

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

PT Yokesen Media Kagumi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang digital marketing. Dalam mengerjakan tugasnya PT. Yokesen Media Kagumi memerlukan banyak sumber daya manusia. Dalam menjadi penyedia layanan digital PT. Yokesen Media Kagumi tentu akan menghadapi banyak pesaingnya baik dalam Jabodetabek ataupun luar Jabodetabek.

Seperti yang telah dipaparkan pada BAB II, dalam menjalankan program Kerja Profesi pada PT. Yokesen Media Kagumi, praktikan menjalankan program Club Sobat Badak dalam kurun waktu 3 bulan terhitung 400 jam kerja. Praktikan diterima pada perusahaan di posisi sebagai seorang Asisten produksi pada acara Club Sobat Badak.

##### **3.1.1 Live Streaming**

Live streaming adalah kegiatan penyiaran secara langsung yang di Broadcast secara luas kepada banyak orang dalam waktu yang bersamaan dengan waktu aslinya dengan menggunakan sebuah jaringan internet. Siaran langsung melibatkan streamer / penyiar sebagai yang mengunggah video dan audio secara real-time dengan konten video game, pertunjukkan bakat, kehidupan sehari-hari, atau apa pun yang dia ingin bagikan (Hu et al., 2017).

Pada proses live streaming Club Sobat badak acara akan ditemani oleh host dan juga karakter yang ada pada Club Sobat Badak. Live Streaming Club Sobat Badak ada setiap hari mulai dari pukul 14.00 – 21.00 WIB. Live Streaming diadakan melalui tiga platform media ada Zoom, YouTube dan Facebook.

##### **3.1.2 Asisten Produksi**

Dalam kerja profesi pada PT.Yokesen Media Kagumi. Praktikan dalam melaksanakan praktek Kerja Profesi sebagai asisten produksi pada program Club Sobat Badak. Club Sobat Badak adalah program acara dalam bentuk media digital yang menyajikan konten hiburan dan tempat interaksi pada media digital. Dalam memberikan layanan pada media digital PT. Yokesen Media Kagumi melakukan kegiatan live streaming.

Menurut Latief dan Utud, (2015; 127) production assistant (asisten produksi) memiliki tugas dalam membantu PD (program Director) terutama dalam proses produksi dan memiliki fungsi lain yaitu sebagai sekretaris dan juru bicara PD (Program Director). Pada praktik kerja profesi, praktikan melakukan hal yang sama pada dunia live streaming, dengan melakukan kegiatan produksi yang bersifat live streaming maupun taping. Dalam melakukan pekerjaan praktikan berhubungan langsung dengan para host untuk memastikan semua berjalan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh Show Director.

Dalam membantu PD atau pada perusahaan PT. Yokesen Media Kagumi disebut sebagai Show Director. Praktikan juga ikut dalam diskusi penentuan tema pada acara yang akan dibawakan nanti oleh host. Praktikan juga diminta untuk membuat rundown acara. Secara garis besar praktikan membantu Jr. Show Director dalam menyiapkan dan mengawasi proses jalannya acara Club Sobat Badak agar berjalan dengan baik.

Dalam memastikan tahapan Live Streaming Club Sobat Badak berjalan dengan baik dan berhasil, ada 3 tahapan produksi. Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

#### **A. Pra Produksi**

Tahapan pra produksi adalah tahapan persiapan segala sesuatu dengan sangat matang sebelum proses produksi dimulai. Tahapan pra produksi merupakan tahapan yang cukup panjang dibandingkan tahap lainnya, pada tahapan ini merupakan menentukan kesiapan pada tahap produksi. Tahapan pra produksi ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan alat dan properti yang harus digunakan, panduan dalam mengambil gambar, kematangan naskah dan rundown acara, dan mengevaluasi kelengkapan dalam sesi produksi nanti.

Adapun tahapan tahapan pada proses praproduksi, seperti:

1. Menentukan ide dan konsep

Merupakan Sebuah ide atau gagasan awal yang akan direalisasikan pada produk yang ingin diproduksi nantinya.

2. Membuat naskah

Pembuatan naskah berguna untuk menjadi acuan-acuan dalam tahap produksi. Sebagai arahnya alur acara, bagaimana peran dijalankan, konsep

yang ditampilkan akan seperti apa, dan juga sebagai tolak ukur minat dan tanggapan penonton.

### 3. Membentuk Tim Produksi

Dalam proses produksi tentu membutuhkan tim, hal ini berguna untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan produksi.

### 4. Membuat jadwal acara

Jadwal acara berguna untuk mengatur proses produksi agar berjalan sesuai dengan target waktu.

### 5. Menyiapkan peralatan produksi

Hal ini perlu dilakukan agar dalam jalannya proses produksi dapat dieksekusi. Menyiapkan alat juga perlu didata agar tidak ada kekurangan alat pada tahap produksi nanti.

## **B. Produksi**

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya dari proses produksi. Pada tahap ini biasanya tidak mengalami banyak perdebatan. Karena pada tahap produksi berjalan sesuai dengan rundown acara. Pada tahap produksi *live streaming* Club Sobat Badak terdapat beberapa rangkaian acara yang harus diawasi. Mulai dari Sesi Game Show, Sesi Karakter, Podcast Ntap Ntul, Room yang Asli, hingga sesi Webinar.

Pada proses produksi praktikan diberikan tanggung jawab untuk mengawasi jalannya acara dari awal mulai hingga selesai. Praktikan harus memperhatikan host dan VO telent agar membahas fokus utama pada hari dimana produksi berjalan. Memastikan Host dan operator memahami rangkaian acara hari ini menjadi tugas praktikan dalam menyampaikan brief dari show director. Praktikan juga memastikan setiap preset yang digunakan pada laptop masing-masing operator beroperasi sesuai dengan konsep dan rundown yang sudah dibuat oleh Show Director.

## **C. Pasca produksi**

Pada tahap ini biasanya hasil produksi akan masuk ketahap selanjutnya dalam proses pengeditan dengan memberikan efek gambar maupun efek suara. Karena pada produksi *live streaming*, tidak harus melakukan tahap editing jadi praktikan hanya melakukan report kepada atasan tentang jalannya acara. Tahap ini

digunakan sebagai tahap pengarsipan dimana video yang sudah ditampilkan secara live disimpan pada Youtube.

### **3.1.3 Pekerjaan Tambahan**

Adapun pekerjaan tambahan yang praktikan kerjakan selain menjadi asisten produksi. Pekerjaan tambahan ini dilakukan praktikan untuk mengisi kekosongan pada posisi, hal ini disebabkan karena adanya karyawan yang sakit atau melakukan cuti. Pekerjaan tambahan ini dilakukan bersamaan dengan jobdesk praktikan sebagai Asisten Produksi.

