

## **BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

### **3.1 Bidang Kerja**

Praktikan melaksanakan masa Kerja Profesinya di salah satu Unit Kerja Universitas Pembangunan Jaya yaitu UPJ Live yang juga merupakan sebuah Unit Kerja dari fakultas Ilmu Komunikasi yang bergerak sebagai fasilitator dan sebagai program kegiatan kerja laboratorium *Broadcasting* di Universitas Pembangunan Jaya untuk memberikan kegiatan penunjang mahasiswa *broadcasting* di Universitas Pembangunan Jaya.

UPJ Live sendiri memiliki dua jenis program yaitu program Berita dan program golongan Non-Drama yang dimana tentunya dimasing-masing program terdapat informasi yang aktual dan menarik. UPJ Live juga menjadi salah satu faktor penting dalam kegiatan produksi sebuah informasi kampus, serta menjadi sebuah wadah untuk mengembangkan dan menyalurkan seseorang yang dapat memiliki pemikiran yang kreatif dan kritis sebagai seorang mahasiswa yang dapat membawa perubahan.

Praktikan memilih UPJ LIVE sebagai tempat Kerja Profesi dikarenakan UPJ LIVE sendiri merupakan sebuah Unit Kerja di Universitas Pembangunan Jaya yang juga memiliki kelebihan dalam memberikan wawasan kepada para anggotanya dalam melakukan sebuah produksi konten. UPJ LIVE juga sering mengikutsertakan para anggotanya untuk mengikuti perlombaan sehingga para anggota mendapatkan pengalaman dalam perlombaan hingga UPJ LIVE juga pernah memenangkan perlombaan Archwork yang merupakan sebuah acara perlombaan yang diadakan oleh Program Studi Arsitektur.

Sebagai sebuah Unit Kerja dan fasilitator, UPJ Live tentunya juga memiliki sebuah program kerja bagi para anggota didalamnya yang mengharuskan para anggota membuat sebuah karya baik berbentuk video maupun foto yang dimana hal ini membuat UPJ Live juga memiliki berbagai program tayangan seperti UPJ News, Ormas (Orbolan Mahasiswa), Eye Level, dan YCT (Yuk Cari Tahu) dan UPJ Talk yang dimana UPJ Talk ini juga merupakan sebuah program tayangan yang dibentuk oleh para anggota magang sebelumnya.

Oleh karena itulah, praktikan pada masa Kerja Profesinya memiliki kesempatan untuk membuat sebuah program tayangan baru di UPJ LIVE yang bernama UPJ VERSE. UPJ VERSE sendiri merupakan sebuah program tayangan yang dibentuk oleh Praktikan dan para rekan kerja Praktikan yang diawasi langsung oleh atasan Praktikan yaitu Raymond Julius Bungaran selaku atasan dan Kepala Laboran.

Praktikan melakukan magang sebagai seorang Tim Produksi serta seorang Asisten Produser dari sebuah Program yaitu UPJ VERSE. Tim Produksi memiliki sebuah peran yang sangat penting terhadap sebuah program tayangan yang dimana hal tersebut dikarenakan memproduksi suatu program tayangan tentunya melibatkan banyak orang sehingga membutuhkan Kerjasama yang baik antar rekan anggota. Aspek teknis dari produksi acara adalah tanggung jawab tim produksi, seperti asisten produser, cameramen, lighting, switcher, floor director, penata artistik, script writer serta content creator yang tentunya bertugas untuk menjalankan proses produksi dengan lancar baik secara langsung maupun rekaman. (Sumber: Prosding Manajemen Komunikasi Sri Pujiastuti, 2018)

Selain itu juga sebagai seorang Tim Produksi dan menjadi Asisten Produser dari program tayangan UPJ VERSE yang dibuat oleh praktikan dan rekan kerja praktikan, Praktikan juga memiliki tanggung jawab yang besar karena Praktikan adalah seseorang yang ikut serta dalam membentuk dan mengelola sebuah program tayangan yaitu UPJ VERSE sehingga Praktikan memiliki tanggung jawab penuh terhadap teknis eksekusi produksi program serta aspek estetis dan mampu menerjemahkan sebuah gagasan atau rundown sebuah program. Praktikan juga bertugas untuk melakukan *brainstorming* ide konten dengan produser dan *script write* lalu melakukan *breakdown* naskah dan hal sebagainya.

UPJ VERSE adalah sebuah program tayangan baru yang dibentuk oleh praktikan dan juga rekan kerja praktikan yaitu Muhammad Rivaldhi Ridwan. UPJ VERSE ini merupakan sebuah program *Feature* yang dimana program ini berfokus kepada informasi-informasi menarik serta terkini yang dibawakan atau disajikan secara khas dan santai namun tetap mengandung

data dan fakta yang akurat terkait banyak hal seperti dunia *entertainment*, sosial, film, edukasi, musik dan masih banyak hal lainnya yang dimana tentunya hal ini membuat praktikan selaku asisten produser dan rekan kerja praktikan selaku produser harus bagaimana membuat sebuah program baru ini dapat dikemas menjadi se-menarik dan se-inovatif mungkin sehingga memiliki banyak penonton.

