskah reporter.



Gambar 20 Liputan Proses Pembuatan Produk

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 21 Liputan Proses Pembuatan Gimik dilokasi

Sumber : Dokumen Pribadi



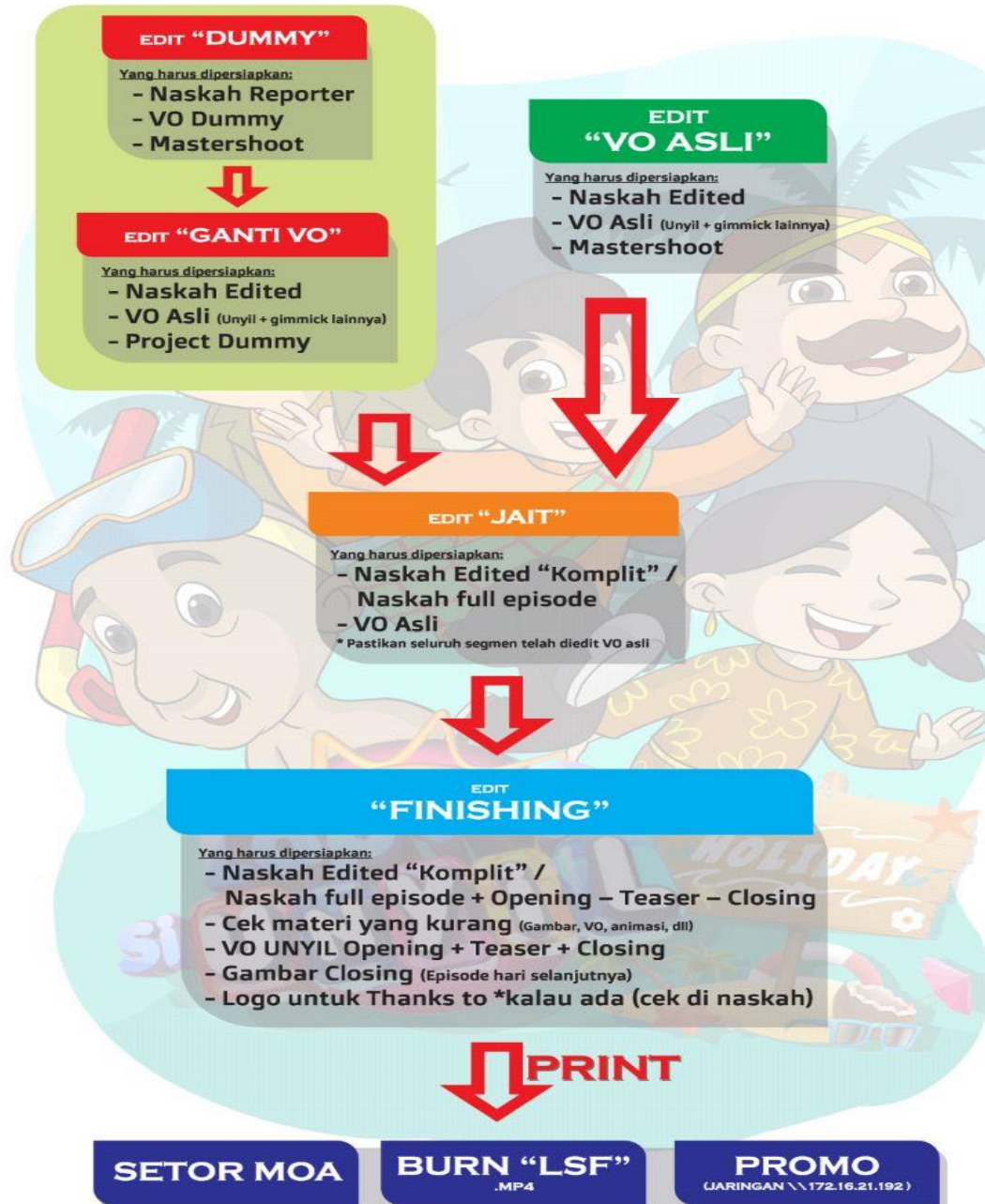
Gambar 22 Liputan Proses Pembuatan Gimik

Sumber : Dokumen Pribadi

4.2.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan pekerjaan dari asisten produksi sebab hampir sebagian besar pekerjaan asisten produksi berada di pasca produksi. Selain itu juga di tahapan ini asisten produksi berperan penting dalam manajemen materi untuk editing juga dalam penyimpanan data di komputer editing dan hardisk. Hingga tayangan tersebut siap tayang di mulai penyetoran ke *library* lalu di input ke QC (*Quality Control*) untuk mengontrol kembali bahwa tayangan tersebut sudah layak tayang dan tidak ada pelanggaran atau kesalahan apapun.

ALUR PROGRESS EDITING LAPTOP SI UNYIL



Gambar 23 Alur Progress Editing

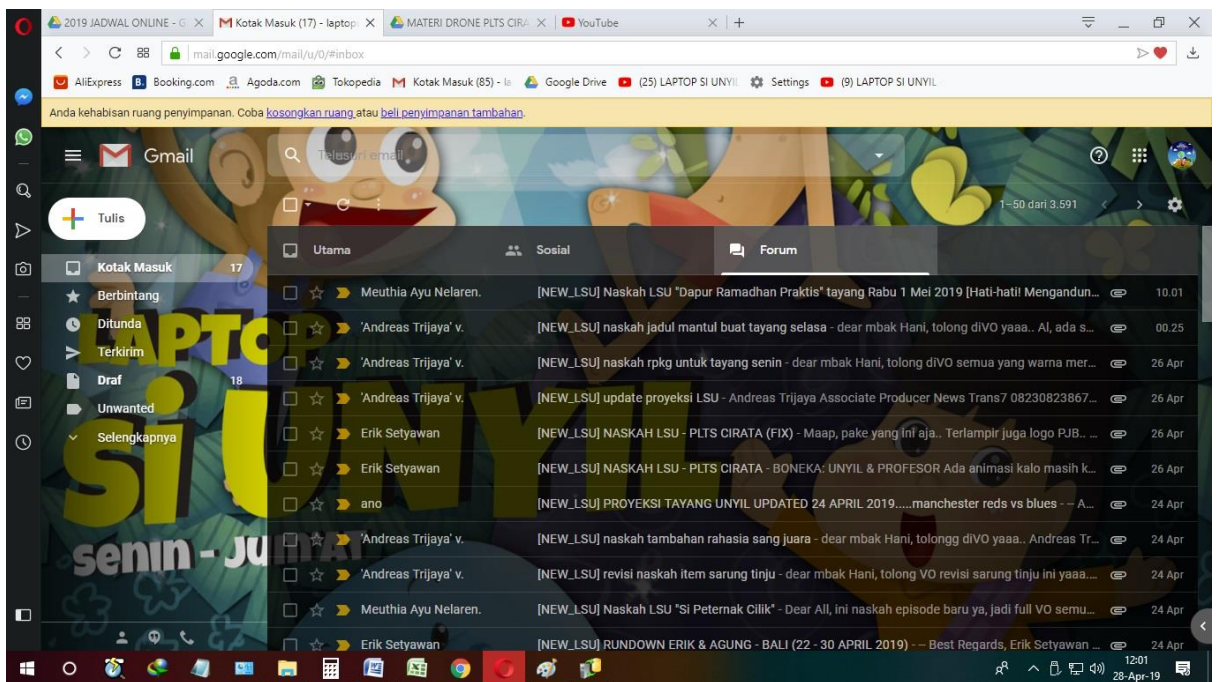
Sumber : Dokumen Laptop Si Unyil

Dalam alur progress editing ini yang merupakan bagian dari pekerjaan seorang asisten produksi memiliki beberapa tahapan :

a. Edit Dummy/ Naskah Berita Acara

Edit Dummy ini merupakan progres editing yang bersifat sebagai acuan ketika naskah edited (naskah perepisode) sudah ada. Fungsinya untuk mempercepat progres editing. Adapun yang harus di persiapkan dalam edit dummy ini seperti mastershoot atau materi berupa video hasil liputan, naskah dummy atau naskah sementara dari reporter yang belum di edit oleh associate produser, dan vo dummy yang merupakan vo sementara sebagai acuan editor dalam menyusun materi.

Semua kebutuhan materi editing berupa naskah, vo, logo, animasi, hingga proyeksi tayangan akan dikirim ke email laptopunyilt7@gmail.com, agar mudah di akses oleh semua tim kerabat kerja.



Gambar 24 Screen Shoot Email Laptop Si Unyil

Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut contoh naskah dummy Laptop Si Unyil segmen “Smart Sajadah” tayang
 Senin, 15 Juli 2019 :

NASKAH LAPTOP SI UNYIL

EPS : SEMANGAT BELAJAR
SEGMENT : SMART SAJADAH – AIUEO
TIM LIPUTAN : KAK ERIK – KAK AGUNG – KAK BULAN & KAK ULI – KAK FAHMY – KAK YOGI
THX TO : LOGO AL QOLAM – TANGERANG

VIDEO	AUDIO
Gbr aplikasi abieh ngajarin aiueo belajar shalat pake smart sajadah di rumah	BELAJAR GAK MELULU BERHITUNG DAN MEMBACA// TAPI BELAJAR SHALAT JUGA PERLU DITANAMKAN SEJAK DINI// YAAPP/ SEPERTI YANG AMIEH DAN ABIEH LAKUKAN KEPADA AIUEO//
Gbr aktivitas mereka aja di rumah pas abieh ngajarin shalat	WALAUPUN MASIH TERBILANG MUDA/ ABIEH SUDAH MENGAJARKAN AIUEO GERAKAN GERAKAN SHALAT// KALAU KATA ABIEH SIH/ EZRA YANG PALING SEMANGAT KALAU BELAJAR SHALAT// BAHKAN KALU DI SEKOLAH/ EZRA SERING JUGA DIMINTA SAMA GURUNYA UNTUK MENGUMANDANGKAN ADZAN//
Gbr aplikasi sajadah di sekolah aiueo	TAPI BUKAN BERARTI YANG LAIN SEPERTI ABID/ IZUL/ UKQAIL/ DAN OXY GAK TERTARIK LOH// MEREKA JUGA SUKA MENGIKUTI GERAKAN GERAKAN SHALAT/TERGANTUNG MOOD// HIHIHI..// DI SEKOLAH/ MEREKA JUGA DIBIASAKAN UNTUK SHALAT WAJIB DAN SUNNAH// NAH/ BELAJAR SHALAT LEBIH SEMPURNA DITAMBAH DENGAN SAJADAH PINTAR INI NIH// IYAAA../ SAJADAHNYA BISA BANTU AIUEO MENGHAFAL BACAAN GERAKAN SHALAT SAMPAI NIAT SHALAT LIMA WAKTU// ADUH ADUHH../ ABID NANGISS TUH// KARENA REBUTAN TEMPAT SHALAT SAMA UQKAIL// WAHH KALAU UDAH KAYAK GINI/ BU GURU HARUS KASIH PENGERTIAN KE SALAH SATU ANAK YANG MEMUNGKINKAN UNTUK MENGALAH NIH..// YUK YUKK PADA SHALAT LAGI YUK// ----- INTERCUT-----

	<p>GIMANA AIUEO GAK PADA SEMANGAT SHALATNYA// DESAINNYA MEREKA BANGET BANGET KAAAN// PEMILIHAN WARNA YANG CERAH / SERTA BAHAN DARI SAJADAHNYA JUGA LEMBUT//</p> <p>PENGGUNAANNYA SENDIRI GAK SUSAH// TINGAL PENCET PENCET AJAA// KELUAR DEH TUH BACAAN BACAANNYA..//</p> <p>SAJADAH INI BISA DI CAS LOH// PEMAKAIANNYA SELAMA KURANG LEBIH TIGA JAM/ ATAU SESUAI PEMAKAIAN//</p> <p>TERUSS NIH/ KALAU DIPAKAI TIAP HARI/ SAJADAHNYA BISA DICUCI LOHH// TINGGAL DICOPOT MESIN YANG ADA DI DALAM SAJADAH// KALAU UDAH KERING/ TINGGAL PASANG DEH//</p> <p>KALIAN PERCAYA GAK/ KALAU SAJADAH INI TUH PRODUKSINYA DI TANGERANG/ BANTEN LOH// GAK PERCAYA NIH?// YUK IKUT UNYIL AJA KE TEMPAT PEMBUATAN SAJADAH PINTARNYA//</p>
<p>Folder “gimik ogah 1” (DAY_1186 - DAY_1199)</p> <p>Pak ogah dateng ngeliat sajadah, numpang tidur di sajadah..</p> <p>Unyil dateng bawa remote, pak ogah dikerjain..</p>	<p>OGAH: LOHH KOK ADA SAJADAH DIBIARIN TERGELETAK GINI SIH// GAK BISA DIBIARININ NIHH.. OGAH HARUS JAGAIN..// TAPII.. SAMBIL TIDURAN AHH..// HHEHE// HOAMMMM...// (ogah tidur, dateng unyil)</p> <p>UNYIL: YAA.. KEBIASAAN NIH PAK OGAH TIDUR MELULU..// ADUHH.. DITIDURIN LAGI SAJADAHNYA// AHH.. UNYIL PUNYA IDE..// HHEHE..// (unyil mencet remote)</p> <p>OGAH: EHH.. EHH.. (kebangun)// EHH DEN UNYIL..// DEN.. UDAH ADZAN YAA??// PERASAAN BARU TIDUR SEBENTAR..//</p> <p>UNYIL: HHIHI..// SUARA ADZAN YANG PAK OGAH DENGAR TADI ASALNYA DARI SAJADAH YANG PAK OGAH TIDURIN ITU TUH//</p> <p>OGAH: HAHH.. KOK BISA SIH DEN??// JANGAN BECANDA AHH..//</p> <p>UNYIL: YEE BENERAN PAK// NIHH PAKE REMOTE// KALO GAK PERCAYA/ UNYIL AJAK AJA DEH KE PABRIK PEMBUATANNYA//</p>