#### **A. Operator Live Streaming**

Operator adalah seorang yang akan mengoperasikan alat. Karena sebagai seorang operator live streaming artinya orang yang akan mengoperasikan kegiatan live streaming. Pada tahapan ini praktikan berkesempatan bekerja pada bidang operator. Seorang operator akan menjalankan dan melakukan sistem operasi, memastikan keadaan operasi sistem, mempersiapkan dan merawat sistem dan Memberikan laporan data terkait sistem operasi.

#### **B. Admin**

Admin merupakan sebuah pekerjaan bekerja untuk melayani seseorang. Dalam prospek kerjanya admin mencatat data yang penting dalam proses produksi nantinya. Admin akan mencatat data pemenang untuk nanti pada sudah selesai acara data tersebut akan diberikan kepada tim *Costumer Service* (CS) untuk menindak lanjutin hadiah yang akan diberikan.

#### **C. Operator Shopee Live**

Sama halnya dengan menjadi operator *live Streaming*. Praktikan mengerajakan pekerjaan operator. Dalam hal ini praktikan melakukan kegiatan *live streaming* pada akun shopee. Dalam *live streaming* Shopee tentu fokusnya kepada jualan produk. Beda dengan Operator Live Streaming.

## **3.2 Pelaksanaan Kerja**

### **3.2.1 Pekerjaan Umum**

Dalam menjalankan sebuah kegiatan produksi live streaming, praktikan melalui tahap-tahapan pada proses produksi yakni pra produksi dengan melakukan segala kesiapan untung keberlangsungan acara live streaming. Lalu tahap produksi dimana praktikan akan terjun ke lokasi untuk mengawasi jalannya acara. Terakhir tahap pasca produksi tahapan dimana praktikan melakukan reporting kepada atasan.

#### **1. Live Streaming Club Sobat Badak**

##### **A. Pra Produksi**

Tahap pra produksi merupakan tahap pertama dalam melakukan tahapan produksi. Tahap pra produksi menjadi tahap yang sangat penting dalam jalannya sebuah acara. Praktikan ikut dalam diskusi pembentukan tema pada setiap sesinya. Pada tahap pra produksi praktikan juga menyiapkan alat-alat yang akan digunakan pada proses produksi Live Streaming Club Sobat Badak. Pada tahap ini segala jenis bentuk persiapan dilakukan.

Praktikan melakukan rapat mingguan untuk membahas bagaimana plan acara selama satu minggu yang akan dijalankan. Rapat diadakan setiap hari kamis secara onsite maupun online. Rapat ini bertujuan untuk menyatukan pikiran tentang tujuan dari perusahaan dan juga menyampaikan apa yang diinginkan client pada acaranya. Pada rapat mingguan, project manager akan memberitahu apa acara yang sudah di approve oleh client dari time creative ke client. Hasil meeting dengan client akan dibawa ke rapat pada hari kamis, untuk dibicarakan mengenai teknis acara yang akan dibawakan.

Project manager nantinya akan membuka sesi diskusi terkait teknis dan adanya masalah pada minggu-minggu sebelumnya. Praktikan akan membuka mengenai kendala-kendala yang di hadapi dari minggu sebelumnya mulai dari kendala pada penyampaian pesan, masalah pada alat, maupun dari para viewers yang ada. Setelah praktikan memberitahu masalah yang terjadi pada, teman-teman pekerja yang lain akan langsung memberikan tanggapan mengenai masalah dari minggu sebelumnya. Praktikan akan melakukan pencatatan agar ketika terjadi kesalahan yang sama praktikan bisa langsung mengeksekusi masalah tersebut.

Setelah membahas tentang berbagai jenis masalah yang ada pada produksi minggu lalu. Rapat masuk ketahap membahas tema pada minggu ini. Praktikan melakukan pencatatan untuk membantu nantinya para host, talent dan operator pada tahap produksi. Praktikan ikut memberikan masukan mengenai tema pada untuk produksi live streaming.

Praktikan juga akan membuat rundown acara, dibantu dengan ka Reynaldo sebagai *Junior Show Director*. Pembuatan rundown acara sangat penting untuk jalannya acara. Rundown dibuat sesuai dengan permintaan dari Show Director. Peraktikan diberikan tugas membuat jadwal untuk membantu agar *show director* nantinya dapat melanjutkan tugas selanjutnya. Pembuatan *Rundown* acara juga diikuti pembuatan tema dan topik yang akan dibahas.

Setelah semua jenis tema dan maksud tujuan tersampaikan kepada para talent, host dan operator, praktikan bergegas melakukan listing alat-alat yang akan digunakan pada tahapan live streaming. Listing alat dibantu dengan para operator. Listing selesai praktikan bergegas menyiapkan alat-alat keperluan produksi dan melakukan setup tempat untuk para host melakukan sesi live streaming nantinya.

Praktikan menyiapkan alat-alat penunjang live streaming. Praktikan akan mempersiapkan alat-alat live streaming seperti kamera, baterai dummy, lighting, mic, green screen, tripod kamera, kabel Televisi dan juga laptop. Alat-alat ini akan digunakan oleh operator live streaming nantinya dalam pengoperasiannya

Dalam program acara Club Sobat Badak, kamera sangat dibutuhkan untuk menyalurkan visual gambar. Peralnya live streaming sangat lekat dengan keberadaan visual. Kamera menjadi alat utama dalam menampilkan visualisasi host pembawa acara. Kamera yang digunakan juga tidak tanggung-tanggung SONY ALPHA A6000 kit dengan lensa 16-50mm menjadi alat utama dalam menyalurkan visual. Kenapa perusahaan memilih kamera ketimbang video recorder. Hal ini tentu terkait dengan kebutuhan operasional kantor, kamera akan lebih dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan. Misalnya suatu waktu perusahaan memerlukan kamera untuk sesi foto dan dokumentasi dapat menggunakan perangkat kamera tersebut. Lalu misalnya pada saat yang sama ada produksi dalam pembuatan video tentu kamera dapat digunakan sebagai penunjang kebutuhan perusahaan.

Dalam menjaga stabilitas gambar, kamera membutuhkan tripod sebagai peyangga dalam menampilkan visual. Tripod berguna untuk menjadi peyangga

kamera, sehingga kamera tidak memerlukan seorang kameraman untuk mengawasinya.

Dalam penggunaannya kamera memiliki Batasan dalam penggunaannya, karena kamera memiliki baterai untuk daya kerja kamera. Maka dari itu untuk meningkatkan daya kerja kamera. Praktikan menyiapkan baterai dummy atau baterai palsu. Dengan adanya baterai dummy, penggunaan kamera akan memiliki daya yang sangat panjang. Baterai dummy akan pasang dengan kepala charger dan akan selalu dalam keadaan di charge.

