

BAB III

Pelaksanaan Kerja Profesi

3.1 Bidang Pekerjaan

Permulaan proses kerja sebagai Asisten Produser berawal dari tahap wawancara dengan Laboran dari Laboratorium *Broadcasting* Universitas Pembangunan Jaya. Dalam proses ini, Laboran yang juga bekerja sebagai *Mentor* menanyakan beberapa pertanyaan seputar keahlian yang dikuasai oleh Praktikan untuk kemudian ditempatkan pada posisi yang sesuai. Adapun beberapa posisi yang ada pada UPJ LIVE selama masa Kerja Profesi antara lain ialah Produser Eksekutif, Produser, Asisten Produser, *Cameraman*, *Editor*, dan *additional* tim produksi UPJ LIVE.

Dari beberapa posisi yang disebutkan, Praktikan pada masa Kerja Profesi di UPJ LIVE kemudian ditempatkan sebagai Asisten Produser, yang mengerjakan perencanaan dan pembuatan video untuk konten YouTube UPJ Talk yang merupakan turunan dari UPJ LIVE. Selama masa kerja, Praktikan melakukan tugas – tugas seperti perencanaan, produksi, dan eksekusi program yang sudah dirancang pada saluran YouTube. Pada umumnya, seorang Asisten Produser bertugas untuk membantu Produser dalam merancang suatu program yang akan di produksi.

Dengan demikian, Praktikan sebagai Asisten Produser disini harus memiliki kemampuan untuk memberikan gagasan maupun ide yang kemudian di organisir dengan tujuan untuk mempermudah proses produksi. Selain pekerjaan utama sebagai Asisten Produser, Praktikan juga turut serta bekerja sebagai tim produksi UPJ LIVE untuk kegiatan dari Universitas Pembangunan Jaya seperti peliputan program kreativitas mahasiswa SIF & Akuntansi, Yudisium ke – 16 Fakultas Teknologi dan Desain, *Student Ambassador Day*, Seminar *Falling Walls*, *tapping* video pembelajaran pengajar, serta turut serta pada proses pra – produksi wisuda ke – 8 Universitas Pembangunan Jaya.

Djamal, H., & Fachrudin, A. (2017) mengatakan bahwa penyiaran, juga disebut transmisi dalam bahasa Inggris, mencakup keseluruhan rangkaian penyampaian siaran. Hal ini meliputi penyiapan bahan produksi, proses produksi, penataan isi siaran, dan terakhir transmisi untuk diterima oleh pendengar/pemirsa

di lokasi tertentu. Pada hakikatnya, penyiaran atau *broadcasting* pada masa kini tidak hanya menjurus pada satu bidang seperti radio saja, melainkan meliputi berbagai macam media – media siar seperti televisi dan media baru. Penyiaran sendiri dilakukan oleh lembaga penyiaran yang bersifat publik, swasta, atau nirlaba yang berdasarkan pada manajemen penyiaran yang ditangani oleh pengelola dari Lembaga penyiaran itu sendiri untuk menciptakan *output* yang berkualitas (Husna, I., 2018:16).

Pada era ini, penyiaran sendiri salah satunya berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi dengan menggabungkan perpaduan antara *audio* dan *visual* yang kemudian disebarkan melalui suatu kanal digital tertentu untuk disebarkan ke khalayak luas. Seperti yang disebutkan dalam Undang – Undang Republik Indonesia (Nomor 32/2002) tentang Penyiaran pada pasal satu ayat satu, disebutkan bahwa siaran adalah suatu komunikasi atau rangkaian komunikasi yang disampaikan melalui gambar, suara atau kombinasi keduanya, termasuk grafik dan karakter, baik interaktif maupun tidak. Konten ini dapat diterima melalui perangkat penerima siaran. Dengan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penyiaran harus memenuhi aspek – aspek tertentu seperti kualitas gambar yang baik, suara yang jelas, serta memiliki isi pesan tidak mengundang hal – hal negatif.

Bahwasannya penyiaran sendiri dapat dikatakan sebagai bentuk komunikasi untuk menyampaikan suatu opini, ide, maupun gagasan seseorang kepada khalayak secara luas. Sebagai wadah penyiaran untuk Universitas Pembangunan Jaya, UPJ LIVE juga diwajibkan untuk menyiarkan dan mengunggah konten – konten baru setiap untuk setiap dua minggunya. Konten – konten yang akan dipublikasikan ini juga harus memiliki nilai informatif, dan edukatif. Dalam hal ini, Laboran sebagai pembimbing kerja profesi memiliki tanggung jawab penuh terhadap konten – konten tersebut sehingga apapun yang akan diunggah harus melewati izin dan persetujuan dari Laboran.

UPJ LIVE sendiri juga dapat disebut sebagai media penyiaran komunitas dimana UPJ LIVE disini menyiarkan informasi – informasi dan konten yang berkaitan dengan Universitas Pembangunan Jaya. Dalam pelaksanaan kerjanya, UPJ LIVE membantu segala aktivitas yang berbentuk penyiaran pada Universitas Pembangunan Jaya. Selain itu, UPJ LIVE berfungsi sebagai wadah bagi universitas untuk menyebarkan informasi, berbagi berita, dan menyoroti acara-

acara yang dibuat oleh universitas kepada masyarakat luas. Berdasarkan aturan perundangan (Nomor 32/2002) terkait Lembaga Penyiaran Komunitas, media penyiaran komunitas adalah suatu badan penyiaran independen dan non-komersial yang dibuat oleh komunitas tertentu. Cakupan dan ruang lingkungannya terbatas, terutama untuk melindungi kepentingan masyarakat yang diwakilinya (Yadiputri, A. C., 2013:9). Adapun berdasarkan Budiman, A. (2016:62), penyiaran komunitas memiliki beberapa peranan yang berupa:

- a) Memiliki peran dalam fungsi sosial pemberdayaan suatu komunitas yang dimana pembagian informasi di dalamnya dapat dilakukan secara efektif.
- a) Memiliki peran sebagai peningkatan sumber daya manusia pada kontribusinya dalam menyebarkan informasi dan pendidikan demi mendukung pengembangan sumber daya manusia.
- b) Memiliki peran sebagai panduan moral bagi warga dengan penyiaran yang mengedepankan budaya dan moral.

Media penyiaran komunitas tidak dianggap sebagai organisasi nirlaba atau bagian dari korporasi nirlaba. Lembaga penyiaran komunitas sendiri memiliki sifat yang independen dan non – komersil yang didirikan oleh komunitas tertentu (Ramadhan, R. A., 2021). Tujuan penyiaran komunitas adalah untuk mendidik dan mengangkat derajat masyarakat melalui pelaksanaan inisiatif program yang mencakup budaya, pendidikan, dan informasi dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan (Budiman, A., 2016:61). Dengan kata lain, informasi yang disebarkan oleh media komunitas disini bergantung pada kedekatannya pada komunitas atau jangkauan audiensnya, yang dimana menjadi tolak ukur dalam produksi pesan atau informasi yang disampaikan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Budiman, A. (2016:66), terdapat beberapa hal yang menjadi suatu nilai tambah atau kelebihan dari media komunitas kepada audiensnya, faktor – faktor tersebut antara lain ialah:

- a) Penyajian informasi yang lebih interaktif dengan adanya partisipasi dari target audiens dengan pengelola pada aktivitas penyiaran.
- b) Terdapat unsur kedekatan atau *proximity* secara fisik, maupun secara psikologis atas dasar jangkauan penyiaran serta materi yang dekat dengan aktivitas keseharian.

