

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Peningkatan jaringan teknologi dan komunikasi menjadi ajang industry kreatif berkembang pesat dengan sendirinya. Dilansir dari (*CNN Indonesia, 2022*) menurut Jokowi pada acara *World Conference on Creative Economy* di Badung, Bali “Saya percaya ekonomi kreatif di Indonesia dan di banyak negara lainnya akan menjadi tulang punggung ekonomi di masa depan, semakin kuat dan diperhitungkan sebagai kekuatan ekonomi yang inklusif”. Industri kreatif merupakan sebagian kecil dari ekonomi kreatif yang berperan juga sebagai penggerak nilai ekonomi kreatif sehingga dalam proses penciptaannya, industri kreatif berperan dalam transaksi ekonomi, sosial, dan juga budaya yang memiliki potensi nilai ekonomi yang berbeda-beda (Setiawan, 2020).

Sektor industri kreatif pada pada proses kreasi, produksi, dan distribusi menjadi salah satu bagaian pekerjaan dari rumah produksi atau *production house*. *Production House* adalah sebuah perusahaan yang memiliki struktur organisasi dan bergerak pada keahlian khusus dalam menciptakan beragam program audio dan audiovisual untuk disampaikan kepada audiens. Fokus utama dari *Production House* adalah menghasilkan berbagai jenis program, seperti acara televisi, film, profil perusahaan, video musik, dan iklan media. Proses produksinya meliputi tahapan dari perencanaan awal (pra produksi), proses produksi itu sendiri, dan tahap pasca produksi dari program-program yang dikerjakan.

Perusahaan agensi media bergerak pada lini ekosistem pengelolaan media, yang salah satunya melakukan layanan produksi *audiovisual*. Pada pelaksanaannya ketika menerima *klien*, produser atau direktur perusahaan agensi media melakukan diskusi mengenai beberapa aspek terlebih dahulu sebelum melaksanakan proyek tersebut. Dalam konteks ini, perusahaan memiliki kewenangan untuk menyatukan ide-ide yang diajukan oleh klien. Setelah itu, perusahaan juga menyiapkan tenaga kerja untuk melaksanakan produksi audio visual yang dipimpin oleh sebuah tim kreatif. Tim kreatif merupakan bawahan langsung dari produser bertanggung jawab dalam mengatur jalannya praproduksi,

produksi, dan pasca produksi. Dalam hal ini, praktikan mendapatkan posisi sebagai tim kreatif pada divisi produksi.

Agensi media merupakan perusahaan yang berkegiatan dalam memproduksi dari proses pembuatan video yang dibutuhkan oleh permintaan klien. Produksi program perlu memperhatikan dasar-dasar dalam pembuatannya yaitu :

**1. Konsep Ide**

Pemikiran yang dituangkan melalui perencanaan untuk membuat program, dengan ini tim kreatif mencari kebutuhan untuk menciptakan ide yang dijadikan karya yang dipublikasikan.

**2. Peralatan dan Perlengkapan**

Tim kreatif menyiapkan peralatan dan perlengkapan sebagai kebutuhan syuting. Pentingnya dalam memperhatikan dan mendata perlengkapan, seperti perlengkapan *audio*, kamera, dan *lighting*.

**3. Narasumber**

Tim kreatif menyiapkan narasumber sebagai bentuk konten memiliki informasi dan inti dari pesan dari sebuah konten.

Dalam bidang *public relations*, tentunya penting menerapkan berbagai jenis media yang memiliki fungsi dan sistem yang berbeda dalam pengelolaan konten dari klien. Berikut adalah jenis-jenis media yang digunakan oleh praktisi *public relations*:

**1. (Owned Media)**

*Owned* media adalah media yang sepenuhnya dimiliki dan dikendalikan oleh suatu organisasi atau perusahaan. Ini mencakup situs web perusahaan dan platform media sosial yang dikelola secara independen.

**2. (Paid Media)**

Media berbayar merujuk pada jenis media yang memerlukan pembayaran, seperti iklan berbayar seperti iklan gambar, bayar per klik, atau kerja sama berbayar dengan *influencer*.