<p>Folder “desain” (DAY_1055 - DAY_1069)</p> <p><i>Insert gbr cantik sajadah pintar</i></p>	<p>UNYIL: DI SINI PAK SMART SAJADAH ATAU SAJADAH PINTARNYA DIBUAT// LOKASINYA ADA DI TANGERANG SELATAN/ BANTEN//</p> <p>SAJADAH PINTAR INI DIPERUNTUKKAN BUAT ANAK-ANAK YANG DALAM TAHAP BELAJAR SHOLAT// OLEH KARENA ITU/ DESAIN YANG DIPILIH HARUS MENARIK DAN PENUH WARNA//</p> <p>MAKANYA GAK LUPA JUGA DI KASIH BERBAGAI SIMBOL UNTUK PETUNJUK GERAKAN SHOLAT DAN TULISAN YANG MUDAH DIBACA PADA PERMUKAAN SAJADAHNYA// DIJAMIN DEH ANAK-ANAK PASTI SUKA DAN GAMPANG BUAT NGIKUTINNYA//</p> <p>OH IYA/ GAMBAR-GAMBAR INI NANTINYA BISA DIPENCET LOHH PAK//</p> <p>OGAH: HAHHH.. GIMANA CARANYA DEN??// ----- <cut to> -----</p>
<p>Folder “gimik ogah-unyil” (DAY_1084 - DAY_1089)</p> <p>Pak ogah dan unyil liat proses solder</p> <p><insert> gbr Folder “service” Ngerakit kabel (DAY_1070 - DAY_1095)</p> <p>----- <cut to> ----- Folder “merakit-QC-n packaging”</p>	<p>OGAH: KATANYA MAU LIAT CARA BIKIN SAJADAH..??/ KOK INI MALAH LIAT MASANG-MASANG KABEL GINI SIH??//</p> <p>UNYIL: JUSTRU INI PAK YANG BIKIN SAJADAHNYA JADI PINTAR// HHEHE..// DI DALEMNYA ADA TERSAMBUNG KABEL YANG SALING TERHUBUNG DENGAN TOMBOL YANG LETAKNYA ADA DI BAWAH GAMBAR SIMBOL TADI//</p> <p>OGAH: KALO ADA KABEL KAYA GINI/ NANTI KALO SAJADAHNYA KOTOR/ GAK BISA DICUCI DONG DEN??//</p> <p>UNYIL: OHH/ KALO ITU KABEL-KABEL INI AMAN KOK PAK DARI AIR// ASAL JANGAN DICUCI MENGGUNAKAN MESIN CUCI/ DAN PASTIKAN MESIN SI SAJADAH PINTARNYA DI LEPAS//</p> <p>OGAH: HAHH/ MESIN??// EMANG MOTOR DEN PAKE MESIN??//</p> <p>UNYIL: BUKAN MESIN ITU PAK// TAPI MESIN INI NIHH..// ----- <cut to> -----</p>

<p>(DAY_1096 - DAY_1128) Langsung kasih gbr mesin sajadah yg bentuknya kotak, lanjut assembling</p>	<p>UNYIL: SEMUA KABEL AKAN DISAMBUNGKAN DENGAN MESIN BERBENTUK KOTAK INI PAK// DI DALAM MESIN INI JUGA TERDAPAT BATERAI YANG SANGGUP MENYALAKAN SAJADAH PINTAR SELAMA SATU JAM PENUH PEMAKAIAN// TENANGG../ KALAU HABIS/ BISA TINGGAL DI ISI ULANG LAGI KOK//</p> <p>OGAH: TERUS/ SUARA ADZAN TADI MUNCUL DARI MANA DEN??//</p> <p>UNYIL: TUH..// SAAT GAMBAR ATAU TULISAN DITEKAN/ MESIN AKAN MENGELUAKAN REKAMAN SUARA BACAAN-BACAAN SHOLAT// BACAAN NYA JUGA BANYAK// ADA APA AJA??/ YUKK UNYIL JELASIN SAMBIL LIAT PROSES REKAMANNYA//</p>
<p>Folder “gimik ogah 2” (DAY_1169 - DAY_1185)</p>	<p>OGAH: WIHH.. ADA MIC NGANGGUR NIHH// CEKK SOUND.. CEKK SOUND.. SATUU.. DUAA.. SATU.. DUAA.. // GINI-GINI/ OGAH TUH PERNAH JADI JUARA BERTAHAN NYANYI SEDESA SUKAMAJU// HHEHE//</p> <p><i>(pak ogah nyanyi lagu “YA MAULANA – SABYAN)</i> MAULANA YAA MAULANAAA.. MAULANA YAA MAULANAAA..//</p> <p><i>(pak ustad kebingungan, nyamperin ke dalam ruang rekaman, ketemu pak ogah)</i> <i>(DAY_1184) Pak Ust: “Ehh.. Suara siapa itu??”</i> <i>(DAY_1180) Pak Ust: “Pak ogah ngapain, malah nyanyi2??”</i></p> <p>OGAH: EHH MAAP PAK USTAD// TADI GAK TAHAN KALO LIAT MIC NGANGGUR BEGINI// BAWAANNYA MAU NYANYI MELULU// HHEHE//</p> <p><i>(DAY_1175) Pak Ust: “Yaudah kalau gitu saya mau rekaman ngaji dulu yaa”</i></p> <p>OGAH: OKE DEH PAK USTAD// OGAH PAMIT DULU// ASALAMUALAIKUM PAK USTAD//</p> <p><i>(DAY_1175) Pak Ust: “Walaikumsalam..”</i></p>
<p>Folder “perekaman bacaan sholat” (DAY_1158 - DAY_1168)</p>	<p><i>(klip setup mulai rekaman)</i> UNYIL: UNTUK BACAAN PADA SAJADAH PINTAR INI JUMLAHNYA ADA TOTAL TUJUH BELAS BACAAN PER</p>

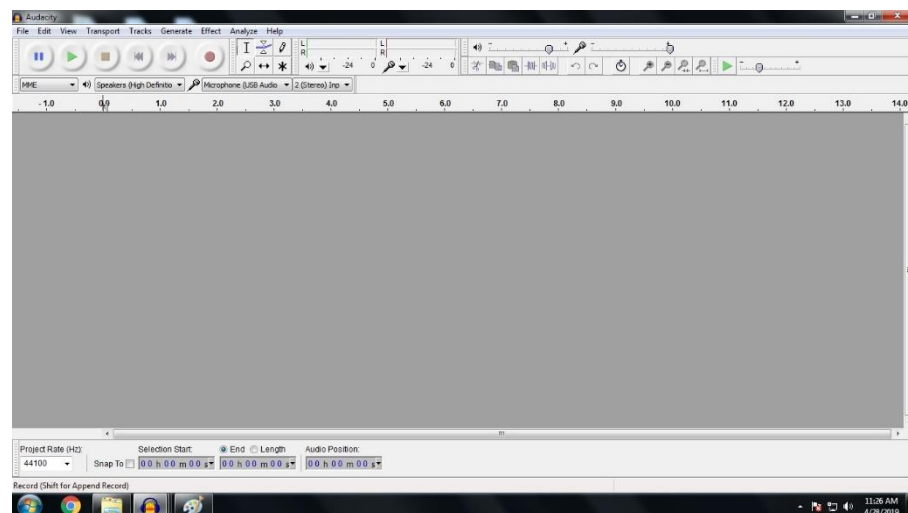
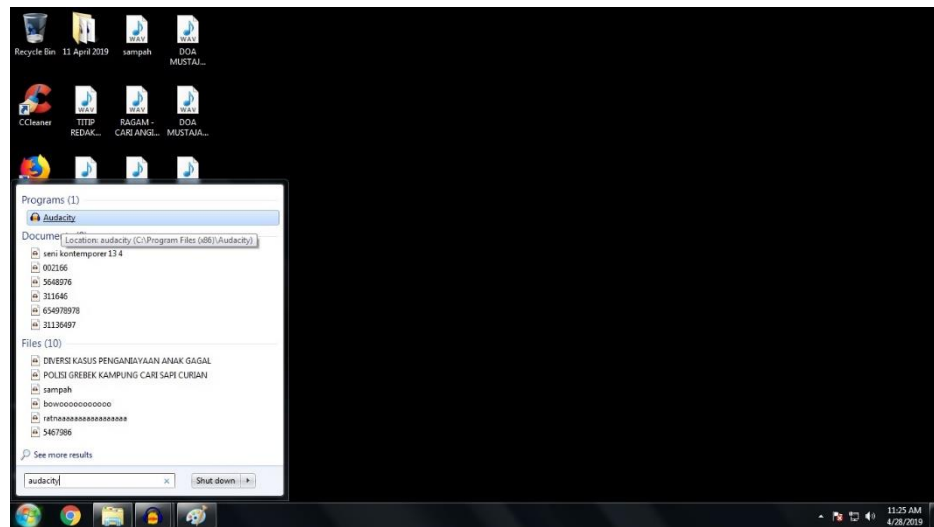
<p>----- <cut to> -----</p> <p>Folder “merakit-QC-n packaging” SS masukin sajadah & remote (DAY_1115 - DAY_1128)</p> <p>Folder “persiapan packet ke pembeli” (DAY_1129 - DAY_1157)</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>Folder “beauty shot” (DAY_1236 - DAY_1244)</p> <p>Folder “stop motion smart sajadah” (DAY_1200 - DAY_1234)</p>	<p>GERAKAN SHOLAT// BEBERAPA SEPERTI BACAAN NIAT SHOLAT LIMA WAKTU/ BACAAN DOA IFTITAH/ AL-FATIHAH/ RUKU’/ I’TIDAL/ TASYAHUD AWAL DAN AKHIR/ SAMPAI SALAM// GAK LUPA BACAAN SHOLAT DARI SUBUH SAMPAI ISYA//</p> <p>OGAH: LENGKAP JUGA YAA DEN//</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>UNYIL: OHH IYA/ SAJADAH PINTAR INI JUGA DILENGKAPI DENGAN REMOTE LOHH// JADI BUAT ORANG TUA BISA IKUT MEMANDU LANGSUNG SI ANAK BELAJAR SHOLAT// KERENN KAN PAK//</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>DENGAN MATERIAL KAIN YELVO YANG LEMBUT/ NYAMAN DI KULIT/ DESAINNYA PUN MENARIK BAGI ANAK-ANAK/ DIHARAPKAN SAJADAH PINTAR INI BISA MEMBUAT WAKTU BELAJAR SHOLAT PUN MENJADI WAKTU YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK DEH//</p>
<p>Gbr aplikasi shalat lagi yahh.. gapapa deh diulang2..</p>	<p>OHYA ABIEH PUNYA TIPS NIH SUPAYA TEMEN TEMEN UNYIL DI RUMAH TERBIASA UNTUK SHALAT//</p> <p>PERTAMA BIASAKAN SHALAT BERJAMA’AH// DENGAN INI AIUEO BAKAL TERBIASA UNTUK MELAKUKAN SHALAT LIMA WAKTU//</p> <p>TERUS JANGAN PERNAH MEMAKSA ANAK UNTUK SELALU MENGIKUTI GERAKAN SHALAT// TOH NANTINYA MEREKA BAKAL NGIKUTIN DENGAN SENDIRINYA//</p> <p>NAH KALAU SUDAH HAFAL DENGAN GERAKAN SHALAT/ BARU BISA TU MENGAJARKAN BACAANNYA SEDIKIT DEMI SEDIKIT//</p>

THX TO:



Setelah menyiapkan naskah dummy, asisten produksi biasanya akan langsung melakukan take vo dummy atau vo sementara. Berikut merupakan cara vo menggunakan software *Audacity* yang digunakan oleh program Laptop Si Unyil :

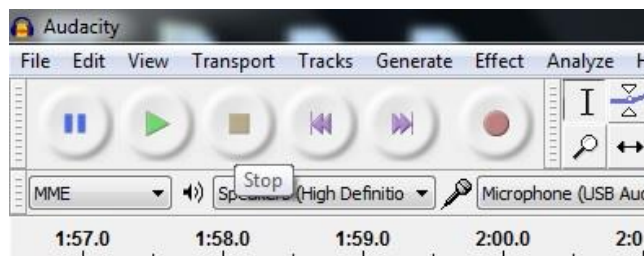
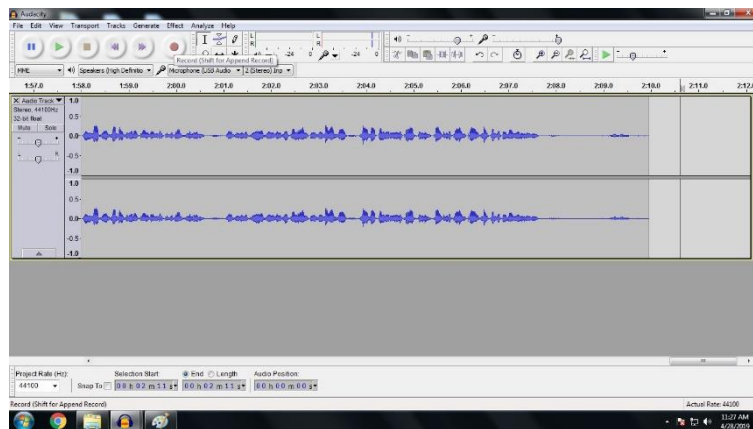
Pertama buka software *Audacity*. Lalu akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



Gambar 25 Screen Shoot Software Audacity

Sumber : Dokumen Pribadi

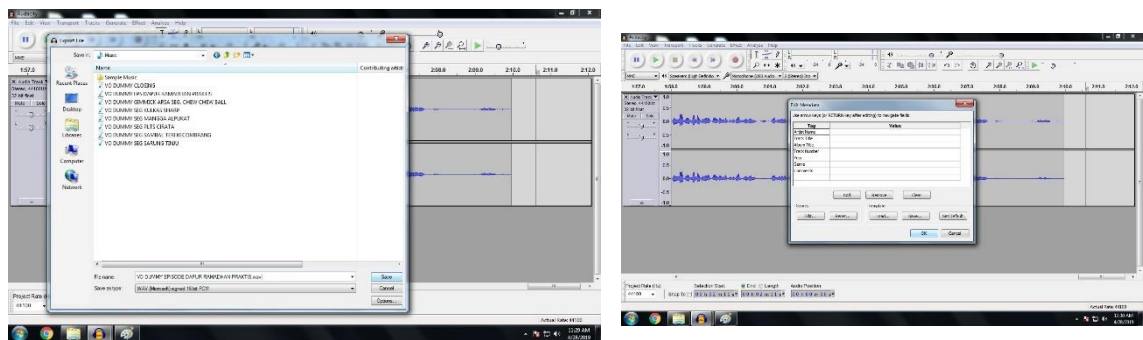
Kedua, klik tombol *record* untuk memulai merekam vo, dan klik *stop* untuk berhenti take vo.