- c) Memuaskan rasa ingin tahu audiens komunitas terhadap informasi terkait hal – hal yang terjadi di sekitarnya sehingga audiens mengetahui terkait informasi – informasi yang beredar.

3.1.1 Asisten Produser

Asisten Produser atau *Production Assistant (PA)*, merupakan salah satu peran yang penting dalam dunia penyiaran. Asisten Produser merupakan orang dibalik Produser yang memenuhi seluruh kebutuhan Produser menyelenggarakan program (Yulianti, G., 2017). Dalam suatu tim produksi, Asisten Produser harus memiliki pemahaman terkait keseluruhan sistem seperti layaknya seorang Produser. Bahwasannya, Asisten Produser sendiri merupakan seseorang yang harus dapat mewakili seorang Produser apabila terjadi hal – hal seperti kendala teknis atau permasalahan spesifik lainnya dalam tim produksi yang tidak dapat ditangani oleh Produser. Asisten Produser diwajibkan untuk membantu memenuhi kebutuhan dalam suatu proses produksi demi keberlangsungan suatu acara.

Berdasarkan Latief & Utud (Putra, A. R., 2020), pekerjaan yang harus dilakukan oleh seorang Asisten Produser sendiri ialah dimulai dari melakukan persiapan, pencatatan, serta mengorganisir segala fasilitas produksi dan terkadang juga terlibat pada suatu proses kreatif. Adapun dalam suatu proses kreatif Asisten Produser harus turut berpartisipasi memberikan gagasan atau ide – ide untuk kepentingan produksi. Proses ini dapat disebut dengan proses *brainstorming*, yang merupakan cara untuk mengumpulkan dan mengelola ide – ide dalam suatu tim untuk kemudian dijadikan suatu solusi. Hal ini pun menjadikan seorang Asisten Produser sebagai individu yang memiliki banyak pekerjaan dari mulai proses praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Asisten Produser sebagai tangan kanan Produser harus memahami berbagai macam bidang kerja dalam tim produksi untuk mendukung berbagai macam hal teknis yang terdapat dalam proses produksi. Sedemikian rupa disebutkan oleh Yulianti, G. (2017:48-49) bahwa pada dasarnya, Asisten Produser sendiri memiliki empat peran dasar yang meliputi:

- a) Turut serta dalam segala proses dari awal hingga akhir suatu produksi.

- b) Selama pra-produksi, Asisten Produser dapat memberikan gagasan atau ide terkait suatu program, merancang anggaran produksi, serta mengatur anggota tim produksi maupun pengisi acara.
- c) Pada proses produksi, Asisten Produser melakukan pengawasan terkait jalannya suatu program selama kegiatan syuting berlangsung.
- d) Dalam pasca-produksi harus dapat memutuskan visual serta adegan mana yang sesuai dengan kebutuhan dan layak ditampilkan, serta dapat memberikan ulasan terkait kualitas suatu program yang di produksi maupun prosesnya.

3.1.2 Proses Produksi

Produksi dapat digambarkan sebagai proses menghasilkan barang atau jasa untuk individu atau masyarakat luas. Dalam multimedia, hal ini dapat disajikan dalam beberapa bentuk berupa karya yang biasa disebut dengan konten. Konten dalam konteks ini berarti informasi yang dapat diakses melalui media (Pusat Bahasa, 2008). Adapun dapat diberikan pengertian bahwa produksi konten ini merupakan sebuah proses kegiatan untuk menciptakan sebuah karya atau produk yang disalurkan melalui suatu media. Husna, I. (2018:28) mengatakan bahwa produksi adalah proses yang melibatkan operasi penanganan bahan baku dengan serangkaian langkah tertentu untuk menghasilkan suatu produk yang lebih berharga. Produk atau konten yang diproduksi baiknya diperhatikan terkait *format* dan juga cara penyampaiannya. Untuk menciptakan sebuah konten yang menarik, informatif, dan edukatif diperlukan adanya komitmen serta kreativitas yang disalurkan pada proses pembuatan suatu konten. Namun dalam produksi sebuah konten, menarik saja tidak cukup untuk mendapatkan perhatian dari khalayak.

Hal ini mengacu pada pemilihan kanal distribusi konten yang digunakan sebagai wadah untuk melakukan publikasi akan suatu konten. Dalam proses pembuatan konten tentunya melewati beberapa tahapan produksi. Tahapan produksi dijelaskan oleh Fachruddin, A. (2017) terbagi beberapa tahap, antara lain:

3.1.2.1 Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap persiapan yang mendahului dimulainya proses produksi. Dimulai dengan melakukan perencanaan yang akan memudahkan proses produksi yakni *production planning meeting* (konsep program, tujuan,

sasaran). Hal ini juga mencakup pembuatan script atau naskah secara menyeluruh untuk suatu program. Langkah awal produksi suatu program ini merupakan proses penyaringan ide yang dikemukakan dari anggota – anggota tim produksi, dan kemudian diputuskan atas kesepakatan masing – masing mulai dari tema serta judul dari suatu program (Husna, I., 2018:29). Tahap pra-produksi merupakan suatu proses yang perlu dipersiapkan dengan matang dan berdasarkan atas riset terkait jenis – jenis format konten apa saja yang diminati oleh audiens, serta melakukan koordinasi dengan anggota tim produksi lainnya demi kelancaran proses selanjutnya.

3.1.2.2 Produksi

Berdasarkan Fitri, R. D. (2018:9), proses produksi merupakan salah satu tahapan dimana diberlakukannya seluruh kegiatan peliputan baik di dalam studio maupun di lapangan. Pada tahap ini, Praktikan selama melakukan masa Kerja Profesi membagi tahapan produksi bersama dengan Produser menjadi tiga bagian yakni *rehearsal*, *studio rehearsal*, dan *recording*. Adapun *rehearsal* atau *pre – studio rehearsal* dilakukan untuk program yang kompleks dan membutuhkan persiapan yang sangat detil untuk meminimalisir adanya kendala pada proses jalannya produksi. Untuk *studio rehearsal* sendiri dilakukan apabila persiapan pada studio sudah matang seperti tata cahaya, suara, dan peralatan lainnya sudah siap pada posisi yang benar untuk menciptakan komposisi yang ideal sesuai dengan gambaran yang dibuat pada proses pra-produksi.

Kemahiran dalam teknik fotografi merupakan aspek penting yang harus diperhatikan, termasuk memahami cara menangkap sudut atau perspektif gambar untuk membangkitkan elemen artistik yang diinginkan. Hal tersebut kemudian dilanjutkan ke bagian *recording*. Asisten Produser dan Produser wajib mengawasi produksi dengan menjaga komunikasi dengan tim produksi, memastikan kelancaran pelaksanaan proses produksi sesuai dengan naskah yang telah ditetapkan. Intinya, tahap ini melibatkan implementasi rencana yang telah ditetapkan selama praproduksi.

