

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja Penyiaran

Penyiaran adalah sebuah aktivitas menyebar luaskan sebuah informasi dengan menggunakan seperangkat alat atau teknologi pemancar sehingga pesan dan informasi dapat diterima hlayak luas. Penyiaran adalah proses komunikasi suatu titik ke audience, yaitu suatu pengiriman informasi dari seorang produser kepada masyarakat melalui pemanfaatan pemancar gelombang elektromagnetik atau gelombang yang lebih tinggi. (wahyudi, 1996). Penyiaran adalah pendistribusian muatan audio atau video kepada pemirsa yang tersebar melalui berbagai medium komunikasi massa, namun umumnya menggunakan spektrum elektromagnetik (gelombang radio), dalam suatu model satu-untuk-banyak (Durham, 1999). Penyiaran merupakan kegiatan penyelenggaraan siaran, yaitu rangkaian mata acara dalam bentuk audio, suara atau visual gambar yang ditransmisikan dalam bentuk sinyal suara atau gambar, baik melalui udara maupun melalui kabel dan atau serat optik yang dapat diterima oleh pesawat penerima di rumah-rumah (suprpto, 2006). penyiaran adalah rangkain komunikasi yang ditujukan untuk khlayak luas dengan memanfaatkan alat pemancar untuk mendistribusikan pesan .

Penyiaran tentu banyak jenisnya dan memiliki spesifikasi yang beragam tergantung besaran jangkauan atau radius pesan itu diterima oleh khlayaknya. Peraktikan akan berfokus pada penerapan penyiaran komunitas. Penyiaran komunitas adalah sebuah sarana penyiaran yang berfokus pada audience lokal yang lebih kecil, dan dihadirkan dan dikelola hanya untuk golongan kelompok tertentu. Media komunitas hadir sebagai media alternatif yang mengusung keberagaman kepemilikan yang juga mendorong keberagaman konten dalam program siaran yang melayani komunitasnya yang juga beragam. Karena adanya keberagaman siaran tersebut maka masyarakat atau publik dapat melakukan kontrol sendiri terhadap isi siaran. Pengelola Lembaga penyiaran komunitas, tidak dapat sewenang-wenang menayangkan program siaran yang tidak sesuai mengikuti aturan, nilai, norma, dan kebudayaan lokal(komunitasnya). Media atau

penyiaran komunitas adalah penyiaran yang berfokus pada kelompok komunitas tertentu untuk menjadi sarana informasi dan hiburan, media komunitas ini juga dapat digunakan sebagai sarana mencerdaskan atau mendorong pembangunan dari komunitas tertentu. Penyiaran komunitas banyak akan memiliki pengaruh yang kuat untuk komunitasnya karena nilai-nilai informasinya cenderung informasi yang memiliki kedekatan fenomena (*proximity*), memiliki kedekatan emosional (*empathy*) dan adanya kedekatan interaksi antara penyiar dan audiensnya (*interaction*) (Pawito, 2007).

3.1.1 Penyiaran Komunitas

Media penyiaran komunitas sebenarnya memiliki kesamaan dengan media massa pada umumnya namun terbatas pada wilayah atau jangkauan yang dapat diakses yang mana media komunitas memiliki akses jangkauan yang lebih kecil. Media komunitas adalah sebuah sarana penyiaran yang ruang lingkungannya kecil namun biasanya memiliki pendengar atau audience yang setia atau bisa dibilang solid. Media komunitas ini sekarang lebih banyak diimplementasikan oleh kampus dengan membangun media kampus sebagai hiburan dan juga alat untuk menyatukan setiap warga kampus dengan satu hiburan yang sama. Awalnya media kampus lebih banyak mengarah kepada penyiaran radio dan seiring berjalannya waktu konten siaran untuk media-media komunitas jauh lebih beragam.