Ketika kamera sudah siap praktikan akan menyiapkan lighting untuk pencahayaan yang stabil. Penggunaan lighting sangat dibutuhkan dalam proses produksi live streaming. Hal ini berguna untuk stage jalannya acara mendapat pencahayaan yang stabil. Karena proses produksi didalam ruangan keberadaan lighting sangat difokuskan. Dalam penempatan lighting praktikan menaruh dengan model cross lighting, dimana praktikan menggunakan 2 lighting yang diletakan dari kiri dan kanan lalu diarahkan secara menyilang pada object sehingga object akan terlihat dengan jelas.

Selanjutnya pada stage praktikan akan menyiapkan green screen. Green screen berguna untuk mengchroma beberapa bagian. Keberadaan green screen nanti akan ubah menjadi sebuah background yang diinginkan. Penggunaan green screen dapat berguna untuk menghemat budget produksi barang. Dengan menggunakan green screen background dapat diubah ubah sesuai dengan yang diinginkan.

Praktikan juga akan menyiapkan layar televisi untuk para host. Layar televisi berguna untuk menampilkan gambar sebagai monitor para host. Televisi akan diletakan pada belakang kamera dan berhadapan kearah host, agar host dapat melihat kondisi host pada layar dan juga melihat para audiens. Televisi diletakan dengan menggunakan stand agar dapat berdiri kokoh.

Dalam menampilkan layar kamera pada preset, yang nantinya akan ditampilkan sebagai layar pada live streaming dibutuhkannya kabel sebagai penghubung. Kabel yang digunakan adalah Mini HDMI to HDMI. Hal ini dikarenakan pada kamera tidak terdapat slot HDMI dikarenakan memiliki lubang yang lebih besar dan diameter kamera yang tidak terlalu besar menjadikan pada kamera terdapat sebuah lubang mini HDMI. Mini HDMI dan HDMI memiliki sifat dan kegunaan yang sama hanya beda di lebar kecilnya ujung kabel saja. Kabel ini

digunakan untuk mengambil layar kamera lalu dipindahkan Video Switcher untuk di input visualnya.

Setelah visual terhubung semua kepada video switcher selanjutnya praktikan menyiapkan audio. Dalam menampilkan sebuah audio dibutuhkannya Mic. Mikrofon adalah sebuah alat pengubah energi-energi akustik (Suara) menjadi sebuah sinyal listrik. Microphone merupakan salah satu alat yang digunakan pada kegiatan produksi untuk mengantarkan kegiatan audio. Dalam kegunaannya microphone memiliki banyak jenis yang beredar di pasaran dan mempunyai keunggulannya. Pada program acara kali ini kita menggunakan mic clip on yang memiliki keunggulan karena memiliki ukuran yang kecil sehingga tidak akan mengganggu tampilan objek pada layar nantinya pada proses produksi.

Video Switcher merupakan alat pembantu selanjutnya dalam mempermudah kegiatan live streaming dan harus disiapkan. Sama seperti namanya video switcher berguna untuk mempermudah dalam pemindahan kamera dari satu kamera ke kamera lainnya. Tidak hanya itu video switcher juga berguna dalam mengantarkan video dan audio dari kamera dan microphone sehingga pada komputer cukup memasukan satu input sudah include video dan audio dan bisa dapat digunakan.

Ketika semua sudah masuk kedalam video switcher. Output video switcher akan dilemparkan ke input laptop. Dimana nanti pada laptop akan diolah lagi dengan menggunakan software dan nanti ditampilkan. Laptop merupakan sebuah komputer portabel yang mudah dibawa kemana saja. Kemampuan yang hampir sama dengan sebuah komputer menjadikan laptop pilihan bagi perusahaan dalam menjalankan program. Laptop dipilih dikarenakan perusahaan melihat akan adanya mobilitas dalam mengerjakan project. Laptop yang digunakan juga memiliki spesifikasi yang memadai untuk menjalankan program. Dalam pemilihan laptop tentu dilihat dari spesifikasi laptopnya. Acer Nitro 5 dengan spesifikasi processor intel i7 generasi 12 dengan VGA (Video Graphic Array) 3050 8 GB dengan memori internal 1 TB SSD menjadi pilihan perusahaan untuk menjalankan pekerjaan produksi live streaming. Dalam hal ini laptop dengan menjadi salah satu alat yang sangat amat dibutuhkan dalam menjalankan program acara. Sebab segala pengoperasiannya dilakukan dengan menggunakan laptop. Laptop disiapkan untuk menunjang aplikasi software.

Ketika alat-alat sudah disiapkan selanjutnya masuk ketahap menyiapkan software pembantu untuk menjalankan live streaming. Praktikan dan Operator akan bekerja sama dalam menyiapkan preset penunjang jalannya live streaming. alat pendukung seperti software juga harus disiapkan pada tahap pra produksi. Software merupakan perangkat lunak untuk membantu hardware bekerja dan menjalankan prosesnya. Software biasanya bersifat aplikasi bisa dari web atau aplikasi yang di install. Praktikan selanjutnya akan menyiapkan preset pada software pendukung untuk visual yang akan di tampilkan pada live streaming. Adapun Software seperti Vmix, OBS, Zoom, Morpvox, Facebook dan Youtube. Dalam menyiapkan preset praktikan bekerja sama dengan tim editor pada perusahaan untuk menunjang kebutuhan preset untuk software.

Software Vmix merupakan salah satu software pendukung hardware dalam menjalankan live streaming. Vmix merupakan aplikasi yang kompleks dalam menjalankan sebuah program terkait live streaming. Kamera yang sudah disambungkan pada kabel mini HDMI to HDMI dimasukkan ke dalam video switcher lalu output dari video switcher USB type C dimasukkan ke laptop pada USB type B pada laptop. Lalu pada aplikasi vmix dimasukan input video dan audio pada menu setting vmix.

Vmix juga dapat melakukan chroma key pada background warna hijau dan mengubahnya menjadi transparan lalu dapat di input background yang diinginkan untuk menjadi latar belakang yang diinginkan yang disesuaikan. Pada aplikasi vmix juga dapat digunakan untuk memasukan capture dari windows misalnya memasukan layar youtube pada aplikasi dan nanti akan dapat ditampilkan.