Gambar 26 *Screen Shoot* Software Audacity

Sumber : Dokumen Pribadi

Ketiga, setelah selesai take vo, lalu mengekspor file dan diberi nama segmen yang di vo dummy, untuk di pindahkan ke komputer Laptop Si Unyil.



Gambar 27 *Screen Shoot* Software Audacity

Sumber : Dokumen Pribadi



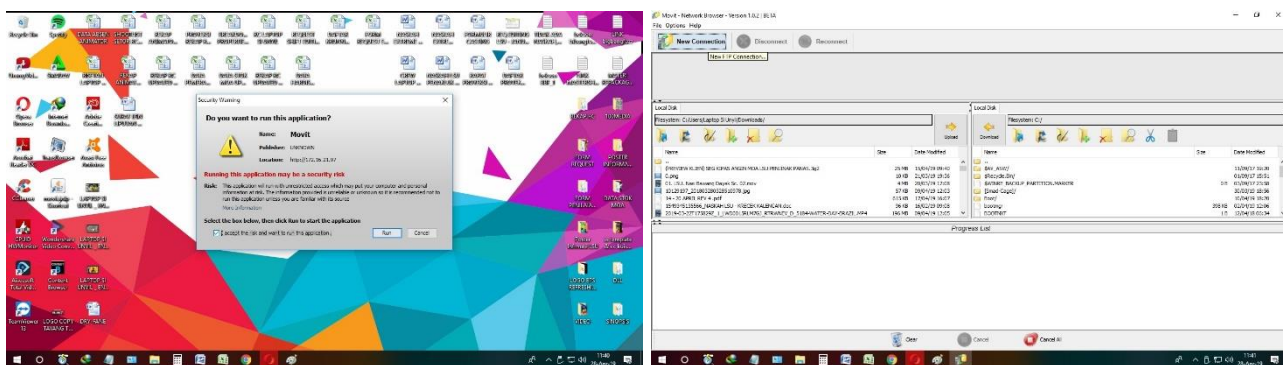
Gambar 28 Ruang VO

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah melakukan take vo dummy. File tersebut akan dipindahkan ke komputer Laptop Si Unyil. Karena ruangan editing dan Laptop Si Unyil berada di gedung berbeda, jadi biasanya untuk memtransfer atau memindah data menggunakan software *Movit* yang merupakan software perpindahan data yang secara otomatis akan terpindahkan ke komputer yang dituju atau komputer editing tanpa harus menggunakan flashdisk atau hardisk. Maka dari itu, seorang asisten produksi harus memahami cara mengaplikasikan software tersebut untuk mempermudah dan mempercepat proses kerja.

Adapun cara memindahkan data menggunakan software *Movit*, sebagai berikut :

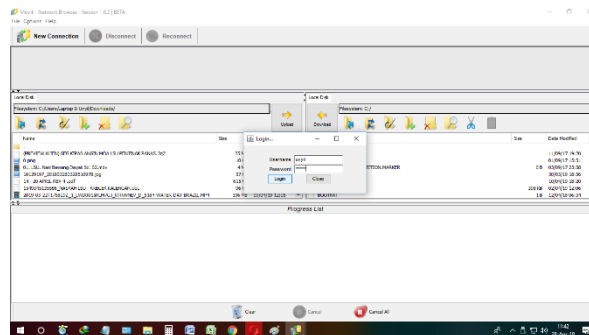
Pertama buka software *Movit* dengan cara mendouble klik. Lalu klik kolom bagian “*I accept the risk and want to run this application*”, setelah itu klik “*Run*” dan akan muncul tampilan seperti di bawah.



Gambar 29 Screen Shoot Software *Movit*

Sumber : Dokumen Pribadi

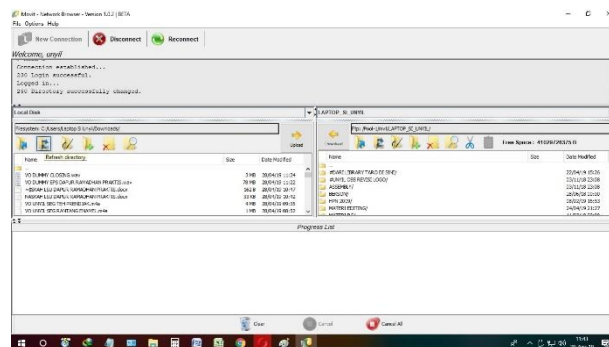
Kedua, klik “*New Conection*” untuk melakukan perpindahan data dengan jaringan yang sudah disediakan pada Laptop Si Unyil. Lalu akan *log in* dengan mengisi *user name* : unyil dan *password* : trans7.



Gambar 30 Screen Shoot Software Movit

Sumber : Dokumen Pribadi

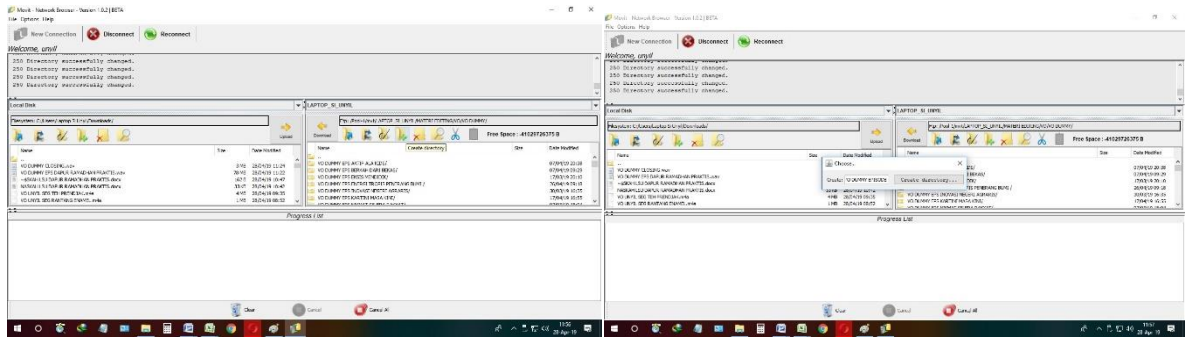
Ketiga, akan muncul tampilan seperti di bawah dan akan ada tempat penyimpanan yang terbagi dua. Sebelah kiri merupakan dari komputer Laptop Si Unyil dan sebelah kanan merupakan penyimpanan dari software *Movit*.



Gambar 31 Screen Shoot Software Movit

Sumber : Dokumen Pribadi

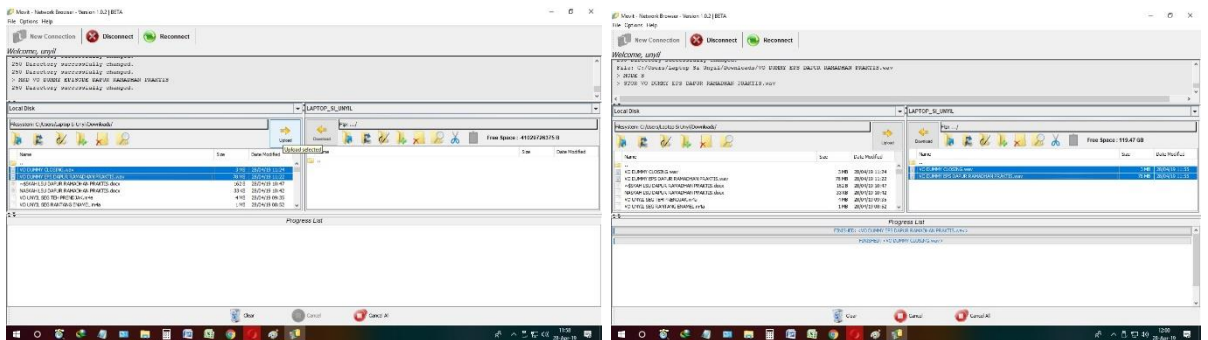
Keempat, membuat folder pada penyimpanan dari software *Movit* yang berada disebelah kanan. Tergantung kebutuhan, apabila akan mentransfer atau memindahkan file logo berarti cari folder logo dan membuat folder keperluan logonya untuk episode berapa. Berhubung dengan ini akan mentransfer atau memindahkan file vo, berarti mencari folder vo. Karena vo ada dua folder yaitu vo asli dan dummy, maka yang dipilih folder “VO DUMMY”. Setelah itu klik “*Create Directory*” di sebelah kanan untuk membuat folder baru.



Gambar 32 Screen Shoot Software Movit

Sumber : Dokumen Pribadi

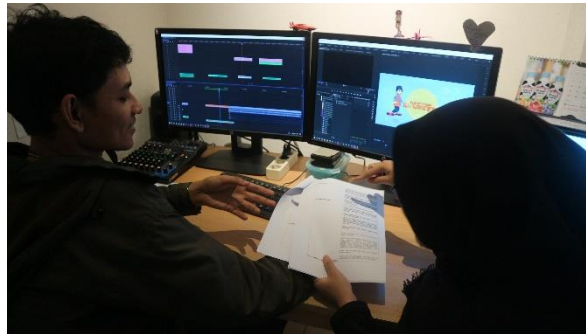
Kelima klik file disebelah kiri yang akan ditransfer atau dipindahkan, lalu klik “Upload” yang berarti memindahkan file tersebut ke penyimpanan software “Movit” sebelah kanan.



Gambar 33 Screen Shoot Software Movit

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah menyiapkan materi yang berupa video atau gambar hasil liputan, naskah dummy, vo dummy asisten produksi juga harus menyampaikan apa saja yang harus dikerjakan editor melalui media *Note* yang berada di komputer editing kendala apabila editornya belum datang, meskipun begitu sebagai media pembagian apa yang harus dikerjakan oleh editor di setiap shiftnya. Shift editor terbagi menjadi 3 shift yaitu shift pagi (08.00 – 16.00), shift sore (16.00 – 00.00), dan shift malam (00.00 – 08.00). Maka dari itu asisten produksi sangat berperan penting dalam manajemen apa saja yang harus di kerjakan oleh editor dan sesuai dengan target hingga siap tayang.

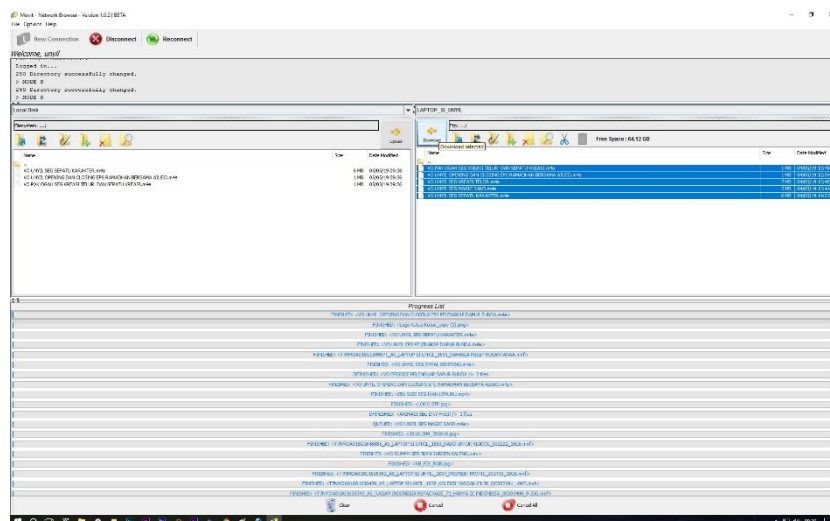


Gambar 35 Di Ruang Editing

Sumber : Dokumen Pribadi

Adapun cara menyiapkan materi untuk editing, sebagai berikut :

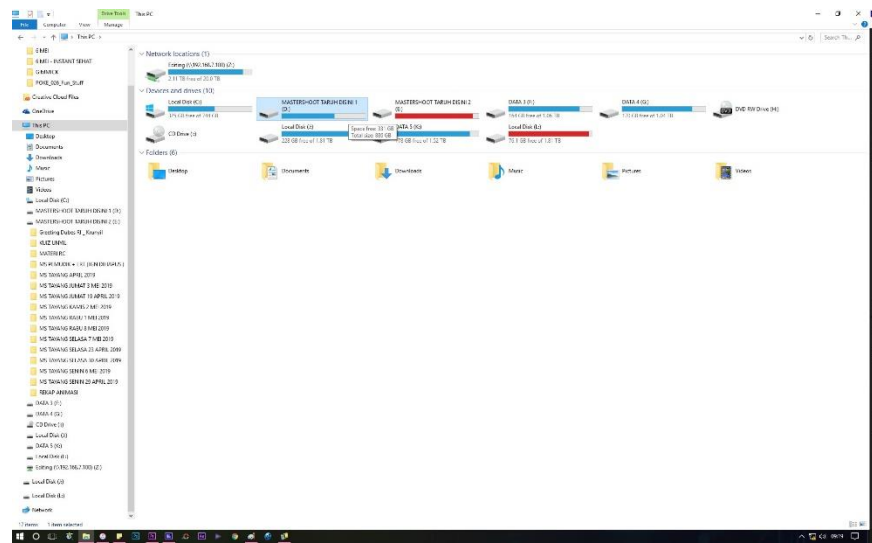
Pertama, download file yang sudah di transfer atau dipindahkan dari komputer Laptop Si Unyil melalui software *Movit* ke dalam komputer editing. Sama dengan yang dilakukan ketika mengupload atau memindahkan file dari Laptop Si Unyi ke *Movit*. Yang pertama dilakukan yaitu buka software *Movit* dan *log in* dengan *username* dan *password* yang sama. Lalu cari folder “VO DUMMY” untuk memilih file yang akan di *download* atau dipindahkan ke komputer editing. Namun sebelumnya sudah di siapkan folder untuk menyimpan file yang akan di *download* di sebelah kiri atau penyimpanan komputer editing.