3.1.2.3 Pasca Produksi

Fase pasca produksi melibatkan penilaian apakah hasil produksi mematuhi standar yang ditetapkan untuk suatu program (Husna, I., 2018:34). Pada tahap ini juga terdapat *editing* apabila produksi yang dilakukan merupakan program *off air*

atau *tapping* untuk menambahkan efek, musik, maupun tambahan grafis lainnya demi mendukung pengemasan sebelum disajikan pada audiens. Setelah melalui beberapa proses penyuntingan, kesepakatan dari Produser, dan mendapatkan visualisasi yang sesuai dengan konsep, maka suatu program dapat disiarkan kepada audiens.

3.1.2.4 Media Publikasi Konten Produksi

Tahapan – tahapan dalam proses produksi diterapkan pada dua kanal digital yang ditentukan selama pelaksanaan Kerja Profesi Praktikan di UPJ LIVE, yang ditentukan berdasarkan jumlah pengguna serta kegunaannya masing – masing. Kedua kanal digital tersebut antara lain ialah:

a) YouTube

YouTube adalah platform online yang didirikan pada 14 Februari 2005 oleh Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim, mantan karyawan perusahaan *PayPal* (Britannica, 2022). Berdasarkan *Statista* (2022), pada 2021 pengguna *YouTube* mencapai 2,24 miliar di seluruh dunia dengan sebagian besar lalu lintas atau akses ke *YouTube* berasal dari tautan *Facebook* yang menghasilkan rata – rata 40 juta kunjungan bulanan, serta *Reddit* dengan rata – rata 26,6 juta kunjungan bulanan. Hal ini menjadikan *YouTube* sendiri sebagai salah satu media pilihan untuk mempublikasikan suatu karya pada khalayak luas.

b) Instagram

Instagram merupakan media jejaring sosial yang memberikan fitur pengguna untuk berbagi foto dan video secara luas. Berdasarkan *Statista* (2022), pada 2021, terdapat 1.21 miliar pengguna aktif bulanan *Instagram* yang menjadikan lebih dari 28% pengguna internet di dunia. Namun, per Januari 2020, Indonesia menduduki peringkat ke empat sebagai pengguna *Instagram* terbanyak dengan jumlah 99.15 juta. Fitur – fitur menarik seperti *reels*, *story*, *marketplace*, dan lain – lain membuat *Instagram* menjadi pilihan pengguna internet untuk mencari informasi dan hal – hal lain yang mereka minati secara cepat dan praktis. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadikan *Instagram* sebagai salah satu platform terbanyak digunakan masyarakat. Dengan adanya fleksibilitas yang dimiliki, media digital tersebut dapat digunakan kapanpun, dan dimanapun oleh masyarakat luas

sehingga mudah untuk mendapatkan suatu informasi atau kebutuhan lainnya. Akun – akun yang terdaftar pada *Instagram* sendiri banyak menyajikan konten – konten berupa berita terkini, seputar ilmu pengetahuan, biografi, fenomena masyarakat, tren, dan lain – lain.

3.1.3 Jenis – Jenis Konten Produksi

Konten – konten yang tengah beredar di masyarakat saat ini memiliki berbagai macam *format*, penyampaian, serta hal – hal unik lainnya yang dapat mengundang khalayak untuk menyaksikan tayangan suatu konten. Dalam panduan *The Youtube Creator, Playbook for Brands* yang dibuat oleh *Google* pada 2014, disebutkan bahwa terdapat beberapa cara *fundamental* strategi kreatif untuk *YouTube*. Cara – cara mendasar tersebut salah satunya ialah dengan membuat *shareable content*, dimana pada hal ini diperlukan adanya identifikasi pada materi pencarian yang sedang populer dalam ruang lingkup masyarakat, menyentuh emosi, serta menarik nilai – nilai tertentu yang dimiliki oleh audiens. Selain itu, konten yang dibuat sebaiknya interaktif dan juga autentik sehingga membedakan konten satu dengan yang lain. Beberapa jenis konten yang memiliki nilai – nilai tersebut antara lain:

a) Variety Show

Berdasarkan Pratiwi, Z. (2016:2), *variety show* merupakan suatu format acara televisi yang mengkombinasikan berbagai format lainnya, seperti *talkshow*, *magazine show*, *quiz*, *games*, musik, drama dan *sitcom* (komedi situasi). Pertunjukan konten diproduksi dalam format rekaman atau rekaman, dan selanjutnya diunggah ke *YouTube* untuk ditonton *online*. *Variety show* merupakan bentuk acara yang menyajikan hiburan dan berita secara bersamaan sehingga dapat dikatakan bahwa *variety show* itu sendiri menggabungkan banyak dari jenis – jenis konten tertentu menjadi kesatuan format acara yang lengkap. Umumnya, jalannya sebuah *variety show* dibawakan oleh *host* atau *presenter* sebagai pemandu dan tambahan berbagai hiburan lainnya.

b) Mythbuster

Konten *Mythbuster* ditujukan untuk memberikan informasi khalayak serta melakukan identifikasi dari sebuah mitos atau tanda tersembunyi pada sebuah tayangan atau film tertentu. Sebuah film pada umumnya memuat beberapa tanda – tanda atau ikon tertentu yang memiliki maksud tersendiri untuk mencapai efek

tertentu pada khalayak. Simbol-simbol khas yang digunakan dalam film menyampaikan pesan kepada penonton, dan setiap penafsirannya mungkin berbeda-beda. Namun, jika narasi yang terungkap sudah menyampaikan makna sentral, dalam hal ini makna yang dimaksudkan dari cerita yang digambarkan (Mudjiono, Y., 2020).

c) Feature Tren

Feature tren merupakan sebuah konten yang menyampaikan dan menceritakan terkait fenomena gaya hidup masyarakat pada waktu tertentu. Pujiharto, P., et al (2021), mengatakan bahwa *feature* adalah karya kreatif, seringkali subjektif, dibuat untuk memberi informasi dan menghibur pembaca tentang berbagai aspek kehidupan. Hal ini dapat mencakup topik-topik seperti mata pencaharian, tren pada era tertentu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bidang pariwisata, dan banyak lagi. Dengan kata lain, *feature tren* sendiri termasuk sebagai produk jurnalistik yang memikat minat – minat audiens terkait fenomena – fenomena sosial yang terjadi di sekitar ruang lingkup mereka yang menjadi sebuah sorotan terkini.

d) Vox Pop

Berasal dari istilah Latin 'Vox Populi' yang berarti suara rakyat, Vox Pop menawarkan wawasan tentang pemikiran dan pendapat individu mengenai suatu masalah. Berdasarkan *umn.ac.id* pada *Istilah – Istilah Dasar Jurnalistik (2022)*, *Vox Pop* merupakan wawancara singkat dan cepat yang dilakukan oleh jurnalis untuk mengumpulkan pendapat atau opini publik terhadap suatu masalah. Peran vox pop dalam karya hanya sebatas untuk mengetahui jawaban dari masyarakat yang berbeda – beda (Dharmayanti, S., 2022:12). Konten *Vox Pop* sendiri juga merupakan salah satu cara untuk mengetahui keberagaman pemaknaan khalayak terhadap suatu kejadian atau peristiwa.