Vmix menjadi alat utama yang digunakan operator dalam menampilkan layar visual. Pada Vmix terdapat preset game show untuk membantu para host dalam bermain game. Pada pra produksi praktikan dan operator membuat preset untuk tampilan live streaming. Dalam menampilkan visual untuk membantu game show. Vmic merupakan salah satu alat yang biasa digunakan pada saat praktik penyiaran dilakukan. Pada mata kuliah Produksi televisi berita televisi PBTv, praktikan mengoperasikan aplikasi Vmix yang digunakan sebagai salah satu alat utama dalam guna menyiarkan produk berita di tengah masyarakat.

Software yang digunakan selanjutnya OBS, OBS membantu menampilkan indikator peraminan seperti, Indikator level, benar atau salah, ataupun lainnya yang nantinya untuk dimasukan kedalam Vmix. Vmix dan OBS disatukan kedalam satu

layar pada Vmix. Kedua Software Vmix dan OBS digunakan Operator untuk mengisi dan membantu host dalam bermain pada acara game show. Tidak hanya itu aplikasi obs ini juga digunakan untuk menampilkan karakter pada layar media. Dengan memasukan preset gambar Badak Baper (karakter Club Sobat Badak) dan juga background sebagai pemanbis karakter.

Selanjutnya dalam menyiapkan soft praktikan menyediakan aplikasi-aplikasi penunjang live streaming seperti Zoom, Youtube, dan Facebook. Media tersebut digunakan sebagai media penyiaran acara dan juga sebagai tempat penyimpanan data base video atau dikatakan aset yang nanti dapat digunakan sebagai portofio perusahaan. Zoom sebagai media utama arus penyiaran, dimana para pemain atau costumer atau peserta akan masuk kedalam link Zoom yang disediakan lalu mereka akan menikmati segala jenis kegiatan yang dijalankan. Aplikasi Zoom dipilih karena dapat melakukan komunikasi dua arah sehingga peserta nantinya dapat berkomunikasi pada acara berlangsung. Penggunaan media Facebook digunakan untuk menyebarkan acara kepada komunitas yang ada pada Facebook, Karena Fecebook memiliki ruang komunitas hal ini merupakan sebagai target pasar dari acara tersebut. Selanjutnya ada YouTube, digunakan untuk sebagai tempat menyimpan aset video pada media YouTube yang mana nantinya video tersebut dapat diambil lagi nantinya sebagai portfolio perusahaan nantinya.



**Gambar 3. 1: Tampilan Setup saat game show**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Alat diatas disiapkan untuk menunjang jalannya acara Live Streaming Club Sobat Badak. Pada acara Club Sobat Badak terdapat beberapa rangkaian acara.

Setelah selesai melakukan setup pada alat-alat yang akan digunakan. Praktikan akan menuju ke host untuk memastikan host menggunakan pakaian yang sesuai pada tema yang ingin disampaikan. Praktikan bertanggung jawab dalam memastikan baju yang digunakan. Adapun etika yang harus diterapkan saat berpakaian, tidak boleh pakaian dengan ada nama brand lain, pakain harus menutupi tato (apabila bertato), host memiliki gaya berpakaian mereka dan masing-masing punya karakter dan itu harus sesuai. Praktikan memastikan juga baju yang digunakan mix and match. Setelah persiapan dari segi teknis, setup, host dan konsep tema sudah selesai selanjutnya masuk ketahap produksi live streaming Club Sobat Badak.

## **B. Produksi**

Masuk ketahap produksi live streaming, setelah semua peralatan siap. Operator akan mulai masuk kedalam sosial media pendukung live streaming dan mulai memulai countdown acara selama 10 menit. Setelah countdown habis akan nada iklan selama 10 menit. Pada tahap produksi Live Streaming Club Sobat Badak terdapat beberapa acara mulai dari games show, webinar, sesi ngobrol karakter, Podcast NtapNtul dan Room yang Asli.

Pada sesi Game Show merupakan program acara kita dimana kita akan bermain dengan sobat badak (sebutan untuk orang yang akan bermain dalam sesi game show). Pada games show ada lima macam permainan berbeda dengan masing-masing memiliki nama ada apakah kamu tahu?, tentukan pilihanmu, siapa yang bisa jawab, temukan yang sama, putar lagunya

Pada tahap Apabila ingin mengikuti game show yang ada peserta harus mengikuti yang namanya auction pada website [sobatbadak.club](http://sobatbadak.club). Auction diikuti dengan membayarnya dengan baper point. Baper point merupakan alat tukar yang ada pada acara Club Sobat Badak. Dalam mengumpulkan baper point sobat badak dapat mengikuti banyak kegiatan, misalnya ada pada website [sobatbadak.club](http://sobatbadak.club) sobat badak dapat mengikuti quiz yang disediakan dengan hadiah dua ratus ribu baper point Atau mengikuti BMB (Baba mencari bakat) dimana sobat badak juga dapat mendapatkan lima puluh ribu baper point sampai dengan dua ratus ribu baper point. Dengan terkumpulnya baper point, sobat badak dapat mengikuti auction untuk mendapatkan yang namanya tiket game show.

Apakah kamu tahu? merupakan game show tebak gambar. Dimana peserta yang bermain akan diberikan potongan gambar dan waktu untuk menjawab selamat 10 menit. Dimana setiap potongan gambar ditampilkan oleh operator, host akan memberikan waktu selama 10 detik dengan operator menampilkan indikator 10 detik dalam hitungan mundur. Ada lima level dalam menjawab pertanyaan tersebut. Apabila berhasil menebak kelima level tersebut, pemain akan mendapatkan hadiah spin the wheel yang terdapat berbagai macam hadiah mulai dari elektronik, handphone, dan juga sepeda motor. Namun apabila gagal menjawab pada salah satu level permainan akan berhenti. Namun, pemain juga tetap mendapatkan hadiah mulai dari baper point, voucher diskon Warisan Gajah Mada, pulsa lima puluh ribu dan ada voucher belanja indomaret hingga seratus ribu. Gambar pertanyaan seputar dengan makanan, buah, sayur, hewan, artis, nama pahlawan dan tempat wisata atau daerah.

Selanjutnya ada game show Tentukan Pilihanmu dimana pemain akan memilih amplop yang berisikan sebuah pertanyaan. Ada 4 pertanyaan setiap amplopnya yang berisikan soal tentang pengetahuan umum. Pada permainan ini pemain akan bermain selama 10 menit dan akan diberi waktu selama 10 detik ketika pertanyaan selesai dibacakan. Apabila satu pertanyaan salah, permainan akan tetap dilanjutkan namun karena tidak berhasil menjawab keempat pertanyaan dengan tepat sehingga peserta tetap membawa pulang hadiah voucher diskon warisan gajah mada dan baper point dari 250.000 sampai 500.000. Namun apabila pemain berhasil menjawab keempat pertanyaan dengan benar, pemain akan masuk ke tahap spin the wheel hadiah *grand prize*.