Gambar 36 Screen Shoot Software Movit

Sumber : Dokumen Pribadi

Kedua, melakukan manajemen materi berupa file hasil liputan, vo, logo, animasi dan materi pendukung lainnya. Di komputer editing kita sudah disediakan penyimpanan untuk materi file video hasil liputan maupun *repackage* berada di “MASTERSHOOT TARUH DISINI (D)” dan “MASTERSHOOT TARUH DISINI (E)”, lalu “DATA 5” merupakan penyimpanan vo, logo, animasi, project, dan materi pendukung lainnya. Asisten produksilah yang akan mengatur dan memanajemen file tersebut jika memang sudah tidak di pakai untuk dihapus atau di backup ke hardisk yang sudah tersedia.



Gambar 37 Screen Shoot Komputer Editing

Sumber : Dokumen Pribadi

b. Edit “Ganti VO” / “VO Asli”

Edit Ganti VO ini merupakan lanjutan dari project yang sudah dilakukan pada progress edit dummy. Begitu pula dengan progress edit vo asli pekerjaannya tidak jauh berbeda dengan vo dummy yang membedakan hanyalah naskah yang sudah edited dengan vo yang asli sehingga dapat dengan mudah dan mempercepat progress editing tersebut.

Terkait vo asisten produksi selain harus mengkoordinasi kepada tim liputan mengenai kebutuhan tayangan juga harus berkoordinasi kepada orang yang menjadi pengisi suara dalam episode tersebut. Selain itu juga harus membuat list terkait perkembangan progress yang akan di share agar associate produser mengetahui perkembangan editingnya sudah sampai mana saja.



Gambar 38 *Screen shoot* Group WA

Sumber : Dokumen Pribadi

Adapun yang dilengkapi dalam edit ganti vo atau vo asli berupa :

Naskah edited yang sudah berisi satu episode dan sudah fix dan di edit oleh associate produser. Berikut contoh naskah edited Laptop Si Unyil “Episode Semangat Belajar Tayang 15 Juli 2019” :

**NASKAH LAPTOP SI UNYIL edited andreas
EPISODE: SEMANGAT BELAJAR**

OPENING

LIBURAN UDAH SELESA NIHH/ WAKTUNYA KITA BACK TO SCHOOL ALIAS KEMBALI KE SEKOLAHH// YEEE..// DI TAHUN AJARAN BARU INI// PASTINYA BANYAK HAL BARU JUGA// MULAI DARI KELAS BARU/ TEMAN BARU/ SAMPAI PERALATAN SEKOLAH YANG BARU// SEMANGAT BELAJARNYA JUGA HARUS BARU DOONG// HIHIHI//

NAHH/ UNYIL PUNYA NIH BERBAGAI KEBUTUHAN SEKOLAH YANG DIJAMIN BIKIN KITA MAKIN SEMANGAT BELAJAR// PENASARAN ADA APA AJA??// YUKK/ IKTIUN UNYIL TERUS YAA//

SEGMENT : STANDARD LITE ME / PENA PENANDA WARNA
TIM LIPUTAN : KAK ERIK – KAK DISMAS – KAK AGUNG
THX TO : LOGO STANDARD – TANGERANG, BANTEN

VIDEO	AUDIO
<p>OPENING Folder “aplikasi stabilo” (DAY_0901 - DAY_0924)</p> <p>Adegan anak belajar, terus kebingungan nyari catetan di buku..</p> <p><i>Insert gbr stop motion</i> (DAY_1568 - DAY_1594)</p>	<p>(setup anak2 lagi belajar) Keyne: “Kok gak ada?? Mana yaa??” Aqil: “Kenapa Key, kok kaya kebingungan gitu??” Keyne: “kemaren guru aku ngasih tugas, tapi kok gak ada ya??” (anak2 kebingungan, dateng ibunya buat ngasihin pena penanda warna, sambil dijelasin)</p> <p>NGGAK PENGEN KAN KELUPAAN CATATAN PENTING PAS LAGI BELAJAR?// ALAT TULIS BERNAMA HIGHLIGHTER ATAU PENA PENANDA INI/ COCOK BANGET BUAT MELENGKAPI ALAT TULIS TEMAN TEMAN//</p> <p>YAPP/ WARNANYA YANG CERAH DAN BERAGAM PILIHAN BISA NGASIH TANDA TERUTAMA BAGIAN PENTING DI BUKU PELAJARAN KITA// DI JAMIN GAK BAKAL PUSING BOLAK-BALIK HALAMAN LAGI DEH// HHIH//</p>
<p>GIMIK OPENING</p> <p>Ipeh lagi nyatet2 di buku bon..</p> <p>Dateng unyil sama melani</p>	<p>IPEH: INI BON UTANGAN JUALAN GADO-GADO UDAH NUMPUK BEGINI DAH// PUSING DAH AYEE../ MANA YANG UDAH AMA YANG BELOM BAYAR YAKK??// HADEHH..//</p> <p>MELANI: MPO IPEH KAYANYA LAGI ADA PROYEK NIH// SIBUK BENER..// HHIH//</p> <p>IPEH: EHH MELANI AMA UNYIL// INI../ MPO LAGI BINGUNG NGEBEDAIN BON UTANGAN MANA YANG UDAH DIBAYAR AMA YANG BELOM// TUHH..//</p> <p>UNYIL: NAHH KEBETULAN MPO/ UNYIL PUNYA SOLUSINYA NIHH// PAKENYA TINGGAL DI CORET AJA// TUHH.. YANG UDAH BAYAR JADI BISA KETAUAN KAN MPO//</p> <p>IPEH: WIHH CAKEP BENER DAHH// NGEBANTU MPO BANGET KALO GINI// MAKASIH YAA NYIL/ MELAN//</p>

	<p>MELANI: ITUKAN PENA PENANDA WARNA YAA NYIL// MELANI JUGA MAU DONG//</p> <p>UNYIL: YAA TINGGAL SISA SATU MEL// EITTS TENANG/ UNYIL AJAK LANGSUNG KE PABRIKNYA AJA DEH// KEMONN//</p>
<p>Folder “PENCETAKAN” SS nuang biji plastik & mesin injeksi (DIS_0001 - DIS_0018)</p> <p>POP UP: PENA PENANDA ATAU HIGHLIGHTER MULAI DIKENAL SEJAK TAHUN 1963</p> <p>SS mesin injeksi bodi stabilo biasa bentuk kotak (DIS_0039 - DIS_0055)</p> <p>SS mesin injeksi bentuk tabung (DIS_0019 - DIS_0038; DIS_0056 - DIS_0064)</p> <p>Folder “STAMPING LABEL” (DIS_0065 - DIS_0099)</p> <p>Folder “STAMPING FILM SABLON” (DIS_0101 - DIS_0137)</p> <p>----- <cut to> ----- ----- Folder “MIXING PEWARNA”</p>	<p>PABRIK PEMBUATAN PENA PENANDA/ BERLOKASI DI TANGERANG/ BANTEN// SUDAH SEJAK TAHUN 1971/ PABRIK ASAL INDONESIA INI MEMPRODUKSI BERBAGAI ALAT TULIS/ SALAH SATUNYA ADA PENA PENANDA WARNA INI//</p> <p>KITA MULAI DARI BIKIN BODI BAGIAN LUAR NYA DULU YAA// DENGAN MESIN INJEKSI INI/ BIJI PLASTIK DENGAN MUDAH DICETAK DAN BERUBAH MENJADI BENTUK YANG DIINGINKAN// MAU WARNA APA AJA JUGA BISAA//</p> <p>ADA DUA MODEL BODI PENA PENANDA WARNA YANG DIBUAT DI SINI// ADA YANG BERBENTUK KOTAK DAN JUGA ADA PENA BERBENTUK TABUNG// MIRIP SPIDOL GITU/ JADI LEBIH NYAMAN UNTUK DIPEGANG//</p> <p>BODI YANG MASIH POLOS INI/ PERLU DIBERI LABEL DAN MOTIF SEBAGAI PENANDA// UNTUK BODI BERBENTUK KOTAK YANG PERMUKAANNYA RATA/ PEMBERIAN LABEL BISA DENGAN TEKNIK SABLON SEPERTI BIASA//</p> <p>KALAU UNTUK BODI BERBENTUK TABUNG YANG PERMUKAANNYA MELINGKAR/ ADA TEKNIK KHUSUS/ NAMANYA TEKNIK FILM TRANSFER// CARANYA/ MENEMPELKAN TULISAN ATAU MOTIF DARI PLASTIK FILM YANG BERPUTAR SAMBIL DIPANASKAN// TARA.. BUKAN SULAP BUKAN SIHIR.. TULISAN PADA FILM UDAH BERPINDAH DAN MENEMPEL KE BODI TUHH// HHIHI//</p> <p>SIPP DEH/ BODI NYA UDAH SIAP// SEKARANG TINGGAL DI ISI SAMA TINTANYA DEH//</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>TINYA UNTUK ISIAN PENA PENANDA/ BERBEDA DENGAN TINTA SPIDOL YAA//</p>

<p>(DIS_0138 - DIS_0151)</p> <p>POP UP: PENA PENANDA BERWARNA KUNING LEBIH BANYAK DIPILIH KARENA TIDAK MENGHASILKAN BAYANGAN SAAT DICOPY</p> <p>----- <cut to> ----- ----- Folder "ASSEMBLING" (DIS_0152 - DIS_0252)</p> <p>SS suntik tinta (DIS_0156 - DIS_0168)</p> <p>SS masukin tabung tinta ke bodi (DIS_0169 - DIS_0173)</p> <p>SS tutup tinta (DIS_0174 - DIS_0185)</p> <p>SS pasang TIP (DIS_0186 - DIS_0194)</p> <p>SS assembling model kotak biasa (DIS_0214 - DIS_0241)</p>	<p>TINTA PULPEN ATAU SPIDOL/ BIASANYA MENGGUNAKAN CAMPURAN MINYAK// SEMENTARA PENA PENANDA/ MENGGUNAKAN AIR SEBAGAI CAMPURAN UTAMA// TUJUANNYA/ AGAR TINTA YANG DIHASILKAN BERWARNA LEBIH TERANG DAN ENGGAK BAKAL MENUTUP TULISAN ASLI YANG DITANDAI NANTI//</p> <p>PILIHAN WARNANYA JUGA DIBUAT TERANG MENYALA/ BIAR BISA LANGSUNG MEMBERI REFLEK KE MATA KITA//</p> <p>KARENA BERBAHAN DASAR AIR/ MEMAKAI PENA PENANDA WARNA INI NGGAK PERLU DITEKAN// KALAU TERLALU LAMA DITEKAN KE PERMUKAAN KERTAS/ BISA-BISA KERTAS JADI BOLONG DEH// HHHIHI//</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>SIPP/ TINTA YANG UDAH JADI TINGGAL DI MASUKAN KE DALAM BODI PENA PENANDA WARNANYA DEH//</p> <p>CARANYA TINTA DISUNTIKKAN KE DALAM TABUNG BERBAHAN SERAT FIBER DARI POLYESTER MIRIP BUSA INI// MIRIP KAYA BIUSA DI DALAM SPIDOL KAANN// TUHH.. TINTA YANG SUDAH DISUNTIKKAN/ BAKAL LANGSUNG KESERAP DAN KETAMPUNG DEH//</p> <p>AYOO.. BARIS YANG RAPIH// HHEHE// DENGAN MESIN OTOMATIS INI// SATU PERSATU TABUNG TINTA LANGSUNG DIMASUKKAN KE DALAM BODI//</p> <p>COBA TEBAK/ BAGIAN YANG BENTUKNYA MIRIP KAYA TUSUK GIGI INI APA HAYOO??// INI NAMANYA NIB/ ATAU BAGIAN PALING UJUNG TEMPAT JALUR KELUARNYA TINTA// NIB INI BERBAHAN FIBER YANG MUDAH MENYERAP TINTA DAN TIDAK KERAS/ JADI GAK GAMPANG BIKIN KERTAS RUSAK ATAU ROBEK//</p> <p>COBA PERHATIKAN DEH// NIB UNTUK PENA PENANDA WARNA INI BENTUKNYA</p>
---	---