3.1.4 Tim Produksi

Tim produksi merupakan tim yang bekerja untuk mempersiapkan segala kebutuhan pada suatu kegiatan produksi. Pada tim produksi sendiri dapat mencakup pekerjaan – pekerjaan seperti Produser, Asisten Produser, dokumentasi, Cameraman, Editor, serta kru – kru lain yang membantu persiapan alat – alat yang hendak digunakan untuk suatu acara atau kegiatan produksi.

3.2 Pelaksanaan Kerja Profesi

Praktikan pada masa menjalankan kerja profesi di UPJ LIVE mengerjakan perencanaan serta pelaksanaan untuk enam konten untuk UPJ Talk yang kemudian akan dipublikasi. UPJ Talk sendiri memiliki beberapa jenis konten dengan konsep – konsep tertentu selama praktikan menjalankan kerja profesi. Keberagaman konsep serta tema dari sebuah konten menjadi salah satu tuntutan praktikan selama melakukan Kerja Profesi. Praktikan sebagai Asisten Produser selama durasi kerja profesi diwajibkan oleh pembimbing untuk membuat enam konten video dengan pembahasan yang berbeda pada setiap videonya. Konten – konten yang disajikan harus memiliki nilai – nilai yang informatif, menghibur, dan berguna bagi audiens. Selain adanya kewajiban dalam pembuatan konten untuk kanal YouTube, Praktikan juga turut serta dalam dokumentasi dan publikasi pada kegiatan – kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak Universitas Pembangunan Jaya.

3.2.1 Proses Pelaksanaan Produksi

3.2.1.1 YouTube

Saat proses produksi konten, Praktikan bersama dengan tim produksi berada dalam pengawasan oleh *mentor* sebelum konten – konten tersebut diunggah pada kanal YouTube. Adapun beberapa kriteria untuk konten yang hendak diunggah ke *YouTube* ini antara lainnya ialah harus memiliki durasi minimal delapan sampai sepuluh menit, informatif, edukatif, dan dibawakan secara ringan.

a) Pra – Produksi

Pada tahap pra – produksi, praktikan sebagai asisten produser bekerja sama dengan produser untuk membangun perencanaan kegiatan tim produksi serta rancangan konten untuk YouTube UPJ Talk. Hal ini dilakukan melalui *Google Docs* agar lebih fleksibel dan efisien, terlebih jika ada ralat atau perubahan. Bahwasannya, *Google Docs* sendiri dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan dengan perangkat apapun. Setelah perencanaan, tahap tersebut kemudian dilanjutkan pada pembuatan naskah untuk konten – konten yang hendak di produksi selama durasi kerja profesi. Pada pembuatan naskah, hal – hal yang berkaitan dengan kebutuhan, pembagian kerja, serta bagaimana alur berjalannya produksi dijelaskan secara terperinci dan mendalam. Pertama, asisten produser dan produser melakukan *brainstorming* terkait konsep konten dan topik apa yang

ingin disampaikan pada sebuah video. Setelah itu, hasil dari *brainstorming* dicatat oleh asisten produser dalam *Google Docs* sebagai draf konsep yang kemudian disempurnakan kembali.

Tabel 3.1 Contoh Naskah Konten UPJ Talk

(sumber: olahan penulis)

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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan oleh MC - Perkenalan narasumber - Masuk ke sesi Q & A - Masuk ke sesi <i>games</i> - Penutupan acara oleh MC
Que MC (Q&A)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selamat datang mas Josiah Joseph, terimakasih sudah menyempatkan waktunya untuk hadir. Bisa dibantu mas untuk perkenalan singkatnya?

	<ol style="list-style-type: none"> 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? 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 influencer ini? (contoh: pitching ke client, ngurus endorsement, schedule, konten, dll).
--	--

Setelah perancangan dan penyusunan naskah selesai, hasil tersebut kemudian diberikan kepada pembimbing atau executive producer agar dilakukan evaluasi ulang untuk mendapatkan hasil yang optimal. Jika diterima, Asisten Produser dan Produser akan mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dan melanjutkan ke tahapan produksi bersama dengan tim. Adapun pada tahapan ini, Praktikan yang juga bekerja sebagai editor untuk konten video yang hendak diproduksi membuat bumper intro dan outro video yang nantinya akan digunakan dalam video UPJ Talk.

Produksi

Dalam tahap produksi, Asisten produser dan Produser mengeksekusi naskah yang sudah dibuat pada tahap pra – produksi. Tahap eksekusi ini ialah melakukan proses syuting, dimana semua yang telah disusun pada naskah di implementasikan ke dalam pada proses syuting untuk menjadi sebuah video. Sebelum berjalannya syuting, perlengkapan serta kebutuhan lainnya dipastikan sudah sesuai dan asisten produser mengarahkan kepada tim produksi terkait bagaimana jalannya syuting tersebut. Adapun beberapa hal yang harus dipastikan seperti penataan cahaya yang baik, alat penangkap suara (clip on) bekerja, kamera berfungsi dan tertata baik, serta time keeping untuk efisiensi waktu syuting.

Selain itu, tim produksi sendiri juga memberikan waktu untuk rehearsal dimana pembawa acara, narasumber, dan kru yang lain melakukan percobaan rekaman sesuai dengan naskah yang dibuat sebelum masuk ke dalam proses rekaman agar semua berjalan dengan lancar untuk diteruskan ke tahapan selanjutnya. Hal ini penting dilakukan untuk meminimalisir adanya kesalahan

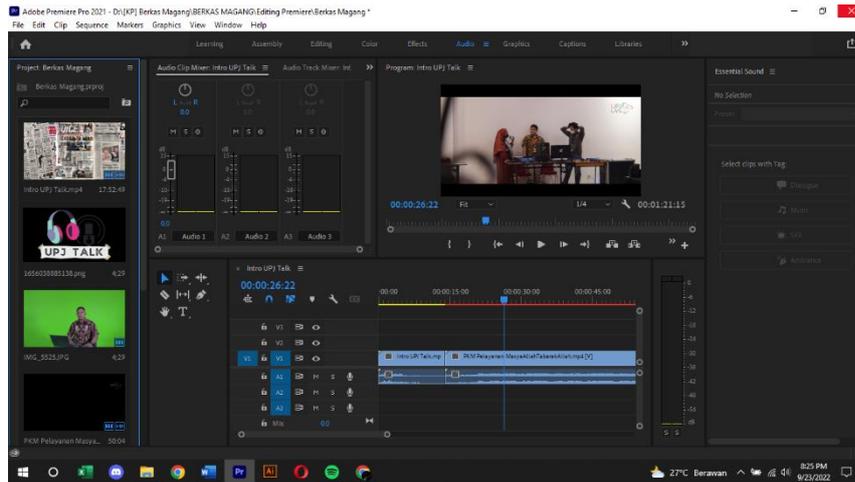
selama berjalannya proses syuting. Lain dari itu, Asisten Produser juga harus mengawasi proses produksi terkait kesesuaiannya dengan perancangan awal pada pra – produksi untuk mendapatkan hasil akhir yang baik dan tidak memakan waktu tambahan jika terdapat ralat atau melakukan pengulangan proses syuting akibat kesalahan teknis seperti pengambilan gambar dan audio.