**3. (Earned Media)**

Jenis media yang dibangun melalui rekomendasi dari mulut ke mulut dan bukan hasil dari pembayaran. Dalam media yang diperoleh, diharapkan bahwa audiens akan berbagi, melakukan *repost*, atau bahkan mengambil

konten tersebut dan menyebarkannya melalui pihak ketiga, termasuk di media sosial dan berita.

#### 4. (Shared Media)

Jenis media yang mencakup elemen dari lebih dari satu kategori media yang telah disebutkan di atas. Dalam pembuatan konten khususnya di media sosial, strategi yang kuat diperlukan agar konten tersebut diterima dengan baik oleh audiens.

##### 3.1.1. Tim Kreatif

Tim kreatif merupakan peranan penting dalam menyajikan suatu program semenarik mungkin agar para audiens tidak merasa monoton dengan ide-ide yang dituangkan dalam program yang akan ditampilkan (Dini, 2012). Di dalam *production house*, tim kreatif adalah tulang punggung yang menggerakkan roda produksi. Kreatif merupakan individu yang memiliki keberanian untuk berpikir di luar kepala, memahami keunikan ide, dan merencanakan setiap detail dalam menciptakan konten. Tim kreatif dalam sebuah *production house* memiliki peran yang krusial dalam menciptakan konten *audiovisual* yang memukau. Dengan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide segar, merencanakan setiap detail produksi, dan berinovasi dalam menjawab tantangan industri media yang terus berubah, tim kreatif adalah pendorong utama kesuksesan di balik layar setiap proses produksinya mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pada tim Kreatif, dalam melakukan tugasnya produser memberikan tugas kepada masing-masing anggota tim kreatif yang nantinya akan menjadi PIC pada project yang akan dijalankan. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan pra produksi terkait dengan konten yang akan dibuat, biasanya pada *brand* memberikan *knowledge* terkait dengan produk yang ditawarkan dan juga memberikan *brief* dan *output* untuk mempermudah tim kreatif dalam pembuatan *storyline*. Proses selanjutnya yaitu melakukan proses produksi dan pasca produksi, dari kedua tahapan tersebut, tim kreatif tetap berkontribusi dalam melaukan pekerjaannya.

Pada pekerjaannya dalam membuat suatu program tentunya miliki beberapa tahapan acuan untuk mempermudah dalam pekerjaannya. Proses pembuatan program video dari konsep hingga penyelesaian meliputi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap pertama (Pra-produksi)

adalah tempat semua perencanaan dan koordinasi terjadi, tahap kedua (Produksi) adalah tempat menangkap semua elemen yang akan ada dalam video akhir dan Tahap ketiga (Pasca-produksi) adalah tempat semua elemen diedit dan digabungkan untuk membuat video hasil akhir. Berikut tiga tahapan dalam membuat produksi:

## 1. **Pra-Produksi**

Pra-produksi merupakan proses awal dalam perencanaan suatu konten. Tahap pra produksi juga sebagai tahap dalam pencarian data awal sebagai pedoman untuk melakukan tahapan produksi, data yang telah didapat nantinya akan dijadikan bahan untuk perencanaan alur dari konten/video yang akan dijalankan menurut (Putri, 2023). Tahapan pra produksi berperan penting dalam menyusun rangkaian proses produksi agar tertata dan memiliki acuan yang dipersiapkan dengan baik (Fachrudin, 2017).

Berikut sekiranya yang perlu dipersiapkan dalam pra produksi:

### a. **Riset**

Riset merupakan penyelidikan suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian, mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik (KBBI, 2016).

Namun dalam produksi program video, riset merupakan cara tim produksi untuk mencari informasi terkait konsep apa yang akan dieksekusi dalam produksi yang sesuai dengan hasil riset.

### b. **Pembuatan Skrip**

Pembuatan skrip merupakan cara untuk memudahkan dalam urutan kronologis adegan, pengambilan gambar, Tindakan dan dialog yang menentukan siapa yang melakukan dan melakukan apa dan dimana (Kosukhina, 2019).