<p>Folder “PACKING & TESTING” (DIS_0253 - DIS_0262)</p>	<p>MENGERUCUT DENGAN UJUNG YANG MELEBAR/ ATAU SEBUTANNYA CHISEL NIB// TUJUANNYA/ SAAT DIGORESKAN DI ATAS KERTAS NANTI/ HASIL PEWARNAANNYA BISA LEBIH MERATA//</p> <p>NAHH/ DENGAN KEGIATAN PRODUKSI YANG MENGANDALKAN MESIN OTOMATIS INI/ DALAM SEHARI PENUH PABRIK INI BISA MENGHASILKAN DUA RATUS TUJUH PULUH RIBU PENSA PENANDA WARNA//</p> <p>KITA BISA PILIH NIH WARNANYA// TOTAL ADA DELAPAN WARNA YANG DIPRODUKSI DI SINI// GIMANA TERTARIK GAK NIH?/// HHHI//</p> <p style="text-align: center;">----- <cut to> -----</p>
<p>Folder “GIMMICK 2” (DIS_0263 - DIS_0288) Melani lagi ngegambar pake twilo.. Dateng UNYIL...</p> <p><insert> Gbr mesin twilo (DIS_0242 - DIS_0252)</p> <p>unyil mau ikutan.. gak sengaja nyenggol.. jatuh berantakan..</p> <p>Melani ngomel2, unyil kabur..</p>	<p>MELANI: LALALALA...// KALAU BANYAK PILIHAN WARNA GINI KAN MELANI JADI SENENG// HHHI//</p> <p>UNYIL: MELANI LAGI GAMBAR PAKE APA TUH??//</p> <p>MELANI: INI MELANI LAGI NYOBA YANG BARU NYIL// ALAT TULIS INI BISA DIPAKE BUAT NULIS SAMA GAMBAR DARI KEDUA UJUNGNYA//</p> <p>UNYIL: LOHH KOK BISA MEL??//</p> <p>MELANI: KARENA DI KEDUA UJUNG INI PUNYA TIP DENGAN BENTUK YANG BERBEDA// DI SISI PERTAMA PUNYA BAGIAN YANG TEBAL SEPERTI SPIDOL/ DAN DI SISI YANG SATU LAGI PUNYA UJUNG TIP YANG LEBIH KECIL MIRIP PULPEN// JADI KAYA PULPEN DAN SPIDOL DALAM SATU GENGAMAN// PRAKTIS DEH//</p> <p>UNYIL: WIHH KEREN MEL// UNYIL JUGA MAU COBA AHH..// (gak sengaja nyenggol, twilo nya jatuh berantakan) EHH.. EHH...// ADUHHH..//</p> <p>MELANI: YAA UNYIL..// TUHH KAN JADI BERANTAKAN DEHH.. //</p>

	<p>UNYIL: HUAAA.. ADUHHH..// MAAP.. MAAPP YAA MELAN..// KABURR..//</p> <p>MELANI: UNYILLL..//</p>
<p>Folder “stop motion” (DAY_1568 - DAY_1594)</p> <p>Folder “timelapse” (DAY_1567)</p> <p>Folder “aplikasi stabilo” (DAY_0901 - DAY_0924) Kasih gbr anak2 dikasih stabilo, trus dipake</p>	<p>PENA PENANDA/ MEMANG BUKAN BARANG BARU// SELAN JADI ALAT BANTU TULIS/ PENA PENANDA DENGAN BERBAGAI PILIHAN WARNA INI JUGA BISA MEMPENGARUHI PSIKOLOGI ANAK LOH//</p> <p>BERMAIN DENGAN WARNA MEMBUAT ANAK JADI BISA MENGEKSPRESIKAN DIRI DAN MEMBANGKITKAN KREATIVITAS// SELAIN ITU/ BERMAIN DENGAN WARNA JUGA BISA MEMBUAT ANAK-ANAK LEBIH PERCAYA DIRI//</p> <p>NAHH/ DENGAN SEMAKIN BANYAKNYA ALAT TULIS YANG BERMANFAAT KAYA GINI// DIJAMIN DEH BIKIN SEMANGAT BELAJAR KALIAN TERUS BERKOBAR// HHHI//</p>
<p>GIMIK CLOSING Ogah lagi naik becak, tiba2 dihalang sama mpo ipeh</p>	<p>OGAH: (lagi narik becak) HADEHHH.. SEPI BANGET YAA NARIK BECAK HARI INI//</p> <p><i>(ipeh nongol sambil ngalangin becak ogah)</i> IPEH: CIATTT..// MAU KE MANA KAMU GAH??//</p> <p>OGAH: EHHH.. MPOO IPEHH..// PASTI MAU NAIK BECAK OGAH YAA// AYUKK MPO/ KITA LETS GOO..//</p> <p>IPEH: KAGA ADA LETS GO LETS GO..// NIHH/ BAYAR DULU UTANG GADO-GADO SITU SAMA AYEE// <i>(mpo ipeh ngeluarin gulungan kertas bon utang)</i></p> <p>OGAH: PUCUNG GABUS// HAHH.. UTANGG??// KABURR...// <i>(roda becaknya keselimpet sama gulungan kertas bon utang, terus nyusruk)</i> HUAAA...// ADUHHH.. //</p> <p>AMPUN MPO// OGAH LUNASIN DEH UTANGNYA// TAPI NUNGGU DAPET TARIKAN BECAK DULU YA MPO// HHHU..//</p>

	IPEH: NAHH GITU// KALO PUNYA UTANG YAA HARUS DI BAYAR// JANGAN AMPE DITAGIH// KEBIASAAN//
--	---

THX TO:



NASKAH LAPTOP SI UNYIL

EPS : SEMANGAT BELAJAR
SEGMENT : KOTAK PENSIL KODE – KIKY
TIM LIPUTAN : KAK ADRYAN – KAK ARFANE
THX TO : LOGO KIKY – SOLO, JATENG

VIDEO	AUDIO
<p>Dok belajar di sekolah</p> <p>Bisa pakai dok Tupperware</p> <p>She Can eps Rifa Ariani</p> <p>Banyak dok kegiatan belajar</p> <p>Gambar cantik kotak pensil.</p>	<p>TAHUN AJARAN BARU/ SEMANGATNYA HARUS BARU JUGA// BIAR MAKIN SEMANGAT BELAJAR/ NGGAK ADA SALAHNYA KOK PAKAI PERLENGKAPAN ALAT TULIS YANG BARU// KAYA KOTAK PENSIL YANG SATU INI NIHH//</p> <p>KOTAK PENSIL INI ISTIMEWA/ SOALNYA DILENGKAPI DENGAN KUNCI KODE ANGKA// DIJAMIN KEREN DAN AMAN UNTUK MENYIMPAN ALAT TULIS//</p> <p>LANGSUNG AJA YUK/ IKUTIN TERUS UNYIL YA//</p>
<p>GIMIK OPENING:</p> <p>Close up tangan Embul ambil beberapa bolpen.</p> <p>Melani dan Unyil datang, Melani tuduh Unyil yang ambil bolpennya. Lalu Arsa kasih kotak pensil yang ada kuncinya.</p>	<p>(Close up tangan Embul curi bolpen, kasih efek suara)</p> <p>UNYIL: NAH KAN ITU DIA KOTAK PENSIL MELAN YANG KETINGGALAN//</p> <p>MELANI: IYA NYIL/ MELANI TADI BURU-BURU JADI KETINGGALAN// LOH KOK BOLPEN MELANI GAK ADA?// JANGAN-JANGAN KAMU YANG AMBIL YA NYIL?//</p>

	<p>UNYIL: HAAH/ ENGGAK KOK MEL// DARI TADI KITA KAN SAMA-SAMA TERUS//</p> <p>ARSA: HALO UNYIL DAN MELANI//</p> <p>UNYIL DAN MELANI: HALO KAK ARSA//</p> <p>MELANI: KAK/ BOLPEN MELAN HILANG NIH/ JADI GAK BISA NULIS NIH//</p> <p>ARSA: TENANG MELAN/ KAK ARSA PUNYA KOTAK PENSIL YANG BISA DIKUNCI// JADI BOLPEN DAN PENSIL KITA AMAN//</p> <p>MELANI: WAH MAKASIH YA KAK//</p> <p>ARSA: SAMA-SAMA MELANI/ SEMANGAT BELAJAR YA DAN JANGAN LUPA BAHAGIA//</p>
<p>Chichat talent dan Rio: Folder: "talent & RIO HARYANTO"</p> <p>Rere gak mau turun dari mobil, gak mau masuk sekolah soalnya bolpennya sering hilang. Kak Rio datang kasih kotak pensil. Rere jadi mau sekolah.</p>	<p>Mama: Ayo turun..</p> <p>Rere: Gak mau ah.</p> <p>Mama: kenapa gak mau, kan udah mau masuk.</p> <p>Athaya: Rere, kok gak mau masuk kelas?</p> <p>Rere: Soalnya pensil aku sering diumpetin temen aku, jadi aku gak bisa nulis.</p> <p>Rio: Kenapa de gak mau sekolah?</p> <p>Rere: Pensil ku sering hilang.</p> <p>Rio: Nih kakak kasih pensil case code, dijamin deh pensilnya gak hilang lagi soalnya ada kuncinya.</p> <p>Rere: wah iya bagus banget.</p> <p>Rio: Nah ini buat kamu. (kasih juga ke Athaya)</p> <p>Rio: Yang rajinya belajarnya.</p> <p>Rere dan Athaya: Iya kak, makasih</p>
<p>Folder: "mesin cetak cover"</p>	<p>Karyawan: Hai, kesini de.</p> <p>Rere: Pak ini namanya mesin apa?</p> <p>Karyawan: ini namanya mesin cetak offset</p> <p>Rere: Mesinnya besar ya pak</p>

<p>Folder: "talent di bagian mesin cetak"</p> <p>Klip2 di pabrik</p> <p>Folder: "bagian design cover"</p> <p>Folder: "Gambar cantik kotak pensil"</p> <p>Tambahan detail kunci kotak pensil:</p> <p>Files: LSU 0142, LSU 0143, LSU 0144, LSU 0145, dan LSU 0146</p> <p>SS mesin cetak</p> <p>Folder: "mesin cetak cover"</p>	<p>Karyawan: Oh iya, mesinnya ini dari sana sampai sana, panjang.</p> <p>WAH SELAIN DIKASIH HADIAH SAMA KAK RIO HARYANTO/ RERE DAN ATHAYA JUGA DAPAT KESEMPATAN MELIHAT PEMBUATAN KOTAK PENSILNYA LOH DI PABRIK//</p> <p>PABRIK ALAT TULIS YANG TERLETAK DI KOTA SOLO/ JAWA TENGAH INI/ SUDAH BEROPERASI SEJAK TAHUN SERIBU SEMBILAN RATUS TUJUH PULUH ENAM// KINI SUDAH BERKEMBANG MENJADI SALAH SATU PRODUSEN PERLENGKAPAN SEKOLAH TERBESAR DI INDONESIA/ DENGAN JUMLAH KARYAWAN LEBIH DARI EMPAT RIBU ORANG//</p> <p>SELAIN PRODUKNYA BERKUALITAS/ PASTINYA JUGA HARUS INOVATIF// KAYAK KOTAK PENSIL INI YANG DILENGKAPI KUNCI DENGAN KODE ANGKA//</p> <p>KITA LIAT DARI BAGIAN PENCETAKAN DULU YUK// INI DIA MESIN YANG DIGUNAKAN UNTUK MENCETAK GAMBAR BAGIAN LUAR KOTAK PENSILNYA// NAMANYA MESIN CETAK OFFSET/ BIASA DIGUNAKAN UNTUK MENCETAK DALAM JUMLAH BESAR//</p> <p>DARI SEGI KUALITAS/ JELAS BEDA DENGAN MESIN CETAK BIASA// KALAU PAKAI MESIN CETAK OFFSET/ WARNA HASIL CETAKNYA LEBIH TAHAN LAMA// TERUS/ MESIN INI JUGA MAMPU MENCETAK BERBAGAI JENIS UKURAN DAN KETEBALAN KERTAS//</p> <p>LIAT AJA KECEPATAN CETAKNYA/ DALAM SATU JAM BISA MENCETAK SAMPAI LIMA BELAS RIBU LEMBAR/ WUIIH KEREN//</p>
<p>Info siUnyil:</p> <p>ALAT PENCETAKAN</p> <p>SEDERHANA SUDAH</p> <p>DITEMUKAN DI CINA DAN</p> <p>KOREA SEKITAR TAHUN 175</p> <p>AD. MENGGUNAKAN KAYU</p> <p>DAN PERUNGGU DENGAN</p> <p>CARA DIBUBUHI TINTA DAN</p> <p>DIGOSOK DENGAN TONGKAT</p> <p>BAMBU.</p>	

<p>(talent liat pengecekan warna hasil cetakan)</p>	<p>Chitchat talent: Rere: Liat deh Athaya, cetakan nya cepet ya. Athaya: Wah iya. Karyawan: Nah ini dia hasil nya setelah dicetak.</p>
<p>(Talent outframe dari pencetakan)</p>	<p>UNTUK MENJAGA KUALITAS/ DILAKUKAN PENGECEKAN WARNA// PASTIKAN SUDAH SESUAI DENGAN WARNA DESAIN//</p>
<p>Folder: “mesinpotong”</p>	<p>Pendamping: Ayo kita lanjut lagi. Rere: Oh iya, terimakasih ya pak.</p> <p>(lanjut proses potong)</p>
<p>Folder: “mesin pembuat kotak”</p>	<p>SEKARANG KITA KE PROSES PEMBUATAN KOTAK UTAMANYA/ POTONG DULU BAHAN BAKUNYA SESUAI DENGAN UKURAN YANG DIBUTUHKAN//</p>
<p>Folder: “talent di bagian mesin pembuat kotak”</p>	<p>TERUS DIBENTUK JADI KOTAK PAKE MESIN CANGGIH INI// TUH KAN/ LANGSUNG UDAH KELIATAN BENTUKNYA//</p>
<p>Folder: “pemasangan handle”</p>	<p>(insert talent lewat di mesin pembuat kotak, chitchat gak usah dimasukin)</p>
<p>Folder: “talent di bagian perakitan handle”</p>	<p>LANJUUTT/ KITA RAKIT KOTA PENSILNYA// UNTUK MENJAGA KUALITAS/ PERAKITAN KOTAK PENSIL MASIH MENGGUNAKAN TANGAN// SOALNYA/ PENERJAANNYA MEMBUTUHKAN KETELITIAN SAMPAI DETAIL DETAILNYA//</p>
<p>Folder: “finishing”</p>	<p>Athaya: Kalau ini apa? Pendamping: Ini pemasangan pegangannya, supaya bisa dibawa ke mana-mana.</p>
<p>Folder: “packing”</p>	