Gambar 3.1 Proses Produksi UPJ Talk

b) Pasca – Produksi

Pada tahapan ini, Praktikan yang juga merangkap sebagai *editor* hendak melakukan *roughcut* dimana hasil mentah dari penayangan proses produksi diurutkan sesuai *timeline* yang kemudian ditinjau kembali apabila terdapat kesalahan. Adapun beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini ialah penyuntingan gambar atau *footage* produksi yang dirangkai menjadi produk akhir serta sinkronisasi kebutuhan musik atau suara untuk menghidupkan dan mendorong suasana yang di visualisasikan dalam konten yang berbentuk audio – visual. Penyuntingan ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *editing* yakni Adobe Premiere Pro. Setelah penyuntingan selesai, praktikan kemudian membuat *thumbnail* untuk video melalui Canva. Tambahan aspek – aspek dalam *editing* yang berupa efek, musik, maupun elemen grafis lainnya menjadi salah satu tuntutan terkait program atau konten yang akan disajikan pada kanal YouTube.



Gambar 3.2 Tampilan Aplikasi Penyuntingan *Adobe Premiere*

Dasarnya konten – konten UPJ Talk sendiri harus memiliki sifat yang informatif dan menghibur sehingga penting untuk menambahkan elemen – elemen tersebut untuk dikemas dalam proses *editing* untuk mendapatkan hasil akhir yang optimal. Selain itu, Pada fase akhir ini, Praktikan melihat kembali terkait hasil produksi dengan Produser terkait kesesuaiannya dengan apa yang sudah direncanakan pada pra – produksi, serta memastikan bahwa semua sesuai dengan urutan bagan acara pada naskah dan melakukan pengecekan kembali sebelum diserahkan kepada *executive produser* atau *mentor* untuk ditinjau sebelum diunggah pada kanal YouTube.

Hal ini merupakan prosedur yang ditetapkan oleh *mentor* untuk melakukan penyaringan terkait cara penyampaian, pengemasan *editing*, dan aspek – aspek lainnya yang dibuat dalam konten untuk mencegah apabila terdapat hal – hal yang terkesan eksplisit maupun negatif untuk menjaga nama baik dari UPJ LIVE dan UPJ Talk.



Gambar 3.3 Thumbnail YouTube

(sumber: olahan penulis)

3.2.1.2 Jenis Konten Produksi

1. Variety Show

a) **DIBALIK GILANG & EMIL? INI ORANGNYA!**

Video dengan konsep reality show ini merupakan konten pertama UPJ Talk yang dibuat praktikan bersama dengan tim produksi selama masa kerja profesi. Pembahasan utama dalam video ini ialah terkait dengan dunia pekerjaan dari narasumber Josiah Joseph, sebagai manajer dari sosok influencer ternama yakni Gilang dan Emil Mario. Kedua influencer ini cukup aktif berkarya dalam media sosial yakni TikTok. Gilang (@gilangsamiadji) memiliki pengikut Tiktok sebanyak 2,6 miliar, sedangkan Emil (@emilmario) memiliki pengikut sebanyak 7,2 miliar. Tujuan dari konten ini ialah memberikan wawasan terkait pekerjaan non – office, dimana seseorang tidak terikat dengan pekerjaan kantoran pada umumnya dan bagaimana peran serta pekerjaan apa saja yang dilakukan seorang manajer influencer. Konten ini mengeksplorasi dinamika industri hiburan, sektor yang saat ini banyak dicari, khususnya oleh kalangan remaja.

Dalam konteks ini, UPJ Talk menyampaikan konten melalui rekaman siaran, yang kemudian dibagikan di YouTube untuk ditonton secara online, dengan tujuan untuk menjangkau khalayak yang lebih luas.

b) *DUNIA PRODUKSI MUSIK? YUK KENALI LEBIH DALAM!*

Dalam video kedua yang masih memiliki konsep reality show ini membahas seputar dunia musik. Sudut pandang yang diambil ialah melalui seorang produser musik dan music scoring director yakni Yorris Arba dan Aren Stevanus Michiels. Berdasarkan BBC Indonesia (bbc.com, 2016), produser musik sendiri ialah seseorang yang bertanggung jawab atas tuntutan aransemen, pemilihan lagu, menyewa musisi latar, serta memastikan engineer musik memiliki kualitas yang baik dalam merekam sebuah penampilan. Sedangkan music scoring director sendiri ialah orang yang bekerja dalam pembuatan musik iringan untuk adegan pada sebuah film. Dalam scoring sendiri musik yang dibuat cenderung tidak memiliki lirik, melainkan hanya sekedar musik saja untuk mendukung atmosfer yang ada pada suatu film.

Karya – karya mereka cukup dikenal sebagai orang yang ahli pada bidangnya, salah satunya ialah original soundtrack dari film layar lebar yakni 'Dilan 1990'. Pembahasan dalam video ini ialah tentang kehidupan dan pekerjaan mereka sebagai sosok yang bergelut dalam bidang musik, dan elemen apa saja yang harus diperhatikan dalam melakukan produksi sebuah musik. Konten ini dibagi menjadi dua sesi yakni sesi tanya jawab seputar dunia musik, dan juga sesi games tebak lagu.

2. Mythbuster

c) *ANIMASI = KONSPIRASI?*

Dengan tema dan konsep yang berbeda, video ketiga merupakan pembahasan seputar adanya tanda – tanda tersembunyi atau agenda khusus yang seringkali diselipkan pada suatu film atau tayangan tertentu. Dibawakan oleh tiga orang talent, pembahasan yang dilakukan ialah seputar film animasi yakni Spongebob, Hey Arnold, dan juga The Simpsons. Ketiga film animasi produksi Amerika ini banyak mengandung tanda atau elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penontonnya. Pada film animasi The Simpsons sebagai contoh, banyak dari adegan – adegan yang ada memuat soal prediksi dan sindiran mereka terhadap pemerintahan di era Donald Trump. Kemudian pada Hey Arnold yang menggambarkan fisik kepala yang lebar, menunjukkan sebenarnya karakter tersebut merupakan seseorang yang mengidap penyakit hidrosefalus.

Atas dasar – dasar tersebut, maka tujuan konten ini adalah memberikan informasi dan edukasi kepada khalayak terkait maksud dibalik isyarat, dan tanda – tanda tertentu yang ada pada film – film animasi tersebut. Karena jika dilihat dengan kasat mata, film – film animasi ini bukan hanya sekedar film animasi yang disajikan untuk kesenangan belaka, tapi juga mengandung unsur – unsur sensitif lain yang tidak ditunjukkan secara langsung. Konten ini juga diharapkan dapat membuka pandangan – pandangan masyarakat terkait fenomena atau budaya – budaya yang ada pada seluruh dunia. Sehingga, masyarakat dapat menjadi lebih terbuka terhadap adanya perbedaan budaya, terlebih apabila ditayangkan melalui sebuah tayangan film ataupun animasi.