Siapa yang bisa jawab, games ini terinspirasi dari games fenomenal zaman dahulu "*ones to be millionaire* Indonesia". Dimana games ini merupakan game pertanyaan dengan soal pilihan ganda. Namun pada game ini tidak terdapat opsi bantuan. Pada game siapa yang bisa jawab terdapat lima level pertanyaan, dengan pertanyaan seputar pengetahuan umum. Pada game ini diberikan waktu bermain selama 10 menit untuk bermain dan akan diberikan waktu 10 detik untuk menjawab pertanyaan. Ketika pemain tidak dapat menjawab pada salah satu level permainan akan berhenti dan pemain tetap akan mendapatkan hadiah Voucher diskon Warisan Gajah mada, Baper Point, Voucher Pulsa, Voucher Belanja di Indomaret.

Temukan yang sama, ini merupakan game yang termudah. Pemain akan ditampilkan delapan pasang kartu dari A1 hingga A8 dan B1 hingga B8. Pemain akan memasangkan kartu, melakukannya dengan menyebutkan nomor kartu yang ada pada layar. Lalu operator akan membukakannya untuk pemain, lalu pemain terus membuka kartu hingga menemukan pasangannya. Lama waktu bermain hanya 2 menit, apabila pemain dapat menemukan lebih dari 5 pasang kartu pemain akan mendapatkan kesempatan untuk memutar grand prize. Namun apabila hanya berhasil membuka 5 pasang kartu ada kurang. Pemain akan tetap mendapatkan hadiah Paket mandi sobat, Voucher pulsa, Voucher Belanja, Voucher diskon warisan dan Baper Point tentunya.

Putar lagunya, seperti dengan namanya permainan ini memiliki unsur musik. Pada game ini pemain harus menebak judul dan siapa penyanyinya atau darimana asal lagu yang diputar berada. Lagu yang diputar oleh operator merupakan sebuah melodi dari salah satu lagu, lalu pemain akan menebak lagu tersebut. Pemain mendapatkan satu kesempatan untuk meminta melodi lagu itu diputar lagi. Ada lima level pertanyaan seputar lagu, dan lagu yang diputar merupakan lagu artis Indonesia dan lagu daerah. Pemain akan diberikan waktu selama 10 menit untuk bermain dan pemain diberikan waktu sebesar 10 detik untuk menebak judul lagu dan penyanyi lagu tersebut atau dari mana lagu daerah yang diputar berasal. Apabila pemain tidak dapat menjawab pada salah satu level peserta akan berhenti dan tetap mendapatkan hadiah Voucher pulsa, Voucher Belanja, Voucher diskon warisan dan Baper Point tentunya. Namun apabila pemain dapat melewati kelima level pemain akan mendapatkan spin the wheel grand prize.

Sesi game show akan ditemani oleh satu host yang akan memandu jalannya acara tersebut dan juga ditemani oleh kedua operator untuk menjalankan live streaming dan juga menampilkan bahan yang digunakan untuk sesi game show. Tidak ketinggalan ada seorang admin yang akan mencatat hasil hadiah yang didapatkan. Saat permainan dimulai host akan melakukan kata sambutan lalu akan diselingi dengan bumper in game shownya, setelah bumper in host akan melakukan bincang-bincang untuk meningkatkan engagement kepada para audience.

Lalu, host akan memanggil nama pemain yang sudah memenangkan tiket auction pada website, lalu nama pemain yang akan dimunculkan pada layar oleh operator dan pemain akan di spotlight berdampingan (sebelahan) dengan host

untuk melakukan sesi game show. Host akan berbincang kepada pemain dan menanyakan password permainan. Passwordnya adalah “yang asli yang ada badaknya” ini merupakan salah satu slogan dari brand yang cukup terkenal hingga saat ini dan menjadi salah satu client pada PT.Yokesen Media Kagumi. Ketika sudah host akan mulai membacakan peraturan game show dan selanjutnya permainan akan dimulai, mengikuti game show apa yang dimainkan saat itu. ketika sudah melakukan permainan, host akan memberitahu hasil yang didapatkan pemain pada game show tersebut. Sampai pada akhirnya pemain pertama sudah selesai, lalu akan lanjut kepada games yang kedua.

Host akan melakukan spin the wheel kepada para pemain yang sudah melakukan upload struk belanja. Operator akan menampilkan roda spin the wheel dan host akan menghitung untuk melakukan pemutaran terhadap roda. Nama yang terpilih akan bermain dengan host. Pada sesi struk belanja pemain hanya dapat bermain satu kali setiap bulannya. Hal ini berguna agar para pemain lagi punya kesempatan yang sama dalam bermain. Game show memiliki nilai jual pada pasar, sehingga banyak peserta yang ikut andil dalam acara game show. Menjadi acara utama yang banyak ditunggu oleh para customer.

Pada sesi karakter praktikan akan membrief VO Talent, tentang tema apa yang akan dibawakan pada produksi dilakukan. Menyiapkan preset karakter juga menjadi tugas praktikan dalam karakter menjalankan tugasnya. Kegiatan VO karakter dilakukan dalam studi kedap suara, hal ini berguna untuk menjaga stabilitas suara agar suara yang ditampilkan juga tidak mengalami kebocoran suara dari luar. Karena menggunakan aplikasi pengubah suara, untuk menghasilkan suara karakter yang maksimal. Dengan menggunakan alat pembantu dalam menampilkan suara, seorang voice over hanya akan dibrief untuk tetap stay pada karakternya masing-masing. Ada MAMAK, yang merupakan Emak logat Batak. Badak Baper, yang mirip dengan anak kecil yang manis dengan karakter seperti anak periang. BABA, merupakan karakter dengan nada betawinya. Jamet, dengan suaranya yang cempreng dan nyeleneh. Bang Jago, dengan karakter yang gagah. Boss Tudung, dengan ciri khas jawanya dan kemisteriusannya. Boleng dan Getol layaknya seorang anak kecil yang imut dan menggemaskan. Setelah praktikan membrief para VO talent hari ini akan menjadi karakter apa, praktikan mengatur volume pada aplikasi pengubah suara apakah sudah sesuai dengan suara karakter yang akan dihadirkan. Praktikan juga

mengecek kelengkapan alat lagi seperti headset untuk seorang VO mendengarkan audiens. Microphone untuk mengatarkan suara dengan baik. Setelah semua jenis alat diperhatikan, praktikan akan memastikan lagi ke VO Telent tentang topik yang akan dibawa kan dan juga karakter apa yang harus ditampilkan pada sesi karakter.