	<p>UDAH HAMPIR JADI NIH/ TINGGAL DIKASIH PEREKAT DAN DIRANGKAI// DENGAN KOTAK PENSIL YANG DILENGKAPI KUNCI/ NGGAK PERLU LAGI DEH KUATIR KEHILANGAN ALAT TULIS// APALAGI/ GAMBARNYA JUGA LUCU LUCU// TAPI JANGAN SAMPAI KELUPAAN KODE ANGKA UNTUK BUKA KUNCINYA YAA/ HIHIHI//</p> <p>DALAM SATU HARI PABRIK INI BISA MEMBUAT SEBANYAK SEPULUH RIBU KOTAK PENSIL// DAN DIPASARKAN KE SELURUH INDONESIA/ MANTAP//</p>
<p>Liat ada kotak pensil bagus Embul mau ambil bolpen lagi, tapi kesulitan karena ada kuncinya. Akhirnya Arsa muncul dan nasehatin Embul kalo mencuri itu gak baik.</p>	<p>EMBUL: UH/ UH// KOTAKNYA KOK SUSAH AMAT DIBUKANYA// HHUUH//</p> <p>ARSA: HALO EMBUL// LAGI APA NIH?//</p> <p>EMBUL: EH KAK ARSA/ ENGGA KAK// HMMM/ MAAF KAK ARSA// EMBUL NGAKU DEH/ TADI MAU ISENG AMBIL PENSIL SAMA BOLPEN// (grogi dan takut)</p> <p>ARSA: EMBUL/ MENGAMBIL BARANG ORANG LAIN ITU BUKAN PERBUATAN YANG BAIK// KALAU EMBUL MAU/ NANTI KAK ARSA KASIH JUGA BUAT EMBUL//</p> <p>EMBUL: IYA KAK ARSA/ EMBUL JANJI GAK AKAN ULANGIN LAGI// MAKASIH YA KAK//</p> <p>ARSA: SAMA-SAMA MBUL/ KALAU KITA BERSIKAP BAIK/ HATI JUGA JADI BAHAGIA KAN//</p>

THX TO:



SEGMENT : SMART SAJADAH – AIUEO
TIM LIPUTAN : KAK ERIK – KAK AGUNG – KAK BULAN & KAK ULU – KAK FAHMY – KAK YOGI
THX TO : LOGO AL QOLAM – TANGERANG

VIDEO	AUDIO
<p>Gbr aplikasi abieh ngajarin aiueo belajar shalat pake smart sajadah di rumah</p> <p>Gbr aktivitas mereka aja di rumah pas abieh ngajarin shalat</p> <p>Gbr aplikasi sajadah di sekolah aiueo</p>	<p>BELAJAR GAK MELULU BERHITUNG DAN MEMBACA// TAPI BELAJAR MENJALANKAN PERINTAH AGAMA JUGA PERLU DITANAMKAN SEJAK DINI// SALAH SATUNYA/ BELAJAR GERAKAN SHALAT//</p> <p>MENGAJARKAN SHALAT PADA ANAK-ANAK EMANG BUTUH PROSES// APALAGI/ KALAU NGAJARIN 5 BOCAH SEKALIGUS// WAAH PASTI BUTUH KESABARAN ESKTRA//</p> <p>TAPI TENAANG/ BELAJAR SHALAT BISA PAKAI ALAT BANTU KOOKK// SEPERTI MENGGUNAKAN SAJADAH PINTAR IN// IYAAA../ DENGAN SAJADA PINTAR/ ANAK ANAK BISA MENGHAFAL BACAAN GERAKAN SHALAT SAMPAI NIAT SHALAT LIMA WAKTU//</p> <p>----- INTERCUT-----</p> <p>TUH KAAAN/ DENGAN BANTUAN SAJADAH PINTAR/ SI KEMAR AIUEO PADA SEMANGAT SHALATNYA// DESAINNYA MEREKA BANGET BANGET KAAAN// PEMILIHAN WARNA YANG CERAH / SERTA BAHAN DARI SAJADAHNYA JUGA LEMBUT//</p> <p>PENGGUNAAN SAJADA PINTAR JUGA GAMPANG BANGET KOK// TINGGAL PENCET PENCET AJAA// KELUAR DEH TUH BACAAN BACAANNYA..//</p> <p>SAJADAH INI BISA DI CAS LOH// PEMAKAIANNYA SELAMA KURANG LEBIH TIGA JAM/ ATAU SESUAI PEMAKAIAN//</p> <p>TERUSS NIH/ KALAU UDAH KOTOR KARENA DIPAKAI TIAP HARI/ SAJADAHNYA BISA DICUCI LOHH// TINGGAL</p>

	<p>DICOPOT MESIN YANG ADA DI DALAM SAJADAH// KALAU UDAH KERING/ TINGGAL PASANG LAGI DEH//</p> <p>SAJADAH PINTAR INI BUKAN BUATAN LUAR NEGERI LHO// PRODUKSINYA ADA DI TANGERANG/ BANTEN// GAK PERCAYA NIH?// YUK IKUT UNYIL AJA KE TEMPAT PEMBUATAN SAJADAH PINTARNYA//</p>
<p>Folder “gimik ogah 1” (DAY_1186 - DAY_1199)</p> <p>Pak ogah dateng ngeliat sajadah, numpang tidur di sajadah..</p> <p>Unyil dateng bawa remote, pak ogah dikerjain..</p>	<p>OGAH: LOHH KOK ADA SAJADAH DIBIARIN TERGELETAK GINI SIH// GAK BISA DIBIARININ NIHH.. OGAH HARUS JAGAIN..// TAPII.. SAMBIL TIDURAN AHH..// HHEHE// HOAMMMM...// (ogah tidur, dateng unyil)</p> <p>UNYIL: YAA.. KEBIASAAN NIH PAK OGAH TIDUR MELULU..// ADUHH.. DITIDURIN LAGI SAJADAHNYA// AHH.. UNYIL PUNYA IDE..// HHEHE..// (unyil mencet remote)</p> <p>OGAH: EHH.. EHH.. (kebangun)// EHH DEN UNYIL..// DEN.. UDAH ADZAN YAA??// PERASAAN BARU TIDUR SEBENTAR..//</p> <p>UNYIL: HHIHI..// SUARA ADZAN YANG PAK OGAH DENGAR TADI ASALNYA DARI SAJADAH YANG PAK OGAH TIDURIN ITU TUH//</p> <p>OGAH: HAHH.. KOK BISA SIH DEN??// JANGAN BECANDA AHH..//</p> <p>UNYIL: YEE BENERAN PAK// NIHH PAKE REMOTE// KALO GAK PERCAYA/ UNYIL AJAK AJA DEH KE PABRIK PEMBUATANNYA//</p>
<p>Folder “desain” (DAY_1055 - DAY_1069)</p> <p><i>Insert gbr cantik sajadah pintar</i></p>	<p>INI DIA TEMPAT PEMBUATAN SAJADAH PINTARNYA//</p> <p>SAJADAH PINTAR INI DIBUAT UNTUK ANAK-ANAK YANG DALAM TAHAP BELAJAR SHOLAT// MAKANYA/ DESAIN YANG DIPILIH HARUS MENARIK DAN PENUH WARNA// BIAR MAKIN SEMANGAT BELAJARNYA// HHIHI//</p> <p>GAK LUPA JUGA DIKASIH BERBAGAI SIMBOL UNTUK PETUNJUK GERAKAN SHOLAT/ SERTA TULISAN YANG MUDAH DIBACA PADA PERMUKAAN SAJADAH//</p>

	<p>DIJAMIN DEH ANAK-ANAK PASTI SUKA DAN GAMPANG BUAT NGIKUTINNYA//</p> <p>OH IYA/ GAMBAR-GAMBAR INI NANTINYA BISA DIPENCET LOHH//</p> <p style="text-align: center;">----- <cut to> -----</p>
<p>Folder “gimik ogah-unyil” (DAY_1084 - DAY_1089)</p> <p>Pak ogah dan unyil liat proses solder</p> <p><insert> gbr Folder “service” Ngerakit kabel (DAY_1070 - DAY_1095)</p> <p style="text-align: center;">----- <cut to> -----</p> <p>Folder “merakit-QC-n packaging” (DAY_1096 - DAY_1128) Langsung kasih gbr mesin sajadah yg bentuknya kotak, lanjut assembling</p>	<p>INI MAU BIKIN SAJADAH APA ALAT ELEKTRONIK YA?/ KOK ADA KABEL KABEL??// HIIHII//</p> <p>KABEL KABEL INILAH YANG BIKIN SAJADAHNYA JADI PINTAR// DI DALEMNYA ADA TERSAMBUNG KABEL YANG SALING TERHUBUNG DENGAN TOMBOL YANG LETAKNYA ADA DI BAWAH GAMBAR SIMBOL TADI//</p> <p>KABEL-KABEL INI AMAN DARI AIR// JADI KALAU SAJADAHNYA KOTOR/ BISA DICUCI SECARA MANUAL// KARENA ADA KABEL-KABELNYA/ JANGAN BERSIHKAN SAJADAH MENGGUNAKAN MESIN CUCI YAA/ DAN PASTIKAN MESIN SI SAJADAH PINTARNYA DI LEPAS//</p> <p style="text-align: center;">----- <cut to> -----</p> <p>JANGAN BAYANGKAN MESINNYA KAYA MESIN MOTOR YAA// MESIN YANG DIGUNAKAN/ YA KHUSUS UNTUK SAJADAH PINTAR// SEMUA KABEL AKAN DISAMBUNGAN DENGAN MESIN BERBENTUK KOTAK INI// DI DALAM MESIN INI JUGA TERDAPAT BATERAI YANG SANGGUP MENYALAKAN SAJADAH PINTAR SELAMA SATU JAM PENUH PEMAKAIAN// TENANGG../ KALAU HABIS/ BISA TINGGAL DI ISI ULANG LAGI KOK//</p> <p>SAAT GAMBAR ATAU TULISAN DITEKAN/ MESIN AKAN MENGELUAKAN REKAMAN SUARA BACAAN-BACAAN SHOLAT// BACAAN NYA JUGA BANYAK// ADA APA AJA??/ YUKK UNYIL JELASIN SAMBIL LIAT PROSES REKAMANNYA//</p>
<p>Folder “gimik ogah 2” (DAY_1169 - DAY_1185)</p>	<p>OGAH: WIHH.. ADA MIC NGANGGUR NIHH// CEKK SOUND.. CEKK SOUND.. SATUU.. DUAA.. SATU.. DUAA.. // GINI-GINI/ OGAH TUH PERNAH JADI JUARA BERTAHAN NYANYI SEDESA SUKAMAJU// HHEHE//</p> <p><i>(pak ogah nyanyi lagu “YA MAULANA – SABYAN)</i></p>

	<p>MAULANA YAA MAULANAAA.. MAULANA YAA MAULANAAA..//</p> <p><i>(pak ustad kebingungan, nyamperin ke dalam ruang rekaman, ketemu pak ogah)</i> <i>(DAY_1184) Pak Ust: "Ehh.. Suara siapa itu??"</i> <i>(DAY_1180) Pak Ust: "Pak ogah ngapain, malah nyanyi???"</i></p> <p>OGAH: EHH MAAP PAK USTAD// TADI GAK TAHAN KALO LIAT MIC NGANGGUR BEGINI// BAWAANNYA MAU NYANYI MELULU// HHEHE//</p> <p><i>(DAY_1175) Pak Ust: "Yaudah kalau gitu saya mau rekaman ngaji dulu yaa"</i></p> <p>OGAH: OKE DEH PAK USTAD// OGAH PAMIT DULU// ASALAMUALAIKUM PAK USTAD//</p> <p><i>(DAY_1175) Pak Ust: "Walaikumsalam.."</i></p>
<p>Folder "perekaman bacaan sholat" (DAY_1158 - DAY_1168)</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>Folder "merakit-QC-n packaging" SS masukin sajadah & remote (DAY_1115 - DAY_1128)</p> <p>Folder "persiapan packet ke pembeli" (DAY_1129 - DAY_1157)</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>Folder "beauty shot" (DAY_1236 - DAY_1244)</p> <p>Folder "stop motion smart sajadah" (DAY_1200 - DAY_1234)</p>	<p><i>(klip setup mulai rekaman)</i> BACAAN PADA SAJADAH PINTAR INI JUMLAHNYA ADA TOTAL TUJUH BELAS BACAAN PER GERAKAN SHOLAT// BEBERAPA SEPERTI BACAAN NIAT SHOLAT LIMA WAKTU/ BACAAN DOA IFTITAH/ AL-FATIHAH/ RUKU'/ I'TIDAL/ TASYAHUD AWAL DAN AKHIR/ SAMPAI SALAM// GAK LUPA BACAAN SHOLAT DARI SUBUH SAMPAI ISYA//</p> <p>NGGAK CUMA ITU AJA/ SAJADAH PINTAR INI JUGA DILENGKAPI DENGAN REMOTE LOHH// JADI BUAT ORANG TUA BISA IKUT MEMANDU LANGSUNG SI ANAK BELAJAR SHOLAT// KERENN KAN//</p> <p>----- <cut to> -----</p> <p>DENGAN MATERIAL KAIN YELVO YANG LEMBUT/ NYAMAN DI KULIT/ DESAINNYA PUN MENARIK BAGI ANAK-ANAK/ DIHARAPKAN SAJADAH PINTAR INI BISA MEMBUAT WAKTU BELAJAR SHOLAT PUN MENJADI WAKTU YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK DEH//</p>
<p>Gbr aplikasi shalat lagi yahh.. gapapa deh diulang2..</p>	<p>UNYIL PUNYA TIPS NIH SUPAYA TEMEN TEMEN UNYIL DI RUMAH TERBIASA UNTUK SHALAT//</p>

	<p>PERTAMA BIASAKAN SHALAT BERJAMAAH// DENGAN INI AIUEO BAKAL TERBIASA UNTUK MELAKUKAN SHALAT LIMA WAKTU//</p> <p>TERUS JANGAN PERNAH MEMAKSA ANAK UNTUK SELALU MENGIKUTI GERAKAN SHALAT// TOH NANTINYA MEREKA BAKAL NGIKUTIN DENGAN SENDIRINYA//</p> <p>NAH KALAU SUDAH HAFAL DENGAN GERAKAN SHALAT/ BARU BISA TU MENGAJARKAN BACAANNYA SEDIKIT DEMI SEDIKIT//</p>
--	---

THX TO:



CLOSING:

BERBAGAI ALAT BANTU UNTUK BELAJAR/ PASTINYA BISA BIKIN BELAJAR MAKIN SEMANGAT// TAPI INGET YAA/ BELAJAR NGGAK CUMA DI SEKOLAH AJA// KITA BISA BELAJAR JUGA DARI LINGKUNGAN DI SEKITAR KITA// NONTON LAPTOP SI UNYIL TIAP HARI/ JUGA BISA BELAJAR SEKALIGUS MENAMBAH PENGETAHUAN KOK// HIIHI//

Adapun keterangan dari naskah tersebut terdapat dua kolom yang terdiri video dan audio. Di mana masing – masing kolom tersebut memiliki keterangannya. Seperti video terdapat keterangan mengenai file vide dan aktifitas dari video tersebut, sedangkan audio terdiri dari naskah narasi yang akan di bacakan oleh *dubber* dengan huruf kapital dan huruf kecil merupakan audio dari talent yang berada di lokasi liputan.