3. Feature Tren

d) KOPI, SENJA, DAN REMAJA

Bertemakan fenomena tren kopi di masa kini, video keempat ini membahas seputar entitas – entitas yang melekat pada kopi seperti anak indie, senja, serta puisi. Kopi sendiri dianggap sebagai dorongan untuk mendapatkan sebuah inspirasi dan dapat meningkatkan semangat dalam melakukan aktivitas, khususnya bagi para remaja masa kini yang sering menyebut diri mereka sebagai anak indie. Minuman kopi merupakan salah satu pilihan paling populer baik bagi remaja maupun orang dewasa. Hal ini disebabkan adanya kafein dalam kopi yang dikenal mampu meredakan kantuk (Pratiwi, 2020). Dengan tiga orang sebagai talent, video ini dibawakan secara ringan dan juga tidak menghilangkan sisi informatif. Pembahasan yang dilakukan tidak hanya seputar kehidupan remaja, melainkan juga membahas tentang sejarah masuknya kopi di Indonesia dan bagaimana perkembangannya dari waktu ke waktu.

4. Vox Pop

e) ROUND I: KOMINFO VS EVERYONE

Pemblokiran yang dilakukan Kominfo di 30 Juli 2022 yang berdampak pada berbagai layanan internet dan platform distribusi game, yang akhirnya menimbulkan kekhawatiran masyarakat Indonesia. Bahwasannya, banyak dari masyarakat Indonesia sendiri yang mencari nafkah dengan menggunakan layanan – layanan tersebut. Hal ini kemudian menarik perhatian praktikan dan tim produser untuk mengangkat topik tersebut untuk menjadi sebuah konten. Adapun konten yang disajikan ialah berbentuk *Vox Pop* yang dimana tim dari UPJ TALK

melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber secara acak untuk meminta opini mereka terkait fenomena pemblokiran tersebut.

Lantas, hasil dari wawancara tersebut memiliki kesimpulan bahwa apa yang dilakukan oleh Kominfo sendiri dianggap kurang memperhatikan sisi kedaulatan rakyat. Terdapat delapan layanan situs dan beberapa aplikasi yang diblokir antara lain; *Yahoo*, *PayPal*, *Epic Games* (distribusi *game*), *Steam*, *DOTA* (*game*), *Counterstrike* (*game*), *Origin*, dan *Xandr.com*. Masing – masing dari layanan situs dan *platform* distribusi tersebut juga saling berkolaborasi, lantaran banyak dari pengguna menjual belikan akun *Steam* mereka melalui *PayPal* untuk melakukan transaksi internasional. Beberapa pihak merasa dirugikan dalam pemblokiran yang dilakukan karena sebagian besar menutup mata pencaharian dan juga membuat para pema pemain *game online* menjadi kesusahan untuk melakukan akses ke dalam beberapa fitur sehingga menggunakan banyak alternatif lain untuk melakukan akses pada beberapa *platform*.

f) TATAP MUKA ATAU TATAP LAYAR?

Menyusul selesainya pandemi COVID-19, Universitas Pembangunan Jaya akan kembali melanjutkan perkuliahan tatap muka pada tanggal 29 Agustus 2022. Mahasiswa yang tadinya hanya melakukan perkuliahan dengan sistem *online*, kini seratus persen mengikuti perkuliahan tatap muka. Tentunya ini menjadi hal yang menyenangkan khususnya bagi para mahasiswa baru yang melanjutkan pendidikan ke tahap Universitas. Lainnya dari hal tersebut, hal ini membuat mahasiswa lainnya harus beradaptasi kembali, terlebih yang sebelumnya hanya melaksakan kuliah secara *online*.

Pada video ke enam, tim UPJ TALK kembali terjun ke lapangan untuk memahami bagaimana pandangan mahasiswa, khususnya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya terhadap kebijakan kuliah tatap muka. Dalam video ini UPJ TALK berusaha untuk *cover all sides*, dimana konten ini berusaha untuk mendapatkan sudut pandang tidak hanya dari satu sisi saja. Adapun narasumber yang disajikan terdiri dari mahasiswa baru, mahasiswa akhir, dan juga salah satu *staff* Universitas Pembangunan Jaya. Demikian pula konten ini ditujukan untuk memahami keberagaman pandangan berdasarkan pengalaman pribadi dari masing – masing mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya. Hasil dari konten ini juga menyatakan banyak dari mahasiswa yang senang terkait diadakan kembali program pembelajaran tatap muka. Namun, bagi sebagian

mahasiswa juga ada yang lebih senang dalam pembelajaran *online* karena lebih fleksibel, sehingga mahasiswa dapat mengerjakan pekerjaan sampingannya sembari melakukan perkuliahan.

3.2.1.3 Instagram

Diluar dari program YouTube, UPJ Talk memiliki akun resmi media sosial sendiri untuk mempublikasikan segala kegiatan dibelakang layar dalam UPJ Talk. Selain itu, Instagram UPJ Talk dibuat khusus untuk mendorong konten – konten UPJ Talk yang diunggah di YouTube, serta membagikan informasi – informasi terkait berita terkini, tren, dan konten – konten edukatif lainnya. Praktikan bersama rekan disini diminta oleh *mentor* untuk membuat konten harian sesuai dengan instruksi. Adapun konten – konten yang dibuat bersifat bebas, namun harus memiliki sifat informatif, edukatif, dan memiliki keterkaitan dengan ilmu komunikasi untuk disajikan. Pada praktiknya, tercatat Praktikan bersama dengan rekan memperoleh konten sebanyak 21 konten. Adapun beberapa contoh dari konten yang sudah dibuat yaitu:

- a) DUGAAN SUAP FERDY SAMBO PADA LEMBAGA PERLINDUNGAN SAKSI DAN KORBAN
- b) MENGENAL HAROLD D LASSWELL, BAPAK DARI ILMU KOMUNIKASI!
- c) THE STORY OF CHARLIE CHAPLIN
- d) 3 TAHUN BERHENTI, KINI PRJ RAMAI AKAN PENGUNJUNG!
- e) COVID-19 NAIK, PPKM LEVEL 2 DITERAPKAN KEMBALI!
- f) MONKEYPOX BERPOTENSI MENJADI PENYAKIT GLOBAL!
- g) RONALDINHO KECEWA, AJARKAN PEMAIN BERMAIN SIMPEL DAN PRAKTIS

Pada beberapa judul yang ditetapkan, Praktikan sebagai desainer juga harus memperhatikan pemilihan kata atau diksi yang dituliskan pada desain agar dapat menarik audiens dan terlihat estetik untuk disajikan. Bahwasannya disini Praktikan menguasai *software editing* gambar di Canva maupun Adobe Illustrator, maka praktisi pelatihan dalam peran ini berperan sebagai desainer yang bertanggung jawab menyusun presentasi visual konten, menyelaraskannya dengan tema yang ditentukan. Proses desain mengikuti bimbingan mentor dan mengikuti instruksi mengenai konten harian yang akan dipamerkan. Dalam

prosesnya, Praktikan melewati beberapa proses dalam melakukan produksi konten Instagram seperti:

a) Pra – Produksi

Dalam tahap ini dilakukan riset terkait tema atau berita yang akan disajikan sebagai konten. Setelah itu akan dibuat narasi atau *caption* oleh rekan Praktikan, serta pencarian gambar yang sesuai dan mendukung.

b) Produksi

Praktikan sebagai desainer menyesuaikan *caption* yang sudah dibuat dengan desain dengan memperhatikan beberapa aspek dalam *editing* seperti resolusi, pemilihan font, serta tambahan grafis lainnya yang kemudian di unggah ke media Instagram UPJ Talk.

c) Pasca produksi

Pada fase kesimpulan ini, praktisi dan rekannya menilai desain, keterangan, dan dampaknya terhadap wawasan yang dikumpulkan.