Penyiaran kampus sebagai media komunitas tentunya juga telah berkembang dari masa ke masa yang mana dengan hadirnya teknologi digital dan internet media komunitas akan bergeser. Jangkauan sudah tidak dapat dibatasi dan akses media juga tidak dapat dibatasi. Sebelumnya media komunitas sangat dibatasi oleh teknologi analog yang mana pembatasan itu dilakukan atas kepemilikan transmiter atau alat penyedia gelombang siaran yang terbatas oleh radius jangkauan siaran itu sendiri.

Media kampus adalah media komunitas yang dikelola oleh kampus sebagai alat penyebaran informasi, sosialisasi dan juga media hiburan dan media kampus sebagai media komunitas pasti akan memiliki regulasi penyiaran yang diatur oleh komunitasnya dalam hal media kampus maka media tersebut harus mengikuti aturan dan regulasi yang ditetapkan oleh pihak kampus sehingga penyarannya tetap memiliki batas atau koridor tertentu, jika media kampus maka

koridor yang harus diikuti adalah koridor dalam penerapan nilai akademik atau pendidikan.

Manfaat dan peran dari media kampus sebagai media komunitas

Peran

1. Menjadi sarana pembelajaran
2. Menjadi sumber informasi dan sosialisasi yang baik untuk kampus
3. Menjadi wadah mahasiswa untuk menuangkan ide-ide kreatif dan wadah untuk mahasiswa menyuarkan pendapat

Manfaat

1. Menghasilkan mahasiswa yang kompeten dalam ranah praktek penyiaran
2. Menghasilkan mahasiswa yang kritis dan kreatif dalam melihat informasi.
3. Menciptakan mahasiswa yang berani berbicara depan umum dan menyuarkan pendapat.

Melihat dari peran dan manfaat dari media kampus sebagai media kampus dapat kita simpulkan bahwa media kampus adalah sarana yang sangat penting dalam menunjang kemampuan dan perkembangan mahasiswa dalam hal apapun baik sebagai penikmat dari siaran kampus maupun pelaku yang melakukan siaran. Media kampus seharusnya dapat bersinergi Bersama unit utama dari kampus tersebut sebagai penyambung informasi dari pihak kampus kepada mahasiswa.

3.1.2 Proses Produksi

3.1.2.1 Pra Produksi

Pra produksi adalah tahapan awal dalam membuat sebuah produk baik barang atau jasa. Dalam hal penyiaran dan pembuatan konten maka pra-produksi adalah tahap dimana seorang *content creator* membuat sebuah perencanaan dan mengali kreativitas dalam menentukan tema dan konsep dari konten yang ingin di buat. Dalam pendekatan mata kuliah MAV(media audio visual) tahapan pra ini dipenuhi dengan proses *brainstroming*, riset dan mencari referensi terkait sebuah tema dan konsep bagaimana konten tersebut akan dibuat dan dieksekusi dalam tahap produksi.

Pra produksi ini biasanya dikerjakan oleh produser yang mana adalah jabatan atau pemimpin dari sebuah tim produksi. Produser lah yang mengambil keputusan dalam menentukan sebuah konsep program acara. Konsep yang di buat

oleh produser akan di terjemahkan oleh *scriptwriter* dalam bentuk tulisan naskah yang akan dibutuhkan untuk menjadi acuan dalam memproduksi program acara tersebut.

3.1.2.2 Produksi

Produksi adalah tahapan selanjutnya dari proses produksi sebuah barang atau jasa. Dalam hal ini produksi berarti tahap mengesekusi konsep yang sudah dirancang sebelumnya dan telah diterjemahkan oleh *scriptwriter* sehingga dalam proses memproduksi konten yaitu pengambilan gambar atau *shooting* sudah ada acuan dan patokan akan seperti apa gambar yang akan di ambil . produksi juga berkaitan dengan mempersiapkan kesiapan dan kelayaka alat serta property. Dalam tugas ini produksi dikerjakan oleh sebuah kru yang didalamnya meliputi juru kamera, penata suara, penata cahaya, dan juga *telent*.