UPJ VERSE sebagai sebuah program informasi ini memiliki 1 segmen saja yang dimana dalam segmen tersebut para pembawa acara akan memberikan informasi-informasi yang sesuai dengan tema yang sudah di tentukan per-episodenya sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Dengan konsep yang berbeda dari program-program sebelumnya, UPJ VERSE tentunya membawakan sebuah informasi yang dikemas secara kreatif dan juga menghibur serta edukatif yang memungkinkan para penontonnya untuk tidak mudah merasakan bosan.

### **3.1.1 Mengontrol dan Mengawasi Proses Produksi Konten**

Ada tim di setiap stasiun yang tugasnya membuat program yang bisa ditonton orang di rumah. Peran asisten produser memainkan peran kunci ini. Merupakan praktik umum bagi jaringan televisi untuk mempekerjakan asisten produser untuk membantu pembuatan acara tertentu.

Istilah asisten produser mengacu pada seseorang yang membantu produser dalam perannya, membimbing tim produksi menuju visi bersama dan memastikan keberhasilan pelaksanaannya melalui manajemen produksi. Asisten Produksi (PA) adalah orang yang mengelola pemrograman acara dan membantu penyiapan acara. Baik secara teknis maupun non teknis, mereka bertugas menjalankan dan mengerjakan tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Praktikan adalah seseorang yang membantu produser dalam menjalankan tugasnya dalam memimpin seluruh tim produksi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi.

Menurut Naratama pada tahun 2020, Asisten Produser adalah seseorang yang membantu produser dalam menjalankan tugasnya. Selain itu, Asisten Produser juga bertanggung jawab atas melakukan produksi sebuah program di semua tahapan, baik pra-produksi, produksi, maupun pasca produksi Asisten Produksi (PA) adalah seorang yang bertanggung jawab atas segala kebutuhan program, membantu mempersiapkan kebutuhan produksi. Menjalankan dan mengerjakan proses pra produksi, hingga pasca produksi. Baik bertanggung jawab atas proses teknis, maupun non teknis.

### **3.1.2 Content Creation**

Pada tahun 2020, Pelatih B. mendefinisikan Content Creator sebagai pekerjaan di mana tanggung jawab utama seseorang adalah menghasilkan informasi baru dalam bentuk teks, video, gambar, suara, atau kombinasi dari dua atau lebih dari itu. Konten ini dibuat dengan tujuan untuk dibagikan melalui berbagai bentuk media, terutama platform online dan sosial seperti Instagram, YouTube, Facebook, WordPress, Snapchat, Blogger, dan Situs Web (Saraswati, 2020).

Kegiatan menyebarkan informasi melalui media gambar, video, dan teks merupakan tugas para pembuat konten, dan salah satu platform yang mereka gunakan adalah aplikasi berbagi foto Instagram, dikenal sebagai "Content Creator". Mengembangkan keahlian sebagai Content Creator telah menjadi kebutuhan. Selain itu, Instagrammer telah mengubah platform menjadi sektor bisnis, dengan branding produk, branding individu, dan branding perusahaan semuanya terbentuk di sana (Sundawa & Trigartanti, 2018, pp. 438-439).

Content Creator adalah seseorang yang mengedit dan menerbitkan media untuk dikonsumsi oleh audiens, baik itu berupa teks, gambar, audiovisual, video, animasi, dll., selain itu konten tersebut dimaksudkan untuk memberikan hiburan, informasi, atau pendidikan

kepada pemirsa. Membuat lebih banyak orang mengikuti konten mereka adalah motivasi utama Content Creator. Saat tingkat minat pada materi meningkat, begitu pula intensitas yang membuat penonton terkesan.

Huotari, dkk (2015, hlm. 372) mengungkapkan Content Creator didasarkan pada penyebaran informasi melalui produksi dan berbagi media digital seperti video, foto, dan kata-kata tertulis. Content Creator, dari waktu ke waktu, akan membutuhkan serangkaian kemampuan tertentu. Selain itu, YouTuber membantu mengubah situs menjadi sumber daya profesional dan bisnis yang signifikan.

Pembentukan personal branding Content Creator sangat dihargai karena memberikan identitas unik kepada kreator, meningkatkan kemungkinan pemirsa video kreator di YouTube akan tertarik dengan apa yang ditawarkan kreator. Perlu mencapai sasaran dalam hal identitas dan branding. Itu termasuk hal-hal seperti mengiklankan, mengajar, menginformasikan, dan menghibur. Nantinya, setelah konten dioptimalkan untuk media yang dipilih, dievaluasi efektivitasnya.