Pesan yang ingin di sampaikan dalam Episode Semangat Belajar adalah ingin mengajak penonton untuk memberikan informasi mengenai semangat belajar itu sendiri dengan inovasi media pembelajarannya yang bervariasi dengan cara pembuatan yang di tayangkan dari awal hingga akhir menambahkan informasi kepada penonton. Selain itu juga, mengajak untuk belajar itu sendiri bisa kita

lakukan dimana saja meskipun harus diluar sekolah misalnya bermain sambil belajar.

Setelah naskah edited keluar sebagai asisten produksi harus peka terhadap materi pendukung apa saja yang harus disiapkan. Seperti *vo* yang harus mengisi *voice over* ada boneka apa saja lalu seorang asisten produksi akan segera menghubungi setiap pengisi suara tersebut. Selain itu materi pendukung lainnya seperti tambahan video yang berasal dari tayangan sudah ditayangkan dan harus di ambil di library.

Library Trans 7 memberikan fasilitas berupa komputer dengan software *media management system* yaitu CMS_21. Software ini akan mempermudah asistent produksi untuk mencari tayangan seluruh program yang ada di Trans 7 yang di sebut dengan MOA (*Master On Air*) untuk keperluan apabila ada penayangan ulang atau ada gambar yang dibutuhkan untuk mendukung tayangan tersebut. Hal ini juga asistent produksi di tuntut selain peka juga harus cepat tanggap dalam menggunakan software tertentu yang mendukung terhadap pekerjaan.

Adapun langkah cara mengakses dan mengambil MOA di library :

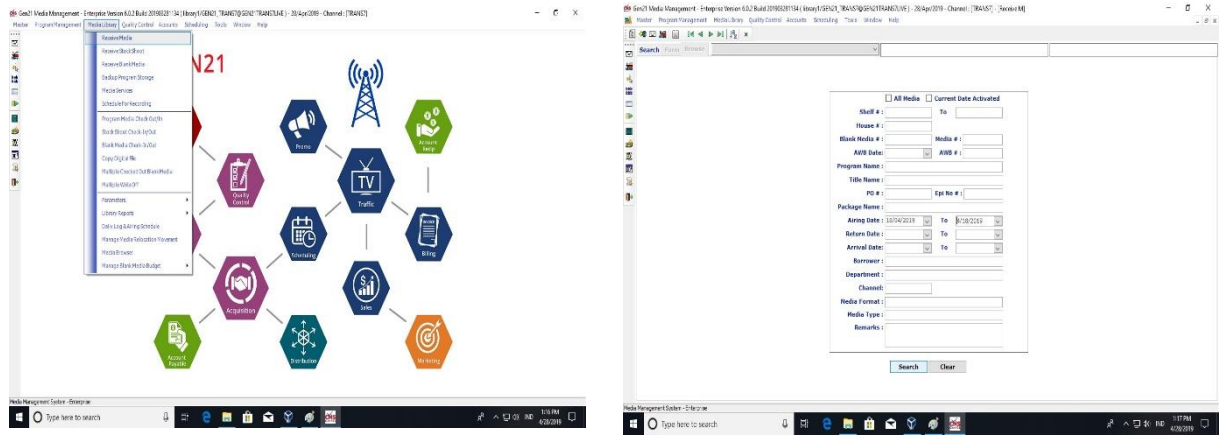
Pertama kita buka software CMS_21, lalu *log in* dengan *username* : library1 *password* : library7.



Gambar 39 *Screen Shoot* Komputer Library

Sumber : Dokumen Pribadi

Kedua klik *Media Library – Receive Media*, lalu mencantumkan tanggal tayang MOA yang ingin kita ambil.



Gambar 40 *Screen Shoot* Komputer Library

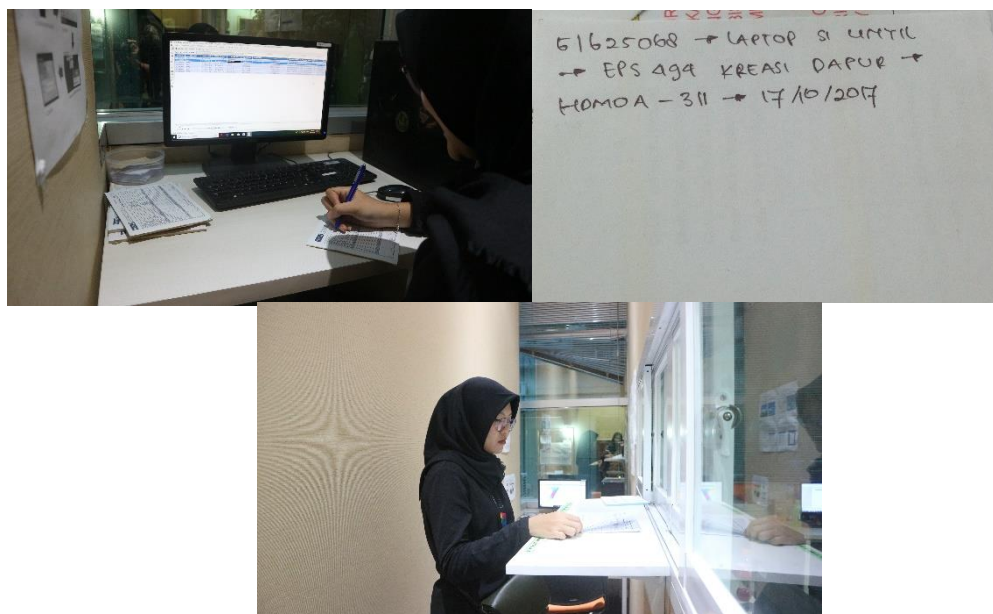
Sumber : Dokumen Pribadi

Ketiga kita cari program mana yang akan kita ambil MOA nya, lalu catat *House No – Nama Program – Nama Episode – Remaks – Tanggal Tayang*.

House No	Logistic Arr	Entry Date	PO #	Package Name	Program Name	Epi Id	Epi Title	Epi #	Last Tx	Remarks	Dur
H1620903	02/08/2017		SC9000004811	TOP 20 FUNNIEST	TOP 20 FUNNIEST VII	16	EPS 16 HOW DID THAT HA	16	26/01/2018	HDMOA-2977/311	64
H1620902	02/08/2017		SC9000004811	TOP 20 FUNNIEST	TOP 20 FUNNIEST VII	16	EPS 16 HOW DID THAT HA	16	26/01/2018	HDFOREIGN-025	64
H1625132	22/12/2016		SC9000004716	THOUSAND MILES (2017)	THOUSAND MILES (2	33	EPS 43 MERETAS BATAS KA	43	17/10/2017	NAS 115	64
G1625103	30/05/2017		SC9000004795	TAU GAK SIH 2 (2017)	TAU GAK SIH 2 (201	86	EPS 1227 RAJA KELANA MI	1227	17/10/2017	HDMOA-311	32
G1625106	25/05/2017		SC9000004787	SPORT 7 MALAM 2 (2017)	SPORT 7 MALAM 2 (2	100	EPS 204 SELASA 17/10/20	204	17/10/2017	HDMOA-311	32
PG0000959	09/11/2018	09/11/2018	SC9000004805	SERIBU KISAH 2 (2017)	SERIBU KISAH 2 (20	58	EPS 162 HAYATI TAK PERN	162	09/11/2018	09/11/2018	60
H1625093	19/07/2017		SC9000004805	SERIBU KISAH 2 (2017)	SERIBU KISAH 2 (20	58	EPS 162 HAYATI TAK PERN	162	09/11/2018	HDMOA-311	64
H1625096	25/05/2017		SC9000004781	SELEBRITA SIANG 2 (2017)	SELEBRITA SIANG 2	103	EPS 207 SELASA 17/10/20	207	17/10/2017	HDMOA-311	64
H1625094	25/05/2017		SC9000004784	SELEBRITA PAGI 2 (2017)	SELEBRITA PAGI 2 (2	101	EPS 205 (17/10/2017)	205	17/10/2017	HDFOREIGN-26	64
H1625478	25/05/2017		SC9000004784	SELEBRITA PAGI 2 (2017)	SELEBRITA PAGI 2 (2	101	EPS 205 NON WATERMARK	205	17/10/2017	HDMSTPROD-46	64
H1625098	06/10/2017		SC9000004848	RUMAH UYA 3 (2017)	RUMAH UYA 3 (2017)	4	EPS 500 SELASA 17/10/20	500	17/10/2017	HDMOA-311	64
G1625062	10/07/2017		SC9000004808	REDAKSIANA 2 (2017)	REDAKSIANA 2 (201	53	EPS 673 LUKISAN ELEKTRC	673	17/10/2017	HDMOA-311	32
H1625097	27/07/2017		SC9000004813	REDAKSI SORE 3 (2017)	REDAKSI SORE 3 (2	81	EPS 289 SELASA 17/10/20	289	17/10/2017	HDMOA-311	64
G1625104	25/05/2017		SC9000004788	REDAKSI SIANG 2 (2017)	REDAKSI SIANG 2 (2	103	EPS 207 SELASA 17/10/20	207	17/10/2017	HDMOA-311	32
H1625095	24/05/2017		SC9000004788	REDAKSI PAGI 2 (2017)	REDAKSI PAGI 2 (20	103	EPS 207 SELASA 17/10/20	207	17/10/2017	HDMOA-311	64
G1625105	25/05/2017		SC9000004789	REDAKSI MALAM 2 (2017)	REDAKSI MALAM 2 (2	100	EPS 204 SELASA 17/10/20	204	17/10/2017	HDMOA-311	32
G1625351	21/08/2017		SC9000004821	RAGAM INDONESIA 2 (2017)	RAGAM INDONESIA 2	30	EPS 1053 MINANGKABAU N	1053	17/10/2017	HDFOREIGN-26	32
G1625350	21/08/2017		SC9000004821	RAGAM INDONESIA 2 (2017)	RAGAM INDONESIA 2	30	EPS 1053 MINANGKABAU N	1053	17/10/2017	HDFOREIGN-26	32
G1625349	21/08/2017		SC9000004821	RAGAM INDONESIA 2 (2017)	RAGAM INDONESIA 2	30	EPS 1053 MINANGKABAU N	1053	17/10/2017	HDFOREIGN-26	32
G1625348	21/08/2017		SC9000004821	RAGAM INDONESIA 2 (2017)	RAGAM INDONESIA 2	30	EPS 1053 MINANGKABAU N	1053	17/10/2017	HDFOREIGN-26	32
G1624784	21/08/2017		SC9000004821	RAGAM INDONESIA 2 (2017)	RAGAM INDONESIA 2	30	EPS 1053 MINANGKABAU N	1053	17/10/2017	HDMOA-311	32
A1624972	19/07/2017		SC9000004813	OPERA VAN JAVA 2 (2017)	OPERA VAN JAVA 2 (60	EPS 1619 SELASA 17/10/20	1619	17/10/2017	HDMOA-311	124
H1625134	25/05/2017		SC9000004788	ON THE SPOT 2 (2017)	ON THE SPOT 2 (201	100	EPS 2250 SELASA (17/10/	2250	17/10/2017	HDMOA-311	64
G1625068	25/07/2016		SC9000004611	LAPTOP SI UNYIL 5 (REPACKAG	LAPTOP SI UNYIL 5 (77	EPS 494 KREASI DAPUR (4	494	17/10/2017	HDMOA-311	32
G1625021	25/09/2017		SC9000004784	KHAZANAH 3 (2017)	KHAZANAH 3 (2017)	13	EPS 1487 ETALASE TAKUT I	1487	17/10/2017	HDMOA-311	32
G1625064	29/06/2012		SC9000003548	KARIMAH	KARIMAH	4	EPS 04 RR EDIT QC 17/10/0	4	17/10/2017	HDMOA-311	32
G1431261	29/06/2012		SC9000003548	KARIMAH	KARIMAH	4	EPS 04 FASHION MUSLIM	4	17/10/2017	1575	32
G1625583	06/01/2015		SC9000004252	JEJAK PETUALANG 4 (REPACKA	JEJAK PETUALANG 4	86	EPS 400 PESONA FAUNA MI	400	17/10/2017	HDMOA-311	32
G1624793	01/08/2011		SC9000003246	JAZIRAH ISLAM	JAZIRAH ISLAM	17	EPS 17 ISLAM DI NEGRI BK	17	17/10/2017	HDINGEST-30/HD311	32
G1358034	01/08/2011		SC9000003246	JAZIRAH ISLAM	JAZIRAH ISLAM	17	EPS 17 ISLAM DI NEGRI BK	17	17/10/2017	13869	32

Gambar 41 *Screen Shoot* Komputer Library

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 42 Pengambilan MOA di Library