Selanjutnya praktikan akan membriefing podcast ntap-ntul, podcasat nta-ntul biasanya dilakukan pada studio game show. Kerena setup sudah dilakukan untuk games show, praktikan tidak harus banyak merubah tatanan studionya. Hanya nanti praktikan meminta kepada operator untuk mengganti background pada layar green screen yang sesuai pada tema yang akan dibahas. Misalnya, tema yang akan dibahas adalah bahan masakan dan manfaat dari makanan berbumbu putih pada background layar praktikan akan meminta kepada operator akan menampilkan macam-macam bumbu putih. Setelah selesai dengan stage, praktikan akan segera membrief ulang tentang topik tema pada hari itu. Praktikan juga memberitahukan maksud dan tujuan kenapa ada topik seberapa penting bumbu dan manfaat dari bumbu putih yang dimana biasanya pada minggu yang sama, akan diadakan webinar tentang masakan-masakan dengan bumbu putih dan dengan ditampilkan praktik memasak pada *Live Streaming*. Memastikan semua sudah disampaikan kepada host dengan baik. Praktikan Pindah ke ruangan Room yan Asli.

Praktikan akan naik keruangan dahulu dan memastikan alat yang digunakan seperti Laptop, Kamera, Microphone dan headset berfungsi dengan baik. Ketika alat sudah disiapkan dan dapat digunakan, praktikan akan membriefing sesi room yanh asli, yang akan dibawakan oleh community leader. Community leader sendiri memiliki peran dalam memandu langkah kelompoknya. Sesuai dengan namanya community leader harus memimpin komunitas Club Sobat Badak. Community leader dibentuk untuk membuat para audiens dan pelanggan tuh merasa diperhatikan karena hadir pada acara Club Sobat Badak. Community leader akan debrief mengenaik topik yang akan dibahas. Lalu Community leader juga akan meberikan arahan menegenai acara Club Sobat Badak. Misalnya nanti akan diadakan event kemeriahan 17 agustus. Praktikan akan memastikan pesan disalurkan kepada audiens sampai.

Melakukan brief Kembali sebelum masing-masing acara dimulai, menjadikan keharusan dari praktikan. Hal ini berguna agar tidak terjadi miss informasi nantinya

antara host dan juga costumer. Brief kembali praktikan berikan untuk memastikan juga pemahaman host tentang tema yang dibawakan. Brief dilakukan dengan praktikan mendatangi host dan menanyakan serta memastikan kembali tentang acara yang akan dibawakan.

Praktikan sebagai asisten produksi akan mengawasi jalannya kegiatan produksi dengan baik. Memastikan operator dapat menampilkan segala tampilan dengan baik. Memastikan host dalam memimpin jalannya acara sesuai dengan rundown yang sudah dibuat oleh Show Director. Proses Produksi Club Sobat Badak hanya memiliki satu proses siaran yaitu dengan proses *Live Streaming* (proses siaran langsung).

Program akan dijalankan memiliki nama yaitu Club Sobat Badak. Dalam suatu program tentu memiliki rangkaian acara, pada program ini terdapat acara Games show, webinar, BMB (Baba mencari bakat), Room yang Asli. Produksi ini berguna untuk meningkatkan engagement dari para customer untuk hadir dan bergabung. Setelah mengikuti dan bergabung, biasanya para customer akan ikut memeriahkan acaranya. Pada tahap produksi acara Club Sobat Badak mirip seperti dengan acara televisi. Pada televisi terdapat banyak acara pada satu hari, sama seperti Club Sobat badak. Dalam satu hari zoom akan dibuka pukul 14.00 WIB dan akan ditutup pada 21.00 WIB. Dalam jangka waktu yang panjang ingin menjadikan Club Sobat Badak merupakan televisi interaktif masa kini. Dalam rangka menjadi televisi interaktif masa kini Club Sobat Badak menyediakan beberapa program acara. Pada Tahap Produksi Club Sobat badak. Praktikan akan mengamati dan mengawasi agar setiap rangkaian acara berjalan dengan baik dan tentunya tepat sesuai rundown. Praktikan membantu Show director dalam rangkaian acara Club Sobat badak. Praktikan duduk di depan layar laptop untuk mengamati kegiatan Club Sobat Badak. Ketika pada produksi *live streaming* ada kesalahan atau host keluar jalur topi pembicaraan. Praktikan akan mengingatkan

dengan memberikan sebuah gerakan bahwa percakapan sudah keluar dari topik yang ingin disampaikan.



**Gambar 3. 2: Sesi Karakter dipimpin oleh Badak Baper**  
(Sumber: Zoom Club Sobat Badak)

Ketika sudah waktunya on air atau tahap produksi pada pukul 14.20. Praktikan bersiap dengan adanya countdown selama 10 menit untuk menunjukkan bahwa acara akan dimulai 10 menit lagi, lalu setelah countdown 10 menit selesai, iklan akan diputar untuk menunggu datangnya penonton sekitar 10 menit. Lalu masuk ke acara pertama, acara bincang-bincang karakter Club Sobat Badak. Karakter melakukan bincang-bincang untuk menginformasikan seluruh kegiatan hari ini, dan ada apa saja keseruan yang akan dilaksanakan pada hari ini. Acara bincang-bincang akan berlangsung selama 20 menit. Pada acara ini karakter menyampaikan informasi seputar rangkaian acara pada hari itu. Mulai dari games apa saja yang akan dijalankan, ada sesi apa saja yang akan tampil pada hari itu, membicarakan informasi terkini, dan banyak hal lagi yang menjadi bahan perbincangan pada sesi pertama ini. Setelah selesai menyampaikan semua informasi yang akan dilakukan pada acara.

Selanjutnya akan dipotong dengan iklan selama 1- 2 menit sebelum nanti masuk ke Game Show. Game Show akan diadakan sebanyak 3 kali dalam 1 hari, akan ada 3 jenis games berbeda setiap harinya. Games show berlangsung selama 30-40 menit dalam sekali permainan. satu permainan diikuti oleh dua peserta ketika kedua peserta sudah selesai maka operator akan melakukan iklan untuk masuk ke sesi selanjutnya. Iklan dilakukan apabila ingin melakukan transisi dari satu acara ke acara lainnya. Ketika sudah selesai pada games yang pertama, selanjutnya masuk kepada game yang kedua.