Adapun tugas menjadi content creator, melakukan riset dengan mengumpulkan ide atau data dapat membuah sebuah konsep yang dapat menghasilkan sebuah konten untuk dinikmati khalayak umum. Serta menjadi content creator berkewajiban memiliki suatu pengetahuan tentang teknologi informasi yang berkaitan dengan media, teknik media produksi, peralatan, teknik penyebaran, memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang dapat di pahami banyak orang.

### **3.1.3 Melakukan Perekaman Visual Video**

Kameramen adalah seseorang yang mengambil gambar untuk digunakan dalam proses pelaporan. Kameramen sangat penting dalam media audiovisual karena setiap frame tidak hanya mengandung elemen visual dan auditori, tetapi juga informasi. Presentasi tidak akan diterima

dengan baik oleh audiens jika hanya terdiri dari kata-kata dan tidak disertai gambar atau grafik untuk membantu mengilustrasikan poin yang dibuat.

Operator kamera berfungsi sebagai kepala departemen tim kamera perusahaan produksi. Tidaklah cukup bagi penata kamera hanya untuk dapat mengambil foto yang bagus; mereka juga harus mengetahui inspirasi dan data seperti apa yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Wartawan mengandalkan penata gambar atau kameramen untuk merekam peristiwa yang relevan dan merekam cuplikan dari sudut yang menguntungkan untuk digunakan dalam paket berita. Tugas juru kamera adalah bertindak sebagai mata tambahan bagi pemirsa acara televisi. Apa yang dilihat pemirsa adalah gambar sebenarnya yang direkam (Irwanto, 2014:148).

Meskipun benar bahwa para penata gambar hanya boleh terlibat dalam tahap produksi, hal ini sama sekali tidak meniadakan pentingnya keahlian mereka dalam tahap perencanaan dan evaluasi. Produksi televisi memiliki tiga fase yang berbeda: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dan peran penulis sebagai pengarah gambar tidak berbeda.

Sebagai aturan umum, pengambilan gambar langsung membutuhkan lebih banyak stamina fisik daripada pengambilan gambar yang direkam, di atas kecepatan yang diperlukan untuk merekam siaran langsung. Dalam liputan langsung, di mana gambar dan suara menjadi fokus liputan, keterampilan juru kamera sangat penting. Operator kamera memastikan pemotretan yang stabil, audio yang jernih, dan gambar yang terfokus dengan baik.

Untuk mengambil gambar yang tajam, fokus, dan tak tergoyahkan, juru kamera harus serba bisa dengan peralatan yang dimilikinya. Operator kamera juga harus bisa mengatur subjek bidikan dengan cara yang estetik, atau yang kita sebut "komposisi yang tepat".

Kameramen dapat memainkan banyak peran. Seorang juru kamera dapat berfungsi sebagai Program Director (PD), Kameramen on-

air, koordinator liputan saat on-air, Kameramen studio, dan Kameramen peliputan. Menggunakan kamera untuk menangkap gambar berarti pengambilan gambar (angle). Di sini, "angle" mengacu pada kemampuan videografer untuk mengambil gambar yang terlihat bagus di TV itu sendiri.

Istilah fotografi mengacu pada praktik penciptaan karya seni visual dengan memanipulasi cahaya dengan alat yang disebut kamera. Videografi mengacu pada praktik penyambungan beberapa foto diam dengan kecepatan satu bingkai per detik untuk mensimulasikan tampilan gerakan dalam pemandangan yang ditangkap oleh kamera..

#### **3.1.4 Mengatur Pencahayaan**

Seorang penata cahaya atau lightingman adalah seseorang yang mengatur dan bertanggung jawab dalam menentukan pencahayaan pada sebuah produksi program televisi. Pencahayaan pada pesawat televisi direncanakan dan dilaksanakan oleh seseorang yang disebut lighting designer atau lightingman. Tugas seorang penata pencahayaan adalah pertama-tama menguasai dasar-dasar pencahayaan untuk alat teknis yang akan digunakannya, dan kemudian menyempurnakan alat tersebut sesuai dengan kerangka kerja konseptual yang sudah ada sebelumnya untuk penggunaan kreatif.

Lightingmen atau desainer lighting, seperti yang dijelaskan oleh Rusman dan Yusiatie (2015: 133) dalam bukunya "Siaran Televisi Non-Drama", sangat penting untuk keberhasilan produksi non-drama karena mereka bertanggung jawab dan diharapkan memiliki pengetahuan tentang desain pencahayaan baik di dalam maupun di luar studio selama pembuatan acara televisi.