Produser dalam produksi bertugas mengawasi tim dalam mengesekusi atau mengerjakan *shooting* tersebut. Produser bertanggung jawab atas jalannya sebuah produksi dan produser juga memiliki otoritas untuk memberhentikan produksi jika *shooting* tidak berjalan lancer.

3.1.2.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adlah tahap yang mana merupakan langkah penyelesaian sebuah barang atau jasa sehingga dapat dijual. Dalam hal ini pasca produksi artinya adalah tahap untuk penyelesaian untuk sebuah konten, hasil gambar yang telah diproduksi akan masuk dalam tahap peng editan yang mana dilakukan oleh seorang editor dengan menggunakan perangkat computer atau aplkasi penunjang peng editan. Editor di Indonesia biasanya akan menggunakan *adobe premier, Ai* dan sebagainya untuk menunjang hasil gambar yang lebih maksimal.

Peran produser dalam tahap pasca produksi ini lebih banyak mengontrol editor dan memberikan arahan agar hasil editan yang di edit sesuai dengan gambaran konsep awal.

3.1.3 Produser

Produser adalah sebuah bagian dari sebuah pekerjaan dalam ranah kreatif sebagai orang yang bertugas memandu dan mengelola sebuah jalannya produksi konten. Secara umum, fungsi produser di berbagai bidang ini berbeda satu sama lainnya. Dalam produksi siaran radio misalnya, produser kerap kali melakukan pekerjaan bersifat teknis mulai dari mengumpulkan bahan siaran hingga

meramunya menjadi satu program layak siar. Peran produser hanya sebagai fasilitator kebutuhan produksi dan mengawasi setiap penggunaan dana, jadwal kerja serta menyediakan peralatan dan fasilitas produksi hingga pasca-produksi. Artinya, produser dalam produksi drama televisi, lebih kepada pengawasan dan strategi produksinya.

Menjadi produser berarti siap menghasilkan karya artistik yang dapat memberikan kebahagiaan hiburan, informasi dan pendidikan kepada masyarakat. Tidak hanya sekedar menghasilkan keuntungan, rating, dan share yang baik (Latief, 2017). Secara sederhana produser adalah orang yang bertanggung jawab atas perencanaan, memikirkan masalah strategis dan mengatur serta mengelola tim dalam memproduksi sebuah tayangan atau konten.

3.1.4 Media

Media adalah sebuah saluran atau perangkat yang digunakan dalam memproduksi sebuah konten. Media dalam ranah penyiaran sangat banyak seperti media TV, Radio, digital(media streaming dan berkaitan dengan internet dan media baru), media sosial dan lain sebagainya.

3.1.4.1 Youtube

Youtube merupakan platform atau situs yang memungkinkan seseorang menonton, mengunggah dan membagikan konten video. Youtube merupakan platform yang menyajikan tayangan konten-konten video, dapat dikatakan youtube merupakan layanan publikasi yang menghadirkan beragam channel dan video yang dimana siapa saja dapat meng upload dan meng akses tontonan berbasis digital dengan memanfaatkan sambungan internet. Menurut databok mengenai statistic youtube, youtube merupakan platform yang paling banyak diminati sebesar 93,8% terhitung pada tahun 2020.



Gambar 3.1 Logo Youtube

3.1.4.2 Instagram

Instagram adalah platform media social yang memungkinkan seseorang membuat dan mengunggah sebuah konten baik feed, reels, dan story dalam bentuk

taks, foto, dan video. Kini Instagram juga menjadi salah satu pilihan platform media untuk memberikan informasi yang lebih mudah, nyaman dan menarik. Tampilan yang simple namun menarik ini lah yang membuat banyak perusahaan media ikut membagikan berita dengan menggunakan platform ini. Menurut databok, Instagram memiliki persentase yang cukup tinggi sebagai platform paling diminati sebesar 86,6% terhitung pada tahun 2020.