3.2.2 Tim Produksi

Selain menjadi Asisten Produser yang bekerja khusus pada program atau konten dari UPJ Talk, praktikan juga melakukan kegiatan kepanitian dalam beberapa acara yang melibatkan UPJ LIVE. Hal ini juga merupakan salah satu kewajiban yang diberikan oleh pembimbing kerja guna meningkatkan kemampuan praktikan dalam praktik jurnalistik penyiaran. Dalam penugasan ini, praktikan dipilih langsung oleh pembimbing untuk bekerja pada posisi yang dibutuhkan dalam sebuah tim produksi UPJ LIVE. Selain sebagai kewajiban, menjadi bagian dari tim produksi UPJ LIVE sendiri menjadi salah satu dorongan bagi Praktikan untuk mengasah keterampilan pada bidang jurnalistik guna menjadi lebih baik lagi. Adanya pekerjaan tambahan sebagai tim produksi yang diberikan dalam pada aktivitas peliputan – peliputan yang menjadi kebutuhan Universitas Pembangunan Jaya juga merupakan salah satu pelayanan mahasiswa sebagai mahasiswa jurnalistik penyiaran.

a) Program Kreativitas Mahasiswa Prodi SIF & Prodi Akuntansi: *Edukasi Pajak Berbasis Web Games*

Pada kesempatan yang dijadwalkan pada 2 Agustus 2022 ini, peserta akan berkontribusi sebagai kru acara, mengambil peran seperti fotografer dan editor video untuk mendokumentasikan acara. Tempat pelaksanaan acara ini adalah di

Aula Universitas Pembangunan Jaya Gedung B yang diikuti oleh mahasiswa SMK Akuntansi asal Tangsel. Pada acara ini, tim dari Universitas Pembangunan Jaya sendiri melakukan edukasi mengenai pajak, tetapi dengan cara yang lebih mudah dan interaktif yakni melalui *web games*. Dengan ini, maka peserta dalam acara tersebut mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan juga bersenang – senang bermain *web games* sembari mereka belajar mengenai pajak.

Selama bekerja, praktikan sendiri diawasi oleh pembimbing kerja profesi. Tugas fotografer disini ialah dispesifikasikan untuk memotret suasana dan atmosfer selama berjalannya acara, dan juga menangkap apabila terdapat momen – momen yang penting. Setelah acara berakhir, praktisi mengatur foto-foto dan mengeditnya untuk membuat dokumentasi video yang diambil oleh videografer.

b) Yudisium FTD Universitas Pembangunan Jaya ke – 16

Acara Yudisium ke-16 di Universitas Pembangunan Jaya ini dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama menampilkan Fakultas Teknologi dan Desain, dilanjutkan dengan Fakultas Humaniora dan Bisnis. Pada tanggal 29 Juli 2022, praktisi berperan sebagai fotografer dan editor video untuk dokumentasi pada acara Yudisium FTD ke – 16. Acara ini diselenggarakan di aula gedung B Universitas Pembangunan Jaya. Sebagai fotografer, praktikan disini ditugaskan untuk menangkap momen – momen penting selama jalannya acara Yudisium. Selain itu, praktikan juga ditugaskan sebagai *editor* untuk video dokumentasi.

c) Seminar Internasional *Falling Walls Lab Indonesia*

Falling Walls Lab Indonesia, berlangsung di Auditorium Gedung A Universitas Pembangunan Jaya. Kegiatan ini merupakan acara lomba yang dimana partisipan mempresentasikan inovasi barang atau jasa yang mereka buat pada para juri. Dalam acara yang dihadiri oleh rektor Universitas Pembangunan Jaya dan sejumlah tamu internasional, praktikan turut serta sebagai tim produksi sebagai *cameraman* pada acara tanggal 2 September 2022 ini. Disini, *cameraman* bertugas untuk memastikan bahwa setiap momen dan pembicara masuk ke dalam *frame* kamera dengan proposional sesuai dengan tampilan yang tersambung pada aplikasi *streaming OBS (Open Broadcaster Software)* pada laptop yang dimonitor oleh operator. Adapun dalam acara ini dibutuhkan adanya koordinasi yang sangat teliti karena acara ini merupakan acara internasional yang diselenggarakan oleh Universitas Pembangunan Jaya.

d) Acara Student Ambassador Appreciation Day

Dalam penugasan ini, peserta magang dilibatkan sebagai fotografer yang dipilih secara khusus oleh supervisor kerja profesional. Acara ini diselenggarakan oleh bagian pemasaran Universitas Pembangunan Jaya secara berkala untuk memberikan penghargaan. Acara ini dimulai pada 9 Agustus yang bertepatan di aula Gedung B Universitas Pembangunan Jaya. Penghargaan ini ditujukan pada mahasiswa – mahasiswi Universitas Pembangunan Jaya yang aktif berpartisipasi menjadi student ambassador, dimana mereka bertugas membantu divisi marketing untuk mempromosikan Universitas Pembangunan Jaya pada calon – calon mahasiswa baru. Penghargaan yang diberikan ada bermacam – macam kategorinya, mulai dari yang terbaik, paling rajin, paling ambisius, aktif, dan lain – lain.



Gambar 3.4 Dokumentasi Acara *Student Ambassador Appreciation Day*

e) Wisuda ke – 8 Universitas Pembangunan Jaya (10 September 2022)

Dalam kegiatan ini, praktikan turut serta dalam kegiatan praproduksi sebagai *editor* video untuk membuat video lirik yang akan ditayangkan pada acara wisuda ke – 8 pada 10 September 2022. Adapun video lirik yang dibuat ini terdiri dari tiga lagu yakni Indonesia Raya, Mengheningkan Cipta, dan Sampai Jumpa (Endang Soekamti). Video lirik sendiri adalah penggabungan *audio* dengan gambar maupun video yang kemudian dilakukan sinkronisasi dengan penulisan lirik melalui aplikasi *editing*. Praktikan disini kembali menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* sebagai media untuk membuat video lirik.

f) **Tapping Video Pembelajaran Dosen**

Praktikan pada masa akhir Kerja Profesi turut membantu kegiatan yang dilakukan oleh Biro Pendidikan Universitas Pembangunan Jaya yang dimana melakukan sesi rekaman untuk video pembelajaran *online*. *Jobdesc* Praktikan disini ialah membantu Dosen dan Biro Pendidikan untuk mengatur peralatan seperti *lighting*, kamera, dan alat penangkap suara (*clip on*) yang hendak digunakan. *Tapping* ini dilakukan pada Laboratorium *Broadcasting* Gedung B.