### c. **Recce**

*Recce* dilakukan sebelum produksi agar memudahkan pada syuting berlangsung. *Recce* merupakan suatu kegiatan untuk mengunjungi lokasi untuk mempersiapkan kebutuhan syuting, *blocking*, kendala yang akan dihadapi, dan *layout* produksi.

### d. **Breakdown Skrip**

*Breakdown* skrip merupakan lanjutan dari pembuatan skrip. Pembuatan *breakdown* untuk mempermudah dalam memvisualisasikan urutan dalam produksi setelah melakukan *recce*.

**e. Rehearsal**

*Rehearsal* merupakan tahapan untuk melakukan gladi bersih. Biasanya *rehearsal* dilakukan pada program produksi di studio. Hal ini digunakan untuk mempersiapkan segala perlengkapan syuting seperti pemasangan variasi lighting, dekorasi, peletakan titik kamera, perlengkapan *switcher*, dan *audio*. *Rehearsal* dilakukan untuk mempersiapkan kelancaran produksi dan meminimalisir kendala teknis pada saat produksi.

**f. Crew call**

*Crew call* dilakukan untuk berfungsi sebagai pengingat seluruh tim yang akan bertugas agar datang tepat waktu. Biasanya, *crew call* dilakukan oleh produser dengan cara menginformasi ke tim produksi satu hari sebelum proses *shooting* berlangsung. *Crew call* berisi nama orang yang bertugas, waktu kumpul, waktu berangkat, dan lokasi tujuan.

**2. Produksi**

Proses produksi merupakan sebuah proses melakukan eksekusi naskah yang akan diceritakan melalui gambar atau video yang diambil. Pengertian lain dapat dilihat dari arti proses yaitu cara, metode ataupun teknik dalam penyelenggaraan atau pelaksanaan dari suatu kegiatan tertentu. Pada proses produksi di Divisi Produksi BMI tim kreatif memastikan tim seperti *cameraman*, *lightingman*, dan driver untuk melakukan *shooting*. Proses ini menjadi proses ini yang menjadi penentu hasil produksi karena pengambilan keputusan komposisi kamera dan tata pencahayaan *angle*. Berikut ini merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan proses produksi:

**a. Pemasangan Peralatan**

Sebelum *on cam* berlangsung, proses disini yaitu persiapan peralatan di lapangan. Hal ini digunakan untuk peletakan variasi *lighting* untuk memperhatikan kontras warna agar seimbang dan persiapan *mic clip on* untuk *host* dan narasumber.

**b. Shooting**

*Shooting* merupakan proses inti, karena segala bentuk persiapan pra produksi dituangkan dengan hasil *shooting*.

**c. Pengecekan produksi**

Proses ini merupakan cara produser dan tim kreatif untuk memastikan pengambilan gambar sudah sesuai atau belum.

**3. Pasca-Produksi**

Pasca produksi atau post produksi merupakan tahapan penting yang dilakukan oleh editor untuk menyusun keseluruhan gambar atau video yang nantinya menghasilkan konten yang telah ditetapkan. Pada proses pasca produksi, tim kreatif melakukan *copy data* dan *rough cut*. Tahap pasca produksi, ada keterkaitan yang kuat dengan konsep yang diajarkan dalam mata kuliah PBTv. Dalam mata kuliah PBTv, ada teori yang sangat relevan, yaitu tahap pasca produksi. Ini merupakan langkah terakhir setelah melewati tahap pra produksi dan produksi. Dalam teori PBTv, tahap pasca produksi umumnya mencakup proses *editing*, meskipun dalam praktiknya, praktikan tidak terlibat langsung dalam pengeditan. Tugas pengeditan adalah tanggung jawab seorang editor. Praktikan, sebaliknya, bertanggung jawab untuk melakukan evaluasi akhir ketika video selesai melalui proses *editing*. Adapun proses pasca produksi yang perlu dilakukan sebagai berikut

**a. Copy data**

Pada saat setelah syuting, tim kreatif melakukan *copy data* dari hasil pengambilan syuting. *Copy data* merupakan kegiatan penyalinan hasil *shooting* untuk dipindahkan kepenyimpanan produksi. Hal ini dilakukan karena memori kamera perlu dilakukan format ulang.