Wahyu Wary Pintoko (2010:162) menyatakan: "Istilah shooting mengacu pada proses penggunaan berbagai peralatan pencahayaan untuk memanipulasi cahaya yang tersedia guna menangkap gambar atau menciptakan efek yang memberikan kesan peristiwa nyata." Intensitas dan sifat cahaya yang dipancarkan oleh berbagai sumber sangat bervariasi.



Pencahayaan di setiap bidikan akan berbeda bergantung pada lingkungan, tetapi kami dapat memaksimalkan hasil kami dengan mengikuti standar industri. Mengingat teori-teori sebelumnya, jelas bahwa pencahayaan adalah usaha yang memerlukan pengetahuan tentang segala hal mulai dari jenis dan fungsi lampu hingga desain lampu hologram buatan, dan apresiasi terhadap kualitas aliran cahaya.

### 3.1.5 Membuat Desain Konten

Cikal Asal-usul dari apa yang kemudian dikenal sebagai desain grafis dapat ditelusuri kembali ke praktik seni, khususnya seni cetak (grafis) di mana penggunaan teknik cetak batu (litografi) sudah menjadi hal yang lumrah. Munculnya tulisan dan percetakan mempercepat evolusi desain grafis, yang sudah berjalan dengan baik pada saat itu. Ketika Kekaisaran Romawi berada di puncaknya, perjalanan desain dan gaya huruf Latin dimulai. Penaklukan Romawi atas Yunani pada abad pertama membawa ide-ide baru, sastra, seni, agama, dan bahkan huruf Latin, yang diadaptasi dari bahasa Yunani.

Desain adalah ilustrasi yang menggambarkan bentuk geometris rumit yang sekilas tampak sederhana dan tidak menarik; namun, pengembangan desain baru membutuhkan pertimbangan yang cermat terhadap data yang relevan. Naskah terkenal yang ditulis tangan oleh Johannes Gutenberg pada abad ke-15.

Sejak diperkenalkannya mesin cetak ke Hindia Belanda pada abad ke-17, bidang desain grafis sudah dikenal luas. Namun, istilah "desain grafis" mungkin belum umum digunakan hingga awal tahun 1970-an, ketika dua sekolah seni tertua di Indonesia, ITB dan STSRI Asri, mulai membedakan desain grafis (graphic design) dari seni grafis (graphic art) sebagai jurusan yang berbeda. Berbeda dengan seni murni (fine art) seperti seni lukis, patung, dan desain grafis, STSRI Asri mengklasifikasikan seni reklame dan ilustrasi grafis sebagai seni terapan (applied art).



Agar informasi atau pesan yang disampaikan mudah dipahami, diingat, dan dimengerti oleh audiens, maka “desain grafis” adalah suatu bentuk pemikiran manusia yang menginterpretasikan informasi atau pesan dalam bentuk, dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks (Permana, 2008). Garis, huruf, bentuk, dan tekstur hanyalah beberapa komponen unik dari desain grafis, yang kemudian disempurnakan menggunakan prinsip desain yang sesuai selama proses penempatan atau layout.

“Desain grafis dalam konteks ini mengacu pada praktik pembuatan gambar dan ilustrasi dua dimensi yang menggunakan pilihan kata yang ironis untuk menyampaikan makna kepada audiens.” (Microsoft Encarta, 2008).

Jadi, desain grafis adalah suatu pendekatan berpikir yang menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk sederhana hingga kompleks sehingga mudah dipahami, diingat, dan dipahami maknanya. Lebih tepatnya, desain grafis adalah seni dan praktik merakit dan mengatur elemen visual dengan ahli untuk menyampaikan pesan yang dimaksudkan kepada audiens target. Desain grafis juga berurusan dengan ide komunikasi grafis, membuat dan mengatur elemen visual dari sebuah desain untuk mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan, dan mengelola proses produksi (Leonardo Adi Dharma Widya, 2016).

### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

#### **3.2.1 Mengontrol dan Mengawasi Proses Produksi Konten**



Gambar 3. 1 Logo UPJ VERSE

Selama melakukan masa Kerja Profesinya di Unit Kerja UPJ LIVE yang berada di Universitas Pembangunan Jaya ini, Praktikan menjadi seorang Tim Produksi yang dimana hal ini membuat praktikan sebagai seorang Tim Produksi harus dapat menjaga alur proses produksi sebuah konten sehingga produksi dapat berjalan lancar dan konten dapat ditayangkan di media Youtube UPJ LIVE dengan baik.

Sebagai seorang Tim Produksi tentunya Praktikan juga ditugaskan untuk membuat sebuah program baru yaitu UPJ VERSE yang dimana pada program ini, Praktikan bertugas menjadi seorang Asisten Produser. Didalam setiap stasiun televisi terdapat tim produksi yang bertugas memproduksi sebuah program acara yang nantinya akan dinikmati oleh penonton dirumah. Salah satu bagiannya adalah seorang asisten produser.