Waktu	Nama Acara	Host
15.00 - 15.35	Apakah Kamu Tahu? - 1 Auction, 1 Struk Belanja	April
15.40 - 16.10	Pendapat Sobat - 1 Auction , 1 Struk Belanja	April
16.20 - 17.20	ROOM YANG ASLI	Bunda Fita
17.30 - 17.40	Ngobrol bersama karakter CSB	Mamak
17.40 - 18.05	Baba mencari bakat	MAMAK
18.15 - 18.25	Ngobrol bersama karakter CSB	MAMAK
18.25 - 18.50	Baba mencari bakat	Mamak
19.00 - 19.35	Putar Lagunya - 1 Auction, 1 Struk Belanja	April
19.45 - 20.45	Podcast Ntap Ntul : Resep Masakan Vegetarian Pengganti Daging yang Lezat dan Bernutrisi	Allya, Gita dan Bunda Fita
20.45 - 21.00	Pasang lagu/karaoke bersama Allya, Gita dan Bunda Fita	Allya, Gita dan Bunda Fita

**Gambar 3. 3 : Rundown Acara Club Sobat Badak**  
(sumber: sobatbadak.club)

Game yang dimainkan tergantung pada show director yang menentukan permainannya. Rules sama dengan yang dilakukan di game yang pertama. Selanjutnya ketika game yang kedua sudah berakhir, acara selanjutnya Podcast Ntap Ntul. Podcast ini merupakan cerita dari para host terkait satu tema yang sudah ditentukan, tema yang ditentukan biasanya mengandung penggiringan opini penonton kepada tahap selanjutnya acara. Podcast akan berlangsung selama 1 jam. Dalam memastikan pada podcast tidak mengandung isu sara dan politik. Praktikan melakukan pengawasan dan pantauan. Setelah podcast akan dilanjutkan sesi karakter, pada sesi ini karakter akan memandu rangkaian acara mulai dari

berbincang-bincang secara virtual dan sesi BMB (Baba Mencari Bakat). Sesi ini akan berjalan selama 100 menit, karena akan dibagi dua sesi.

Selanjutnya akan masuk ke sesi Game Show yang ketiga. Permainan akan dilakukan kepada 1-2 orang pada sesi ketiga. Peraturan yang digunakan tentu sama tidak ada perbedaan. Setelah game show ketiga berakhir. Sesi akan ditutup oleh room yang asli bersama Bunda Fita sebagai community leader. Pukul: 21.00 WIB room zoom akan diakhiri.

Berikut merupakan gambaran bagaimana proses produksi media *live streaming* Club Sobat Badak berlangsung. Dalam proses pembuatan rundown acara dilakukan oleh show director. Praktikan ikut berperan pada pembuatan topik acara yang akan dibahas pada setiap sesi acara Club Sobat Badak. Dalam menyalurkan sebuah topik yang akan dibawakan nanti, biasanya Jr. Show Director bertanya secara langsung kepada praktikan apakah mempunyai ide judul dalam mengenai ide topik ini. Praktikan memberikan masukan mengenai ide, ketika dirasa cocok ide praktikan akan digunakan untuk mengisi topik obrolan.

### **C. Pasca Produksi**

Pada pasca produksi dimana segala kegiatan produksi telah selesai dikerjakan atau dilakukan praktikan akan merapikan alat yang telah digunakan. Praktikan akan memastikan alat-alat yang telah digunakan dibersihkan dan dirapikan, hal ini berguna untuk menjaga dan merawat kegunaan alat. Kerapihan alat juga menjadi tanggung jawab praktikan, karena alat sebagai penunjang kegiatan produksi di hari-hari berikutnya.

Selanjutnya setelah merapikan alat yang sudah di pakai, praktikan akan melakukan report kepada show director mengenai rekap audiens yang datang perharinya. Lalu melakukan report terkait keluhan yang dirasakan audiens. Report diperlukan untuk mengetahui bagaimana goals yang diinginkan client apakah tercapai. Segala feedback masukan dari audience (costumer) dapat menjadi sebuah pertimbangan untuk memajukan acara Club Sobat Badak.

Pada tahap pra produksi Live Streaming ada tahap peng arsipan acara dimana hasil streaming pada media zoom ini akan diambil recording acaranya dan akan diberikan kepada tim editing. Hal ini berguna untuk tim editing menghasilkan highlight video pada YouTube. Media YouTube dipilih karena media ini memiliki

banyak penonton sehingga audiens baru dapat tercipta lewat cuplikan highlight. Streaming pada Facebook dan YouTube sebagai arsip digital.

### 3.2.2 Pekerjaan Tambahan

#### A. Operator

Selain asisten produksi, praktikan diberikan kesempatan untuk mengoperasikan acara games show Club Sobat Badak. Saat menjadi operator praktikan didampingi oleh operator Jonathan. Praktikan duduk di bangku operator yang berada pada depan panggung games show. Praktikan diberikan arahan oleh Jonathan untuk membuka preset games show pada Vmix. Lalu praktikan membuka OBS sebagai sarana bantuan indikator.



**Gambar 3. 4: Proses praktikan menjadi operator**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam penggunaannya setiap game show memiliki presetnya masing-masing. Praktikan mendapatkan bagaian pada games show Tebntukan pilihanmu. Temukan yang Sama, dan Putar Lagunya. Games diadakan melalui platform media zoom.

Pada games pertama praktikan membuka preset games Tentukan pilihanmu. Pada games ini praktikan harus mengimport ulang dari ppt yang sudah dibuat oleh tim kreatif. Setelah mengimport pertanyaan dari PPT, praktikan melakukan pengecekan pada preset. Mengecek indikator waktu pada preset Vmix dan Preset indikator level pada OBS. Setelah semua indikator berfungsi dan dapat digunakan, praktikan lalu menyiapkan kamera dan mic untuk host. Ketika semua tahap pra produksi selesai, praktikan masuk ke tahap produksi.

Pada tahap produksi praktikan bersiap masuk setelah iklan selesai, host masuk untuk memberikan salam selamat datang pada game show lalu praktikan menampilkan bumper in masuk games show tentukan pilihanmu. Bumper in sudah

selesai host akan menyapa audiens. Ketika sudah selesai berbincang dengan audeins, host akan langsung memulai dengan memanggil nama pemain. Praktikan sebagai operator, menampilkan nama pemain yang akan bermain. Pemain akan di spotlight oleh salah satu operator pembantu. Tampilan pada layar televisi akan terlihat monitor host dan juga pemain yang di spotlight. Sambil menunggu host menjelaskan permainan, praktikan sebagai operator menyiapkan pertanyaan untuk di tampilkan pada sesi game show.

Operator akan menampilkan apa yang diminta oleh host. Host akan meminta waktu untuk ditampilkan, prkatikan sebagai operator akan menampilkan indokator waktu melalui Vmix. Host membacakan pertanyaan, praktikan sebagai operator menampilkan soal pertanyaan. Pada pemain pertama, pemain salah pada soal pertama sehingga permainan berhenti, saat pemain menjawab secara salah praktikan menampilkan voice effect suara salah yang tandanya jawaban pemain salah. Karena permainan selesai host akan menyebutkan hadiah yang akan dibawa pulang pemain, lalu operator akan menampilkan gambar hadiah yang didapat oleh pemain. Host mengucapkan terima kasih dan pemain di unspotlight oleh praktikan. Host menutup acara Game Show lalu operator menampilkan bumper Out lalu kamera pada zoom di tutup. Permainan pertama selesai pada game show.