Sumber : Dokumen Pribadi

Keempat setelah diberikan kepada tugas library, pihak library akan melakukan pentransferan atau perpindahan file melalui software *Movit* sehingga asisten produksi tinggal menyiapkan langsung melalui komputer editing.

c. Edit “Jait”

Edit jait merupakan lanjutan dari project edit ganti vo / vo asli yang sudah termasuk dengan naskah edited dan materi pendukung lainnya. Biasanya seorang asisten produksi akan membagikan materi dan pekerjaan kepada setiap editor untuk mengedit per segmen. Apabila seluruh segmen sudah dikerjakan akan masuk tahap edit jait yang berarti menyatukan editan persegmen menjadi full satu episode.

d. Edit “Finishing”

Edit finishing merupakan editan lanjutan dari edit jait yang sudah termasuk opening, teaser, dan closing. Serta merupakan pengecekan terakhir setelah preview oleh associate produser hingga siap untuk tayang. Asisten produksi disini harus mengkoordinasi kepada editor apabila ada kekurangan dari associate produser untuk tayangan tersebut dan memastikan editan tersebut selesai hingga di print dalam bentuk file video utuh untuk di setor ke library.

e. Print

Print merupakan kata lain dari render ketika project editan selesai. Bedanya disini adalah istilah print digunakan karena terdiri dari beberapa file, seperti :

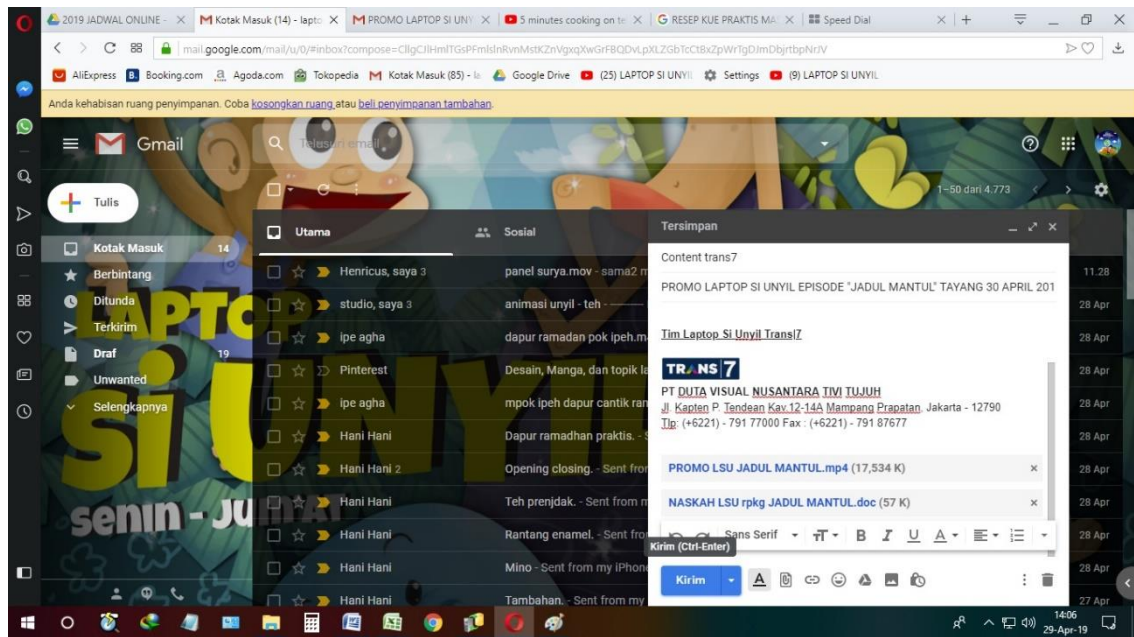
- Tayangan Baru terdiri dari :
MOA (*Master On Air*), burning CD “*LSF*” Lembaga Sensor Film, Sinopsis (Setor Library yang akan didistribusikan ke QC (*Quality Control*)).
Promo Tayangan dan Naskah (kirim Email).
- Tayangan Repackage/Tayangan Ulang terdiri dari :
MOA (*Master On Air*) (Setor Library yang akan didistribusikan ke QC (*Quality Control*)).
Promo Tayangan dan Naskah (kirim Email).

Promo disini merupakan tayangan promo yang akan di tayangkan sebelum program tersebut disiarkan. Setelah semuanya telah setor maka asisten produksi akan meng*update* progres kerjanya ke group sekaligus laporan kepada Associate Produser.



Gambar 43 *Screen shoot* Group WA

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 44 *Screen shoot* Setor Promo dan Naskah

Sumber : Dokumen Pribadi

Ketika tayangan sudah di print harus segera setor ke library maks H-1 sebelum penayangan, karena untuk mengantisipasi apabila terjadi koreksi dari QC (*Quality Control*) dalam pengecekan akhir sebelum tayang seperti *typo* secara tulisan maupun lisan, gambar yang tidak sesuai dengan kode etik, dan kualitas audio videonya. Maka dari itu seorang asisten produksi selain mampu manajemen juga harus teliti dan jeli terhadap tugas dan tayangan suatu program.

4.3 Tantangan Seorang Asisten Produksi di Program Laptop Si Unyil Trans 7

Kegiatan pengemasan feature yang dilakukan oleh sebuah program tidak luput dari adanya tantangan yang muncul saat pelaksanaannya. Meskipun program feature tidak terlalu tertuntut dengan deadline tapi hambatan yang muncul bermacam macam, tidak hanya teknis dan *non* teknis, hambatan komunikasi pun menjadi salah satu faktor yang menghambat dan solusi dari berbagai hambatan itu.

1. Kurangnya koordinasi dari seorang tim liputan atas apa saja yang dibutuhkan untuk liputan sehingga asisten produksi berantisipasi untuk selalu tahu dan *stand by* untuk barang – barang maupun boneka yang kemungkinan akan di ambil dengan mendadak.

2. Keterlambatan naskah dan logo sehingga memperlambat kerja maka dari itu solusinya seorang asisten produksi harus memngingatkan dan selalu mengkorrdinasi kepada reporter yang sudah liputan.
3. Keterlambatan pengiriman *voice over* solusinya seorang asisten produksi harus mem*follow up* kepada para dubber.
4. Salahnya aksen dalam penyebutan suatu kata atau terlewatnya beberapa kalimat *voice over* sehingga antisipasinya setiap ada naskah masuk sebelum dikirim kepada *dubber*, seorang asisten produksi harus memisahkan naskah kepada setiap *dubber* agar tidak ada yang terlewat dan menambahkan keterangan aksen dalam penyebutan suatu kata yang sulit atau bahasa asing.
5. Penyimpanan materi hasil liputan oleh kamera person tidak sesuai pada hardisk masing – masing sehingga harus membutuhkan waktu bagi asisten produksi mencari hasil file tersebut maka dari itu solusinya seorang asisten harus selalu memeriksa kembali file yang akan di edit sesuai hardisk dan memberitahu kepada setiap kamera person untuk memberikan bukti foto penyimpanan file berada dimana.
6. Perubahan proyeksi tayangan secara tiba – tiba yang harus merombak ulang manajemen file di editing, solusinya seorang asisten produksi harus mengingat dan membuat catatan bagi apa saja yang sudah dikerjakan dan untuk hari apa sehingga ketika ada perubahan tinggal di ubah folder dan mengkoordinasi kepada editor untuk merubah project editingnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Menjadi seorang asisten produksi Laptop Si Unyil di Trans 7 merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis. Asisten Produksi atau biasa disebut dengan PA merupakan pekerjaan yang paling sibuk, sebab asisten produksi harus mempersiapkan segala keperluan suatu program dari pra produksi hingga pasca produksi bahkan sampai tayangan tersebut dinyatakan siap untuk tayang.

Asisten produksi dalam program Laptop Si Unyil memang tidak memiliki kewajiban penuh untuk liputan sebab sudah diserahkan kepada tim liputan yang terdiri dari reporter dan kamera person. Asisten produksi sangat berperan penting dalam proses kelancaran program tersebut maka dari itu seorang asisten produksi harus selalu fokus akan apa yang sedang dan akan dikerjakan, cepat tanggap mengenai apa saja yang di butuhkan dalam tayangan tersebut juga dalam penggunaan software yang akan memudahkan dan mempercepat proses pekerjaan, bertanggung jawab atas kebutuhan tayangan serta dalam manajemen file, teliti, rajin, dan pandai memanajemen untuk memenuhi apa saja yang harus di siapkan sebelum program tersebut tayang.

Terkait dengan manajemen disini karena Laptop Si Unyil merupakan program feature dan terpacu pada proyeksi tayangan menyangkut dengan waktu dan episode apa saja serta segmen apa yang terdapat didalamnya yang bisa berubah kapan saja, asisten produksi harus dapat berkoordinasi dengan baik dengan editor, reporter, kamera person hingga pengisi suara sebab itu menjadi hal penting dan sudah menjadi bagian yang melekat pada program Laptop Si Unyil.

5.2 Saran

1. Pihak Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia – STIKOM
Yogyakarta
 - a. Sebaiknya pihak kampus dapat menjalin relasi dengan instansi terkait yang berhubungan dengan tempat magang agar mempermudah mahasiswa dalam mencari tempat magang ataupun pekerjaan.

- b. Lebih peka terhadap teknologi terbaru dengan pengaplikasian metode belajar yang lebih asik untuk mendorong mahasiswanya agar bisa lebih kreatif.
 - c. Kurikulum yang lebih sesuai dengan bidang atau jurusannya sesuai dengan yang ada di lapangan atau pekerjaan.
 - d. Menegaskan visit company semua jurusan agar mahasiswa tahu seperti apa dunia kerja yang sesungguhnya sebelum terjun di Praktek Kerja Lapangan (PKL)
 - e. Melengkapi peralatan sesuai dengan pasar saat ini yang dimaksud *mengupgrade* fasilitas kampus atau memberika pembelajaran mengenai alat apa saja yang digunakan masa kini ketika berada di lapangan atau dunia kerja.
2. Pihak PT. Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh (TRANS 7).
- a. Lebih banyak menampilkan tayangan baru khususnya pada program Laptop Si Unyil maupun program feature lainnya agar tayangannya dapat lebih segar dan baru.
 - b. Adanya Standar Operasional Prosedur (SOP) yang bisa lebih dipahami agar untuk menjadi panduan pekerjaan apa yang seharusnya dilakukan.
 - c. Mempererat hubungan antar karyawan tidak hanya dalam satu program tetapi dengan program lain sehingga bisa dijadikan tempat untuk sharing.
 - d. Koordinasi antar tim suatu program untuk lebih inisiatif dan rasa kepemilikan terhadap program tersebut lebih tinggi.
 - e. Pelayanan library penyimpanan hasil tayangan untuk menambahkan fasilitas komputer agar tidak mengantri ketika akan mengambil MOA untuk kebutuhan tayangan.
 - f. Menyatukan ruangan editor dalam satu gedung sehingga dapat mempercepat proses kerja.
 - g. Lebih peka terhadap tayangan yang disajikan selain memperhatikan rating juga konten yang disuguhkan lebih bervariasi.

3. Pihak Masyarakat
 - a. Masyarakat harus lebih selektif dan bijak dalam memilih program acara televisi.
 - b. Masyarakat dapat memberikan informasi dan lebih terbuka terhadap stasiun televisi.
 - c. Masyarakat dapat lebih kritis terhadap program acara televisi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Al-Banjary, Syaefurrahman. 2015. Teknik Reportase dan Produksi Berita Televisi. Yogyakarta: Deepublish.
- Badjuri, Adi. 2010. Jurnaslitik Televisi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dany. 2006. Kamus Ilmiah Populer. Surabaya : Gita Media Press.
- Fachrudin, Andi. 2012. Dasar – Dasar Produksi Televisi. Cet ke 1. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri
- Fachrudin, Andi. 2016. Manajemen Pertelevisian Modern. Cet 25. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Ghony, M. Djunaidi & Almanshur, Fauzan. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jamal Hidajanto, 2017. TV Programming. Cet 1. PT Kharisma Putra Utama. Jakarta
- Latief, Rusman & Utud, Yusiatie. 2015. Siaran Televisi Nondrama (Kreatif, Produktif, Public Relation, dan Iklan). Jakarta: Prenadamedia Group
- Mabruri Anton. 2013. Manajemen Produksi Program Acara Televisi. Cet ke 1. PT. Grasindo Jakarta Barat.
- Moleong Lexy J. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Cet 36. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana Deddy, 2007. Metode penelitian komunikasi. Cet 1. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Onong Uchijana Effendy. 2003. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, cet ke-3. Bandung: PT. Itra Aditya Bakti
- Pebrianty Nia. 2016. Implementasi *Standar Operasional Prosedur (SOP)* Pada *Production Assistant* (Studi Mengenai Program Sekitar Kita di Kompas TV PT Gramedia Nusantara Jakarta)
- Rawambaku Jean Ivon Rasta Farah. 2018. Peran dan Tantangan Asisten Produksi dalam Produksi Program Acara Redaksi Pagi Studi Praktik Lapangan Trans 7 Jakarta.
- Subroto, Darwanto Sastro. 1994, Produksi Acara Televisi. Yogyakarta:

Duta Wacana U/niversity Press.

John Supriyanto. Manajemen. 2014. Gadjahmada University Press.

Sutisno. 1993. Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video. Cet ke 1.
Gramedia. Widyasarana Indonesia.

Referensi :

<https://eprints.uns.ac.id/5645/1/213551011201104211.pdf> diakses pada 30 Juli
2019 jam 18.40

https://sipadu.isi-ska.ac.id/mhsw/laporan/laporan_3422170129185520.pdf diakses
pada 30 Juli 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=x4i-fWDsbT0> diakses pada 4 agustus 2019
jam 21.46

www.trans7.co.id diakses pada 8 Juli 2019 jam 19.30

<https://www.pikiran-rakyat.com/showbiz/2016/02/29/si-unyil-dari-masa-ke-masa>
diakses pada 22 Agustus 2019 jam 11.00