Gambar 3.5 *Tapping Video Pembelajaran Dosen*

3.3 **Kendala Dalam Pelaksanaan Produksi**

Dalam aktivitas dunia kerja profesional, tentunya tidak luput dari adanya kendala – kendala maupun masalah yang menjadi hambatan kinerja suatu tim dalam perusahaan. Selama pelaksanaan kerja profesi, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan selama menjalankan pekerjaan sebagai Asisten Produser. Adapun kendala – kendala tersebut terjadi karena beberapa faktor tertentu baik dari segi teknis, individu, miskomunikasi, dan faktor lainnya.

1. **Kendala Pada Tahapan Produksi Konten YouTube**

- a) Pada tahap pra-produksi, terdapat banyak pendapat dan ide – ide dari masing – masing individu yang bertolak belakang. Baik dari produser, pembimbing dan praktikan. Adanya resistensi antar anggota yang terjadi ini membuat terhambatnya proses pra-produksi sehingga harus merombak

kembali ide – ide dan menyesuaikannya dengan apa yang diperintahkan oleh *mentor*.

- b) Sempat terdapat miskomunikasi antara Produser dengan *mentor* sehingga terjadi konflik kecil. Hal ini kemudian mengakibatkan hambatan pada proses produksi dan harmonisasi dalam kesatuan tim produksi UPJ LIVE.
- c) Dalam tahap produksi, sempat terjadi beberapa tayangan yang menghadirkan narasumber sebagai pelengkap untuk suatu konten. Pada tahap ini, terjadi sekali adanya miskomunikasi antara narasumber dengan tim produksi akan dimulainya proses produksi, sehingga waktu produksi bertambah.
- d) Pada tahap pasca-produksi, proses penyuntingan beberapa kali terhambat selama satu sampai dua minggu akibat perangkat komputer dipinjam oleh mahasiswa untuk kegiatan Prima UPJ.
- e) Praktikan bersama dengan mengalami adanya keterbatasan tim atau personil yang bekerja sebagai individu yang mempromosikan atau *blasting* video – video yang sudah di unggah ke kanal YouTube. Hal ini kemudian berdampak pada *insight* yang kurang optimal pada video yang di publikasikan.

2. Tim Produksi UPJ LIVE

- a) Terdapat beberapa panggilan dadakan oleh Laboran untuk membantu beberapa kegiatan pelayanan kampus sehingga tabrakan dengan jadwal produksi konten, dan hal – hal lain yang menyangkut dengan kegiatan dari UPJ Talk.
- b) Terjadi adanya kesalahpahaman dan miskomunikasi terkait jadwal tim produksi Laboratorium *Broadcasting* A dan B pada kegiatan produksi konten dan peliputan kegiatan Kampus sehingga menghambat proses produksi dan kegiatan satu sama lain.
- c) Pada saat turut serta dalam kegiatan acara, terdapat keterbatasan alat dan beberapa yang digunakan tidak berfungsi dengan baik seperti gimbal yang tidak kuat menahan beban, serta kualitas gambar *camcorder* yang kurang baik.

3. Kendala Pada Produksi Konten Instagram

- a) Dalam membuat konten dalam Instagram terdapat kendala terkait masalah desain yang tidak sesuai dengan tema – tema sebelumnya yang sudah dibuat pada UPJ Talk, hal ini menyebabkan adanya pergantian template desain yang harus dilakukan oleh Praktikan untuk menyesuaikan kembali.
- b) Pada pembuatan narasi berita, beberapa kali rekan Praktikan melakukan kesalahan pada rangkaian diksi yang disajikan sebagai *caption* pada kanal Instagram.
- c) Praktikan bersama dengan rekan pada awal mula Kerja Profesi kurang optimal dalam menggunakan kanal Instagram akibat terbaginya fokus pada kegiatan peliputan Kampus dan juga produksi konten untuk UPJ Talk.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

1. Kendala Pada Tahapan Produksi Konten YouTube

- a) Untuk mengatasi banyaknya ide dari masing – masing individu, maka dari sini dilakukan penyaringan sesuai konsep yang sudah dijalankan sebelumnya di UPJ Talk. Hal ini guna dilakukan agar tidak keluar jalur dari konsep utama dan tidak menghabiskan banyak waktu untuk membuat konsep mentah dari awal.
- b) Miskomunikasi yang terjadi antar anggota diselesaikan secara kekeluargaan sehingga masalah terpecahkan dan kedua belah pihak memahami kesalahan satu sama lain demi kepentingan bersama sehingga proses produksi dan kinerja tim tidak terganggu dan dapat dilakukan secara optimal.
- c) Praktikan yang juga bekerja sebagai *editor* menggunakan perangkat pribadi untuk menyelesaikan penyuntingan konten agar selesai tepat waktu.
- d) Saat terjadi adanya miskomunikasi antar tim produksi dengan narasumber yang diundang, pihak dari tim produksi meminta maaf kepada pihak narasumber. Selain itu, dari tim produksi sendiri juga memberikan beberapa bingkisan sebagai bentuk terimakasih kepada narasumber yang sudah menyempatkan diri untuk datang ke acara produksi.

2. Tim Produksi UPJ LIVE

- a) Mengubah jadwal produksi konten ke hari setelahnya sehingga tidak terlalu memakan waktu untuk produksi konten lainnya.
- b) Tim produksi berusaha semaksimal mungkin untuk mencari alternatif demi mendapatkan hasil yang maksimal. Selain itu, tim produksi sendiri juga saling memberikan bantuan apabila salah satu anggota mengalami permasalahan teknis dan kurang paham terkait penggunaan alat secara mendalam agar dalam menggunakan alat – alat tersebut dapat mendapatkan hasil yang maksimal.
- c) Sebagai penanggulangan untuk kegiatan peliputan lainnya, Praktikan bersama dengan anggota tim produksi lainnya disini selalu melakukan evaluasi apabila terdapat kendala teknis maupun alat – alat untuk mengurangi terjadinya kendala pada proses peliputan mendatang.

3. Kendala Pada Produksi Konten *Instagram*

- a) Praktikan dalam hal ini kembali melakukan riset terkait desain yang sudah dibuat sebelumnya dalam UPJ Talk. Praktisi juga mencari referensi yang diminta oleh mentor Kerja Profesi untuk mengurangi potensi kesalahan dalam proses desain dan memastikan keselarasan dengan prinsip dasar yang dituangkan dalam UPJ Talk.
- b) Untuk mengatasi kesalahan – kesalahan rangkaian diksi, Praktikan disini melakukan pembacaan kembali terkait apa yang sudah dibuat sebelum di publikasikan ke kanal Instagram, serta melakukan revisi apabila terdapat kesalahan kata – kata.
- c) Untuk mengoptimalkan penggunaan media Instagram, Praktikan bersama dengan rekan disini mencoba untuk memberikan cuplikan – cuplikan terkait proses produksi dan membuat rubrik untuk membentuk konsep pada konten – konten.