Gambar 3.2 Logo Instagram

3.1.5 Jenis-Jenis Program Acara

3.1.5.1 Variety Show

Variety show merupakan sebuah acara membawakan sebuah tontonan entertainment dan news secara bersamaan, dapat dikatakan variety show sendiri adalah acara yang cukup komplit dan banyak menggabungkan jenis-jenis konten lain dalam satu paket yang lengkap. Variety sendiri di ambil dari kata varian yang berartinya ragan atau beragam dan kata show berarti tayangan atau tontonan jadi variety show adalah tontonan yang beragam dalam satu acara. Dikutip dari catatansibray.com, Acara Variety Show (acara ragam atau acara varietas) di televisi merupakan rancangan program siaran kreatif yang memadukan antara berbagai macam jenis hiburan dari serangkaian pertunjukan atau aksi, seperti musik, tarian, komedi sketsa, sulap, bincang-bincang atau talkshow, dan lain-lain. Program yang penuh dengan ide-ide menarik dimana terdapat berbagai macam konsep acara dan mengundang bintang tamu (selebriti) setiap penyajiannya, biasanya dipandu oleh pembawa acara (presenter) atau host. Umumnya, tayangan ini identik dengan musik dan pertunjukan-pertunjukan lainnya sebagai acara pendukung. Acara yang menampilkan berbagai jenis hiburan ini mampu memikat selera penonton karena materi apa saja dapat disajikan dalam variety show.

Keberhasilan program variety show, salah satunya dapat diketahui bila penonton merasakan tayangannya bervariasi dan tidak monoton.

3.1.5.2 Mythbuster

Mythbuster adalah sebuah acara yang membahas tentang mitologi atau tanda-tanda fenomena pada film atau tayangan. Mythbuster awalnya adalah sebuah program acara tv dari Australia yang membahas fenomena-fenomena yang unik dan menarik pada sebuah tayangan yang ingin mengisyaratkan sebuah makna tertentu kepada khalyak. Fenomena itu dibaratakan sebagai tanda – tanda ikonis yang digunakan dalam film untuk mengisyaratkan pesan kepada penonton, dan setiap isyarat yang diterima akan berbeda, namun apabila cerita yang diperankan memang sudah membentuk satu pokok makna, dalam hal ini makna cerita yang ditampilkan. Jadi acara ini bisa dikatakan sebagai penerapan dari ilmu semiotika untuk membahas fenomena dalam tayangan atau film lalu dikontenkan

3.1.5.3 Feature Trend

Feature tren adalah sebuah tayangan adatu konsep acara yang membahas seputar fenomena yang sedang ramai diperbincangkan dan telah menjadi budaya baru. Jadi feature tren ini sebenarnya turunan dari salah satu jenis-jenis berita, namun pada perkembangannya feature tren ini dapat dimplementasikan kedalam bentuk acara apapun baik talk show, variety show, podcast dan lain sebagainya. Namun kunci dari isi konten ini harus bersingungan dengan fenomena tren yang telah menjadi fenomena budaya baru. Menurut dimensi.Com bahwa feature tren adalah sebuah karya jurnalistik yang membahas fenomena buya baru dan di kemas dan dibawakan secara menarik agar dapat menarik minat/ *human intrest*.

3.1.5.4 Vox Pop

Vox pop adalah sebuah mythbuster awalah tayangan yang masuk dalam jajaran acara berita namun lebih santai dan juga merupakan bagian dari sebuah bentuk Teknik wawancara. Vox pop sendiri dapat disebut juga tayangan berita opini publik. Vox pop sebuah tayangan yang menanyakan sebuah fenomena yang sedang ramai diperbincangkan dan sang jurnalis akan melemparkan sebuah pertanyaan singkat kepada narasumber acak yang biasanya merupakan opini dari masyarakat.