Umumnya, semua stasiun televisi sangat membutuhkan seorang asisten produser didalam suatu proses produksi program acara. Sebagai seorang asisten produser, Praktikan juga tentunya harus dapat memenuhi tanggung jawabnya untuk membantu produser dalam menjalankan tugasnya dalam memimpin seluruh tim produksi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi.

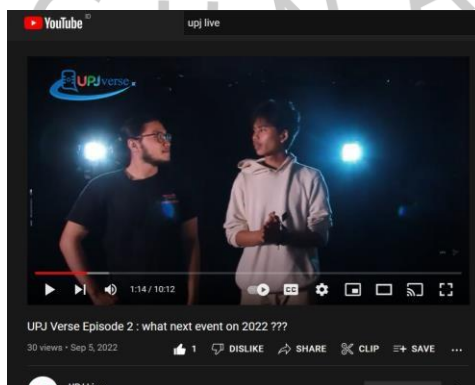
Praktikan juga tentunya bertanggung jawab atas segala kebutuhan program, membantu mempersiapkan kebutuhan produksi, menjalankan dan mengerjakan proses pra produksi, hingga pasca produksi baik bertanggung jawab atas proses teknis, maupun non teknis.

UPJ VERSE yang dibentuk oleh Praktikan dan rekan kerja Praktikan yaitu Rivaldhi yang juga berperan sebagai Produser dalam program tayangan ini. Oleh karena hal ini juga Praktikan memiliki tugas untuk menjaga kelancaran proses produksi program tayangan

UPJ VERSE. Struktur dari UPJ VERSE sendiri terdiri dari Praktikan selaku Asisten Produser dan rekan Praktikan yaitu Muhammad Rivaldhi Ridwan selaku Produser dan diikuti oleh Tim lain yang ikut membantu jalannya Program UPJ VERSE yaitu:

- a) Kameramen
  - a. Randika Muammar Riza
  - b. Rayhan Arya
  - c. Hanif Hariadi
- b) Editor
  - a. Muhammad Rivaldhi Ridwan
  - b. Randika Muammar Riza
- c) Tim Kreatif
  - a. Randika Muammar Riza
  - b. Muhammad Rivaldhi Ridwan
  - c. Saifana Zahra Aenifah
  - d. Vasco Hifdzurrahman
- d) Pembawa Acara
  - a. Randika Muammar Riza
  - b. Muhammad Rivaldhi Ridwan
  - c. Saifana Zahra Aenifah
  - d. Vasco Hifdzurrahman

### 3.2.2 Content Creation



Gambar 3. 2 Contoh Konten UPJ VERSE

Selain itu juga Praktikan harus dapat membuat sebuah konten yang mengharuskan Praktikan membuat perencanaan ide konten, mencari ide konten dan menuangkan ide konten dalam bentuk gambar, tulisan ataupun video sehingga konten tersebut dapat dilihat oleh para target penonton.

Praktikan di bidang Content Creator memiliki tanggung jawab untuk selalu menghasilkan karya orisinal dan up to date dengan tren viral terbaru, asalkan tren tersebut sesuai dengan fakta. Konten dapat berupa teks, gambar, video, atau audio, atau dapat berupa gabungan dari media tersebut dan media lainnya. Tentu saja, tujuannya agar materi ini disebarluaskan melalui berbagai saluran, terutama media tradisional dan baru-baru ini, platform digital atau sosial seperti YouTube dan Instagram.

UPJ VERSE ini merupakan sebuah program *Feature* yang dimana program ini berfokus kepada informasi-informasi menarik serta terkini yang dibawakan atau disajikan secara khas dan santai namun tetap mengandung data dan fakta yang akurat terkait banyak hal seperti dunia *entertainment*, sosial, film, edukasi, musik dan masih banyak hal lainnya yang dimana tentunya hal ini membuat praktikan selaku asisten produser dan rekan kerja praktikan selaku produser harus bagaimana membuat sebuah program baru ini dapat dikemas menjadi se-menarik dan se-inovatif mungkin sehingga memiliki banyak penonton.

UPJ VERSE sebagai sebuah program informasi ini memiliki 1 segmen saja yang dimana dalam segmen tersebut para pembawa acara akan memberikan informasi-informasi yang sesuai dengan tema yang sudah di tentukan per-episodenya sesuai dengan perencanaan sebelumnya.

Adapun tugas menjadi *content creator*, melakukan riset dengan mengumpulkan ide atau data dapat membuat sebuah konsep yang dapat menghasilkan sebuah konten untuk dinikmati khalayak umum. Serta menjadi *content creator* berkewajiban memiliki

suatu pengetahuan tentang teknologi informasi yang berkaitan dengan media, teknik media produksi, peralatan, teknik penyebaran, memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang dapat di pahami banyak orang. Oleh karena hal itulah sebelum membuat sebuah konten, Praktikan juga melakukan *Brainstorming* ide konten dan *script write* lalu melakukan *breakdown* naskah dan hal sebagainya kepada para rekan tim terkait konten yang akan di produksi sehingga konten yang dibuat dapat menarik perhatian dari para target penonton.