## **B. Admin**

Dalam menjalankan praktik kerja profesi, praktikan pernah mendapatkan jobdesk untuk mengadmin. Praktikan membantu peran admin dikarenakan saat itu admin yang bertugas tidak dapan masuk dan bekerja karan terpapar virus Covid-19. Lalu praktikan diminta oleh show director untuk menggantikan posisinya pada hari itu. Dalam praktik menjadi seorang admin, praktikan mempraktikan cara menuliskan pesan yang baik dan benar. Hal ini mengacu pada penulisan pesan untuk khalayak. Saat menjadi admin Praktikan membalas isi pesan pada kolom chat komentar zoom. Hal ini berguna untuk membantu host dalam menjawab pertanyaan pada kolom komentar. Praktikan juga memberitahukan informasi terkait acara Club Sobat Badak.

Praktikan juga akan mengisi data diri terkait pemain yang bermain pada sesi game show. Data diri seperti nama, alamat, nomor telepon, nomor rekening atau data diri lainnya. Setelah produksi *Live Streaming* selesai praktikan akan

meberikan data yang sudah di catat kepada CS, agar CS bisa langsung segera memporses hadiah yang didapatkan.

### **C. Operator Shopee Live**

Praktikan berkesempatan juga menjadi seorang operator shopee live. Pada shopee live memiliki tujuan yang sama namun goalnya berbeda. Pada shopee live tujuannya adalah berjualan barang. Sama dengan live streaming, shopee live tentunya memiliki tiga tahapan produksi mulai dari pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahapan pra produksi Host dan Praktikan akan debrief oleh seorang show director yaitu Janice Kezia Davina mengenai bagaimana jalannya live streaming, lalu konsepnya seperti apa, dan bagaimana teknis dalam produksinya nanti. Setelah melakukan brief praktikan akan masuk ke dalam ruangan host untuk berjualan lalu menyiapkan peralatan dan aplikasi pendukung live streaming shopee.

Setelah menyiapkan alat-alat operasional untuk host gunakan. Praktikan akan masuk ke ruangan operator. Praktikan mulai memasukan aset-aset yang akan digunakan untuk shopee live. Setelah menyiapkan aset-aset seperti OBS dan lainnya. Praktikan akan masuk ke website dan login pada akun shopee yang akan digunakan untuk live. Setelah masuk ke dalam akun shopee masuk ke menu live streaming. Lalu masukan thumbnail dan juga caption untuk live. Masukan stream key pada shopee ke obs. Hal ini berguna untuk OBS sebagai layar menampilkan kepada live.

Setelah semua tahap pra produksi dilakukan, selanjutnya masuk ke tahap produksi. Praktikan akan memulai streamnya melalui OBS. Lalu host sudah memulai kegiatan *live streaming*. Praktikan sebagai operator standby ketika ada yang melakukan check out. Praktikan akan menampilkan roda spin the wheel. Jadi pada live streaming shopee ketika ada yang melakukan check out produk, host akan membukakan koin gatot kaca. Koin gatot kaca akan ditukar ke tiket spin the wheel. Lalu praktikan akan menampilkan spin the wheel untuk di putar dan akan menunjukkan hadiah apa yang akan dibawa pulang oleh pemain. Hal ini dilakukan secara terus menerus hingga hadiah pada spin the wheel habis, atau tidak ada customer yang melakukan checkout produk.



**Gambar 3. 5: Live Stream Shopee live**  
(Sumber: Shopee WarisanGajahMada)

Setelah selesai dengan tahap produksi, tahap selanjutnya tahap pasca produksi. Pada pasca produksi praktikan hanya akan melakukan report jumlah pembeli dan viewers kepada show director dan juga report mengenai bagaimana jalannya acara live streaming berlangsung. Hasil live streaming akan disimpan dalam data base yang disediakan pada platform penyedia layanan. Penyimpanan pada Shopee live hanya bertahan 30 hari.

### 3. 3 Kendala Yang Dihadapi

Dalam menjalankan kerja Profesi ini, Praktikan dihadapi dengan beberapa masalah yang menjadi tantangan dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas setiap pekerjaan. Berikut beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan.

1. Praktikan berada pada posisi asisten produksi yang tentunya berhadapan dengan produksi yang berlangsung. Dengan minimnya pengalaman praktikan dikhawatirkan masih terdapat banyak kekurangan dalam melakukan pekerjaan. Selain itu masa pendampingan yang cukup cepat membuat praktikan merasa kesulitan.

2. Praktikan hanya diberikan waktu 30 menit sebelum acara dimulai untuk briefing Host dan Operator. Sehingga praktikan takut kekurangan dalam melakukan brief kepada host dan operator.
3. Praktikan diberikan tugas tambahan untuk menjadi operator, praktikan mengalami kesulitan dalam melakukan operator Live Streaming. Karena praktikan yang baru menjadi operator live streaming.
4. Praktikan mengalami kesulitan dalam menyampaikan konsep dan tema, karena praktikan tidak mengikuti rapat dengan client
5. Rundown yang dapat berubah-ubah dalam jangka waktu yang cepat, membuat praktikan kesulitan dalam menyampaikan brief pada host.
6. Praktikan mendapatkan tugas tambahan untuk melakukan kegiatan admin, sehingga praktikan harus melakukan penyesuaian diri dalam menuliskan hasil admin.

#### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Dalam Setiap pekerjaan tentu memiliki kesulitannya sendiri, namun sebagai bentuk pelatihan dan persiapan memasuki dunia kerja, praktikan tentu akan berusaha mencari solusi dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada kerja profesi PT Yokesen Media Kagumi.

1. Praktikan akan melakukan pendekatan kepada karyawan agar praktikan mendapatkan bimbingan dari karyawan mengenai jalannya produksi live streaming.
2. Praktikan datang lebih awal untuk membuat planning dalam melakukan brief kepada host dan operator.
3. Praktikan melakukan pelatihan pada hari sebelumnya, ketika diminta untuk melakukan pekerjaan menjadi operator.
4. Praktikan bertanya kepada atasan mengenai konsep dan tema acara. Agar praktikan dapat melukan brief dengan baik kepada host dan operator.
5. Praktikan memastikan kepada show director mengenai rundown acara, agar praktikan bisa sesegera melakukan brief.
6. Praktikan bertanya kepada bagian Customer Servis (CS), bagaimana melakukan report untuk data admin.