3.2 Pelaksanaan Kerja Profesi

Kerja profesi yang saya jalankan selama 3 bulan di UPJ LIVE ini praktikan diberikan tanggung jawab sebagai produser yang mengelola salah satu Unit dari UPJ LIVE ini yang bernama UPJ talk. Praktikan bekerja sebagai produser yang diberikan tugas untuk membuat dan merancang sebuah program acara atau sebuah konten. Konten yang dikerjakan selama 3 (tiga) bulan ini praktikan membuat beragam konten video dengan seperti acara UPJ Talk (variety show), ice breaking (Mythbuster dan Feature trend) dan kejar piral (vox pop). Praktikan juga membuat konten Instagram yaitu berupa news feed.

Praktikan sebagai tenaga kerja di sebuah media kampus tentu ada batasan-batasan yang harus ditaati dan dipatuhi. Dengan memperhatikan koridor dari setiap pembahasannya. Praktikan juga membawa nama kampus saat membuat sebuah konten, maka praktikan harus dapat bertanggung jawabkan segala konten yang praktikan buat. UPJ LIVE sebagai media kampus sudah memiliki peran dan manfaat yang cukup nyata dengan membantu unit lain yang ada di UPJ. Praktikan pun juga mengerjakan kebutuhan dokumentasi dan publikasi, serta praktikan juga banyak mengerjakan pelayanan alat untuk warga kampus seperti mahasiswa, staf, dosen dan pihak lain yang ingin membutuhkan layanan peminjaman alat dan studio serta mengerjakan *stockopname*.

Dalam pelaksanaan kerja profesi ini praktikan akan menjelaskan bagaimana praktikan mengerjakan setiap tugas dan pembuatan konten dengan mengikuti dan menerapkan ilmu dari matakuliah manajemen media dan MAV (Media Audio Visual).

3.2.1 UPJ LIVE sebagai penyiaran komunitas

UPJ live merupakan media komunitas yang mana UPJ LIVE merupakan bagian atau UNIT dari Universitas Pembangunan Jaya yang bergerak dalam bidang penyiaran. Seperti yang kita tau dalam penyiaran komunitas tentu ada komunitas yang mengatur dan mengawasi kegiatan dari media tersebut. UPJ LIVE sebagai media kampus maka kampus lah komunitas yang menjadi penyelenggara, pemegang regulasi dan penikmat utama dari tayangan atau konten yang dibuat oleh media UPJ LIVE tersebut.

praktikan di UPJ live ini melakukan prosesi penyiaran yang mana praktikan melakukan proses penyebaran informasi dan pesan informatif yang mana

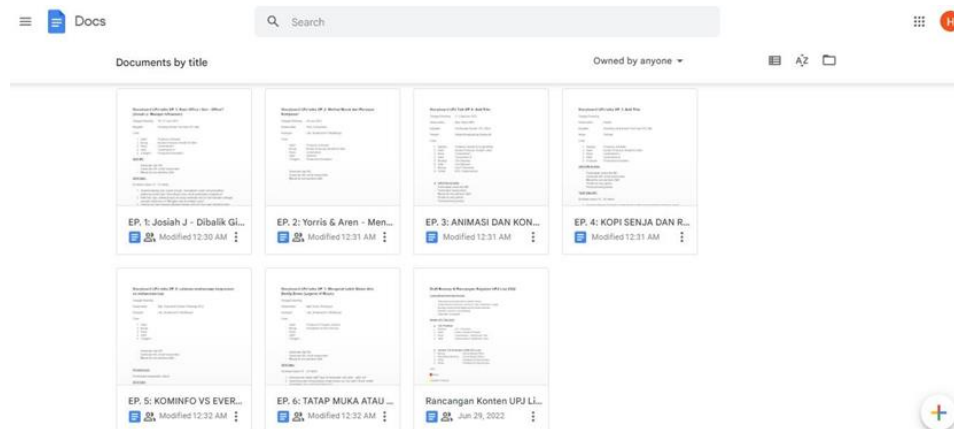
menggunakan kaidah dari penyiaran itu sendiri dengan membuat konten yang disebarluaskan melalui youtube dan social media Instagram. Praktikan bekerja dibidang penyiaran yang meliputi proses produksi sesuai kaidah ilmu penyiaran dan unsur-unsur penyiaran yang praktikan kerjakan antara lain membuat sebuah program acara, memiliki medium penyebaran dan memiliki audience yang menonton acara/konten yang praktikan dan partner kerjakan. Upj Talk dapat dimasukan sebagai wadah penyiaran informasi kampus universitas pembangunan jaya. UPJ live dan UPJ Talk sendiri merupakan media kampus yang menggunakan penerapan kaidah penyiaran komunitas. Namun pada prakteknya UPJ LIVE dan UPJ Talk masih dititik media kampus atau media komunitas yang berperan sebagai wadah pembelajaran /edukasi praktek bagi mahasiswa dalam membuat konten.