Terdapat beberapa poin yang dilakukan oleh Praktikan sebelum dan saat memproduksi sebuah konten yaitu :

#### 1) Pra – Produksi

Tahap pra produksi merupakan sebuah bentuk tahap dalam pencarian data awal yang menjadi sebuah bahan awal atau ide gagasan melakukan tahap produksi. Selama masa Pra Produksi, Praktikan harus melakukan sebuah bentuk *brainstorming*, pengumpulan data berupa riset dan bertanya kepada atasan terlebih dahulu terkait konten yang akan diunggah. Terdapat beberapa poin tugas seperti :

- a. Melakukan perencanaan konten
- b. Pembuatan ide konten
- c. Melakukan riset untuk mengetahui informasi mendalam terkait ide konten
- d. Melakukan *brainstorming* dengan para tim terkait ide yang dimiliki
- e. Mengumpulkan tambahan ide dan informasi terkait konten dari para anggota Tim
- f. Mulai membuat konsep untuk konten
- g. Membuat naskah atau *script*

#### 2) Produksi

Dalam tahapan produksi, Praktikan harus sudah dapat mulai untuk mengatur jalannya produksi atau proses

shooting dari sebuah produksi konten yang kemudian harus melihat secara detail kebutuhan para tim dari program tayangan selama shooting berlangsung. Terdapat beberapa poin tugas seperti :

- a. Melakukan penataan artistik dan penataan alat
- b. Melakukan penataan cahaya dan kamera sesuai konsep konten
- c. Mengatur jalannya proses syuting
- d. Menjadi Pembawa acara dan membantu mengarahkan Pembawa acara lainnya
- e. Saling berkoordinasi dengan para tim

### 3) Pasca Produksi

Tahap pasca produksi yang dilakukan setelah dilakukan produksi. Biasanya dalam tahapan ini pasca produksi ini terlibat dalam *editing*, *color grading*, efek suara dan kebutuhan-kebutuhan yang memang diinginkan untuk mencapai sebuah hasil yang akan diharapkan. Terdapat beberapa poin tugas yang dilakukan oleh Praktikan yaitu :

- a. Merapikan file terkait konten yang akan di edit
- b. Melakukan *editing* video bersama rekan kerja Praktikan
- c. Mencatat bahan evaluasi konten
- d. Menyiapkan untuk konten selanjutnya dengan tambahan *notes* bahan evaluasi konten sebelumnya

### 3.2.3 Melakukan Perekaman Visual Video

Seperti yang diketahui sebelumnya bahwa seorang penata kamera atau kameramen adalah seseorang yang mengambil gambar untuk digunakan dalam proses pelaporan. Kameramen sangat penting dalam media audiovisual karena setiap frame tidak hanya mengandung

elemen visual dan auditori, tetapi juga informasi. Presentasi tidak akan diterima dengan baik oleh audiens jika hanya terdiri dari kata-kata dan tidak disertai gambar atau grafik untuk membantu mengilustrasikan poin yang dibuat.

Sebagai seorang cameramen atau penata kamera, Praktikan tentunya harus mengetahui angle atau arah kamera yang bagus untuk melakukan proses pengambilan gambar untuk konten yang akan diproduksi. Oleh karena hal inilah juga Praktikan wajib mengetahui cara menggunakan kamera dengan baik sehingga hasil pengambilan gambarnya-pun dapat bernilai estetika. Kameramen dapat memainkan banyak peran. Seorang juru kamera dapat berfungsi sebagai Program Director (PD), Kameramen on-air, koordinator liputan saat on-air, Kameramen studio, dan Kameramen peliputan. Menggunakan kamera untuk menangkap gambar berarti pengambilan gambar (angle). Di sini, "angle" mengacu pada kemampuan videografer untuk mengambil gambar yang terlihat bagus di TV itu sendiri.

Praktikan sebagai seorang kameramen harus kompeten dan percaya diri dalam kemampuan mereka menggunakan peralatan yang mereka miliki untuk membuat gambar yang terang, fokus, dan tak tergoyahkan. Untuk mengambil foto yang bagus, fotografer harus memperhatikan komposisi dan mampu menempatkan subjek dalam latar yang menarik. Selain menjadi Kameramen pada program acara yang diadakan di Studio Lab Broadcast seperti program acara UPJ VERSE dan Podcast P.O.V, Praktikan juga sering membantu dokumentasi acara yang diadakan oleh Universitas Pembangunan Jaya.



### 3.2.4 Mengatur Pencahayaan



Gambar 3. 3 Contoh Penataan Cahaya

Selain sebagai seorang Penata Kamera, Praktikan juga menjadi seorang penata cahaya atau *lighting* pada Tim Produksi. Pencahayaan pada pesawat televisi direncanakan dan dilaksanakan oleh seseorang yang disebut lighting designer atau lightingman. Tugas seorang penata pencahayaan adalah pertama-tama menguasai dasar-dasar pencahayaan untuk alat teknis yang akan digunakannya, dan kemudian menyempurnakan alat tersebut sesuai dengan kerangka kerja konseptual yang sudah ada sebelumnya untuk penggunaan kreatif.

Pencahayaan di setiap bidikan akan berbeda bergantung pada lingkungan, tetapi kami dapat memaksimalkan hasil kami dengan mengikuti standar industri. Mengingat teori-teori sebelumnya, jelas bahwa pencahayaan adalah usaha yang memerlukan pengetahuan tentang segala hal mulai dari jenis dan fungsi lampu hingga desain lampu hologram buatan, dan apresiasi terhadap kualitas aliran cahaya.

Tentunya sebagai seorang yang juga melakukan penataan cahaya, Praktikan harus dapat membuat sebuah ciri khas dari sebuah konten melalui penempatan cahaya yang juga diharapkan menambahkan nilai estetika dari video atau konten yang Praktikan produksi.

Tentunya sebagai seorang yang juga melakukan penataan

cahaya, Praktikan harus dapat membuat sebuah ciri khas dari sebuah konten melalui penempatan cahaya yang juga diharapkan menambahkan nilai estetika dari video atau konten yang Praktikan produksi.

### 3.2.3 Membuat Desain Konten



Gambar 3. 4 Desain Thumbnail UPJ VERSE

Pekerjaan praktikan selanjutnya adalah sebagai seorang desain grafis. Pada pekerjaan ini, Praktikan selama masa kerja profesinya diharuskan untuk membuat desain-desain untuk program UPJ VERSE yang merupakan program utama praktikan maupun untuk desain konten yang di produksi oleh UPJ VERSE dalam media sosialnya yang juga memiliki desain *thumbnail* yang dibuat oleh Praktikan. Praktikan juga membuat logo untuk program UPJ VERSE dengan rekan kerja praktikan yaitu Rivaldhi.

Desain grafis merupakan bentuk dari cara berpikir manusia untuk menginterpretasikan sebuah informasi atau pesan yang dituangkan dalam sebuah bentuk, dari bentuk yang sangat sederhana sampai ke bentuk yang kompleks agar sebuah informasi atau pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami, diingat dan diketahui maknanya oleh para audiens (Permana, 2008).

Desain grafis sendiri memiliki beberapa elemen khusus yaitu seperti kumpulan garis, huruf, bentuk dan tekstur yang dimana kemudian kumpulan elemen tersebut dituangkan dengan prinsip desain

yang akurat dalam proses penempatan atau *layout* -nya. Secara khusus, desain grafis merupakan sebuah bentuk keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dapat dimengerti *public* atau masyarakat. Bidang profesi desain grafis ini sendiri juga menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain sesuai dengan tujuan dari komunikasi, dan mengawasi produksi (Leonardo Adi Dharma Widya, 2016).

Sebelum membuat sebuah desain tentunya Praktikan harus mengumpulkan ide dan membuat sketsa terlebih dahulu sehingga ide yang akan dituangkan nantinya diharapkan dapat menambahkan minat atau ketertarikan para audiensi untuk dapat melihat tayangan konten yang diproduksi oleh Praktikan selama melaksanakan Kerja Profesinya. Terdapat beberapa desain yang dibuat oleh Praktikan yaitu :

- 1) Lalu pembuatan desain untuk konten media sosial Instagram UPJ VERSE
- 2) Pembuatan desain *thumbnail* untuk konten berupa video dari tayangan UPJ VERSE untuk media sosial Youtube UPJ LIVE
- 3) Pembuatan desain logo UPJ VERSE

#### **3.2.4 Pekerjaan Tambahan**

Selama melaksanakan masa Kerja profesinya, Praktikan tentunya juga mendapatkan tugas dan tanggung jawab tambahan yaitu untuk menjaga Studio Lab Broadcasting Gedung A dan membantu para laboran dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya seperti melakukan pendataan yang terkait dengan data peminjaman ruangan Studio Lab Broadcasting A, menjaga kerapihan Studio Lab Broadcasting A, melakukan *setting* alat pada Studio Lab Broadcasting A, melakukan pendataan terkait alat pada Studio Lab Broadcasting A, dan merapihkan dokumen yang diperuntukkan untuk Studio Lab Broadcasting A.