3.2.2 Proses Pelaksanaan Produksi

3.2.2.1 Youtube

A. Pra Produksi

Dalam membuat konten youtube praktikan dalam tahap ini sebagai produser mencari ide-ide dengan cara meriset terlebih dahulu model konsep apa yang akan praktikan buat. Praktikan lalu melakukan *brainstorming* bersama rekan dan tim produksi untuk menentukan tema apa yang menarik untuk dibahas. Praktikan lalu membuat perencanaan dan naskah kasar untuk di serahkan kementor sebagai langkah asistensi dan memastikan bahwa konsep tersebut telah disetujui atau harus mengalami revisi terkait tema. Dalam penulisan naskah kasar praktikan menggunakan *gdocs* sebagai media penulisannya. *Gdocs* dipilih karena lebih mudah dan fleksibel untuk melakukan asistensi , karena *Gdocs* memiliki fitur *shareing writer* sehingga dengan cepat praktikan dengan tim merombak naskah jika ada revisi. Untuk media penyimpanana file praktikan juga menggunakan *onedrive* karena daya simpan dari *onedrive* cukup besar dan juga mudah di akses.



Gambar 3.3 Contoh Pengapikasian Gdocs

Lalu jika naskah kasar tersebut sudah disetujui oleh mentor dan tim sudah mufakat dengan konsep dan tema yang akan kita buat menjadi konten, maka praktikan mulai membuat *rounddown* beserta jadwal pelaksanaan seperti contoh tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Contoh Rounddown

Judul	Dibalik Gilang & Emil Mario? Ini Orangnya!
Tanggal shooting	17 Juni 2022
Narasumber	Josiah Joseph Jeremiah Siregar
Kegiatan	Produksi Konten UPJ Talk
Tempat	Lab. Broadcasting Gedung B
Anggota kru	1. Rayhan: Produser, & Scripwriter 2. Hanif: Asisten Produser, & Editor 3. Reza: Cameraman I 4. Valdi : Cameraman II 5. Deborah: MC 6. Asisten Tim Produksi
Perlengkapan shooting	- 2 kamera (DSLR / Camcorder) - 2 Lightning Studio - 1 Set Microphone Clip On - 1 Laptop Operator - 2 Lightning Background - 1 Meja Properti - 2 Kursi / Sofa Properti
Bagan acara	- Pembukaan oleh MC - Perkenalan narasumber - Masuk ke sesi Q & A - Masuk ke sesi games - Penutupan acara oleh MC
Que MC (Q&A)	1. Selamat datang mas Josiah Joseph, terimakasih sudah menyempatkan waktunya untuk hadir. Bisa dibantu mas untuk perkenalan singkatnya? 2. Baik mas Jojo, sekiranya apa sih yang membuat mas ini memulai karir sebagai manajer influencer ini? Mungkin bisa diceritakan mas? 3. Gimana sih mas rasanya sebagai manajer artis ini? Apa yang membuat mas memilih bidang karir ini dibandingkan karir di office pada umumnya?