Praktikan memiliki tugas juga untuk melakukan dokumentasi dan melakukan penataan cahaya pada saat syuting di luar program UPJ VERSE seperti :

- 1) Melakukan dokumentasi pada kegiatan Event Zoom atau Live Instagram yang dilaksanakan oleh Marketing Universitas Pembangunan Jaya
- 2) Melakukan dokumentasi terhadap kegiatan acara yang dilaksanakan oleh Universitas Pembangunan Jaya seperti acara dengan Universitas Malaysia
- 3) Melakukan dokumentasi dan penataan cahaya pada Program tayangan Podcast P.O.V oleh Marketing Universitas Pembangunan Jaya
- 4) Desain poster pembukaan anggota baru untuk media sosial UPJ LIVE
- 5) Pembuatan desain *thumbnail* untuk konten berupa video dari tayangan Podcast P.O.V bersama *Marketing* untuk media sosial Youtube UPJ Bintaro
- 6) Pembuatan desain *thumbnail* untuk konten berupa video dari beberapa tayangan hasil dokumentasi yang merupakan kegiatan atau acara yang dilaksanakan oleh pihak *marketing* maupun pihak Universitas Pembangunan Jaya.
- 7) Melakukan dokumentasi terhadap acara yang dijalankan oleh para organisasi Universitas Pembangunan Jaya
- 8) Melakukan dokumentasi dan penataan cahaya saat membuat video terkait tari tradisional
- 9) Melakukan dokumentasi terkait acara yang dilaksanakan oleh Universitas Pembangunan Jaya.

### **3.3 Kendala Yang Dihadapi**

Dalam masa masa kerja profesi sebagai Tim Produksi, Praktikan menghadapi beberapa kendala yang tentunya sempat menghambat proses kinerja Praktikan dalam menjalankan tugasnya. Kendala yang Praktikan hadapi ini juga muncul karena beberapa faktor yaitu faktor internal atau dari diri Praktikan sendiri dan faktor eksternal seperti :

### **1) Kurangnya pemahaman Praktikan terkait Teknik penataan cahaya atau pencahayaan dalam pengambilan video**

Selama melaksanakan masa Kerja Profesinya, praktikan merasa kesulitan saat melakukan penataan cahaya yang dimana saat mengoperasikan lampu studio tersebut dikarenakan praktikan kurang memahami *angle* atau letak penataan cahaya yang sesuai dengan Teknik agar sebuah video dapat terlihat lebih menarik dan dapat membantu latar video menjadi lebih baik dan bernilai estetika yang juga dapat menghidupkan suasana yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

### **2) Kurangnya Koordinasi Antar Para Pihak Internal**

Disaat Praktikan masih baru saja memulai masa kerja profesinya, terdapat kendala kurangnya koordinasi antar para pihak internal terkait KPI masing-masing sehingga terjadinya kesalahpahaman antar para rekan kerja Praktikan dalam melaksanakan tugasnya yaitu membuat produksi sebuah konten.

### **3) Kurangnya Koordinasi Terkait Pembagian Kerja**

Selama Praktikan melaksanakan masa kerja profesinya di UPJ LIVE ini sebagai seorang Tim Produksi dan juga Asisten Produser bagi program tayangan UPJ VERSE ini kurang koordinasi terkait pembagian kerja dengan para rekan kerja yang dimana satu per- satu para rekan kerja Praktikan mengundurkan diri tanpa yang dimana hal tersebut membuat Praktikan yang awalnya setiap anggota rekan kerja sudah memiliki *jobdesk* masing-masing menjadi kurang jelas.

## **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Walaupun kendala yang dimiliki oleh Praktikan cukup banyak sebagai seorang Tim Produksi. Praktikan tetap mampu untuk mengatasi

kendala yang Praktikan hadapi selama masa magangnya seperti:

**1) Kurangnya pemahaman Praktikan terkait Teknik penataan cahaya atau pencahayaan dalam pengambilan video**

Untuk dapat mengatasi kendala ini, Praktikan dibantu oleh atasan yaitu Raymond yang selalu mengajarkan Teknik – Teknik pencahayaan yang dapat membangun suasana yang sesuai dengan konsep video yang telah ditentukan sejak awal hingga akhirnya praktikan cukup mampu memahami Teknik dasar pencahayaan.

**1) Kurangnya Koordinasi Antar Para Pihak Internal**

Untuk mengatasi kendala ini, laboran membagikan para rekan kerja UPJ LIVE menjadi 2 program yaitu UPJ VERSE dan juga UPJ TALK sehingga kedua program tersebut tetap dapat berjalan dan para rekan kerja serta Praktikan tetap dapat melaksanakan kegiatan kerja profesinya dengan baik.

**2) Kurangnya Koordinasi Terkait Pembagian Kerja**

Dalam mengatasi kendala ini, Praktikan dan rekan kerja Praktikan membuat beberapa pembagian pekerjaan untuk saling dapat mengerjakan tugas dan kewajibannya masing-masing sehingga produksi konten tetap berjalan dengan lancar.