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Untuk influencer yang mas Jojo manage sendiri, ada berapa sih mas jumlahnya to be exact? 5. Apa aja sih yang mas Jojo lakukan selama menjadi manajer influenserini? (contoh: pitching ke client, ngurus endorsement, schedule, konten, dll). 6. Terkait publikasi konten - konten yang dibuat, menurut pendapat mas, media mana sih yang saat ini traffiknya paling ideal? 7. Model konten seperti apa sih mas di masa sekarang yang sekiranya besar presentasinya buat masuk trending? 8. Dari waktu ke waktu sebagai manajer influenser, menurut mas Jojo gimana sih dinamika di bidang industri entertainment saat ini? 9. Seberapa dekat juga sih mas sama influencer - influencer yang mas urus ini? Apakah sebatas pekerjaan saja atau mas juga aktif berkomunikasi diluar pekerjaan? 10. Sebagai manajer dari influenser mas, apakah dari mas Jojo ini juga "kecipratan" popularitas dari influencer - influencer yang mas urus? 11. Sekiranya adik - adik atau penonton disini ingin mencoba buat berkarir dibidang industri entertainment seperti mas Jojo, apakah adasaran yang ingin mas berikan? 12. Dari waktu ke waktu sebagai manajer influenser, menurut mas Jojo gimana sih dinamika di bidang industri entertainment saat ini? 13. Seberapa dekat juga sih mas sama influencer - influencer yang mas urus ini? Apakah sebatas pekerjaan saja atau mas juga aktif berkomunikasi diluar pekerjaan? 14. Sebagai manajer dari influenser mas, apakah dari mas Jojo ini juga "kecipratan" popularitas dari influencer - influencer yang mas urus? 15. Sekiranya adik - adik atau penonton disini ingin mencoba buat berkarir dibidang industri entertainment seperti mas Jojo, apakah ada saran yang ingin mas berikan?
Catatan	<ul style="list-style-type: none"> - Estimasi proses shooting 30 – 45 menit - Pemberian souvenir sebagai ucapan terimakasih - Tidak membawa minuman / makanan ke dalam studio - HP di silent pada saat proses shooting

Jika sudah dibuat *rounddown* maka praktikan beserta tim dapat melanjutkan ketahapan produksi. Nmaun sebelum itu tentu praktikan akan melakukan kordinasi kepada narasumber jika acara yang akan di buat membutuhkan narasumber.

B. Produksi

Produksi dalam tahap ini pratikan bertugas memberi arahan serta membantu menyiapkan segala kebutuhan *shooting* seperti menyiapkan alat dan properti. Praktikan juga memperhatikan dan mengontrol tim dalam mempersiapkan alat, mengecek kondisi alat serta mencari solusi jika ada alat yang tidak berfungsi dengan baik. Praktikan juga memberikan waktu latihan untuk tim yang bertugas serta *telent* yang akan tampil, jika menampilkan narasumber maka praktikan akan

melakukan koordinasi dan menanyakan kembali terkait naskah dan list pertanyaan kepada narasumber untuk memastikan semua pertanyaan tidak ada bahasan yang kurang berkenan dihati narasumber. Jika semua persiapan baik alat, properti dan *telent* serta narasumber siap maka proses *shooting* dilakukan.

Praktikan juga sering menjadi *host* dari beberapa acara yang praktikan buat. Praktikan menjadi *host* selain keperluan program praktikan juga melakukan kegiatan tersebut sebagai salah satu media belajar dan mengasah kemampuan *public speaking* praktikan. Praktikan juga menjadi *host* atau pembawa acara untuk mengantikan tim yang sedang berhalangan hardir namun sudah harus masuk jadwal *shooting* hal ini bertujuan agar konten tetap dapat berlangsung.

C. Pasca produksi

Untuk tahap ini semua hasil stock shoot dari hasil shooting akan masuk dapur editing disini praktikan hanya mengontrol edittan yang dikerjakan oleh asisten produser. Monitoring ini dilakukan agar edittan yang dikerjakan tidak melenceng jauh dari pesan konten yang ingin di tampilkan. Praktikan juga melakukan evaluasi tim yang juga membuka pembahasan untuk produksi kedepan akan membuat konten seperti apa.

3.2.2.2 Instagram

A. Pra produksi

Pada tahap pra produksi dalam membuat news feed praktikan melakukan riset dan mencari pemberitaan yang sedang hangat dibicarakan lalu praktikan melkukan penulisan naskah untuk dijadikan *captions* lalu mencari foto terkait berita tersebut unuk di masukan kedalam disain yang sudah dibuat oleh rekan kerja saya selaku asisten produser.

B. Produksi

Pada tahap ini hasil jadi dari disain dan berita yang sudah dibuat maka sudah dapat diposting beserta *captions* sebagai isi dari berita dan juga penjelasan terkait isi yang kita posting.

C. Pasca produksi

Pada tahap ini praktikan melakukan evaluasi dan menyiapkan bahan berita untuk postingan selanjutnya. Kemudian praktikan juga menunggu seberapa banyak postingan yang dipublikasikan diliat oleh follower dan pengunjung instagram.

3.3 Kendaldan menyiapkan bahan untuk

Dalam setiap pekerjaan pasti ada kendala dan kesulitan yang kita alami, praktikan juga mengalami beberapa kendala dalam melaksanakan kerja profesi selama 3(tiga) bulan ini. peraktikan mengalami beberapa kenadala seperti masalah teknis, perbedaan pendapat, dan juga beberapa kendala kecil. Kendala tersebut biasa terjadi pada pelaksanaan selam proses produksi.

A. Pra produksi

Dalam pra produksi tentu ada kendala diman adanya perbedaan pola pikir dalam menuangkan kedalam bentuk gagasan ide. Adanya perbedaan pemahaman terkait praktikan dengan mentor, yang mana praktikan banyak memberikan model konsep *boadcasting* baru seperti jenis acara *story telling* yang mana menurut mentor itu tidak masuk kedala salah satu pengaplikasian *broadcasting* sehinga konsep yang diinginkan mentor lebih terasa konvensional.

B. Produksi

Banyak kendal pada produksi karena berkaitan dengan alat, alat yang dimiliki kampus sudah cukup using dan banyak performa yang sudah menurun, sehingga diperlukan penyesuaian lebih agar hasil video yang kita harapkan dapat berjalan baik.

C. Pasca produksi

Kualitas alat atau prangkat komputer untuk mengedit juga masih kurang, sehingga memerlukan kurang lebihnya 3 hari Bagi rekan kerja saya untuk benar-benar selasi mengedit konten yang praktikan berserta tim buat.

3.4 Penyelesaian Kendala

Praktikan akan berfokus pada penyelesaian setiap masalah yaitu jika masalah perbedaan pendapat praktikan akan menampung masalahtersebut dan mengevaluasi serta saling memberikan pandangan dan alasan terkait ide yang ia katakan dan setiap anggota tim produksi ahrus mendengarkan dan menghargai perbedaan pendapat. Solusi dari permasalahan perbedaan pendapat adalah membuat forum diskusi dan mencar mufakat dengan cara pemumutan suara.

Untuk masalah teknis praktikan akan mencari akal dan memakai alat bantu lain yang sekiranya dapat dimanfaatkan. Alat bantu yang sering praktikan

manfaatkan adalah *smartphone* sebagai alat bantu *recorder*, dan masih banyak lagi penyesuaian yang tim lakukan agar shooting tetap dapat berjalan lancar.

3.5 Pembelajaran Apa yang didapat Selam Kerja Profesi

Praktikan mendapatkan pembelajaran dalam membangun dan memimpin produksi konten sebagai produser. Praktikan juga mendapatkan wawasan dan melaksanakan praktik produksi dalam dunia broadcasting, serta praktikan juga dapat belajar menahan emosi dan mengontrol emosi. Karena membangun sebuah tim pastiya bayak kepala dan banyak pola piker yang berbeda pula sehingga praktikan benar-benar diajarkan untuk jauh lebih bijaksana dalam mengambil keputusan.