**b. Rough cut**

Tahap ini merupakan kegiatan dalam membuat rangkaian kasar dari *shot* dilapangan yang sesuai dengan skrip dan konten yang akan dihasilkan. *Rough cut* mempermudah editor dalam melakukan pengeditan video.

**c. Editing**

Secara garis besar proses *editing* merupakan proses menyambungkannya *audio* dan *visual* dengan variasi tertentu.

**d. Ulasan dan persetujuan klien**

Setelah melewati proses *editing*, selanjutnya produser mengirim hasil kepada *klien* untuk ditinjau. Tentunya terdapat asumsi bahwa beberapa perubahan yang perlu dilakukan, maka dilakukannya revisi *editing*. Proses ini dilakukan sebagai bentuk pematangan konten dan bentuk komunikasi terjalin dengan klien.

**e. Distribusi**

Tahap ini merupakan tahap video sudah disetujui *klien* dan *editing* mengeksport video ke dalam format sesuai kebutuhan klien, karena setiap *platform* distribusi mempunyai format *ekspor* yang berbeda.

**3.1.2. Teknik Pengambilan Shot**

Seorang kreatif perlu memahami mengenai teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk menghasilkan konten yang menarik. Tentunya pengambilan gambar dilakukan oleh *cameraman* yang bertugas, namun ada campur tangan dari kreatif dalam operasional konsepnya. Berikut beberapa macam Teknik pengambilan gambar :

**1. Extreme Long Shot**

Teknik ini melibatkan pengambilan gambar dalam cakupan yang luas, termasuk objek-objek di sekitar subjek utama yang seringkali terlihat relatif kecil. Penting untuk mampu mencari komposisi yang sesuai untuk menggabungkan subjek utama dengan kondisi sekitarnya sehingga terlihat sebagai kesatuan yang utuh.

**2. Long Shot**

Teknik ini melibatkan pengambilan gambar yang memuat seluruh tubuh subjek tanpa potongan *frame*. Fokus dalam teknik ini adalah pada subjek itu sendiri, menangkap segala ekspresi dan aktivitasnya tanpa menghilangkan bagian tubuhnya.

**3. Medium Long Shot**

Teknik ini mirip dengan *long shot*, namun cakupannya biasanya mulai dari lutut hingga kepala subjek, menciptakan ruang yang lebih terbatas dibandingkan dengan *long shot*.

**4. Medium Shot**

Teknik ini memiliki cakupan yang lebih sempit dibandingkan dengan *medium long shot*. Pengambilan gambar dimulai dari sekitar pinggang hingga kepala subjek, yang sering digunakan untuk menekankan detail bahasa tubuh dan ekspresi subjek.

5. **Close up**

Teknik ini biasanya mengambil gambar dari bahu ke atas sampai kepala subjek, dengan tujuan untuk menyoroti detail ekspresi dan mimik seseorang. Biasanya digunakan untuk memotret ekspresi subjek dengan dramatis, termasuk kerutan wajah.

6. **Big Close up**

Teknik ini melibatkan pengambilan gambar mulai dari leher hingga kepala subjek, dengan tujuan yang serupa dengan teknik *close up*, namun lebih menekankan detail ekspresi dan mimik wajah seseorang.

7. **Extreme Close up**

Teknik ini biasanya hanya fokus pada satu bagian tertentu dari subjek, seperti mata, hidung, atau bibir. Teknik ini juga digunakan untuk *Packshot* makanan atau produk untuk memperlihatkan tekstur realistis.

3.1.3. **Teknik Pencahayaan**

Seorang kreatif juga perlu memahami mengenai Teknik pencahayaan yang digunakan untuk menghasilkan konten yang menarik. Tentunya tata penempatan cahaya dilakukan oleh *lightingman* yang bertugas, namun ada campur tangan dari kreatif dalam operasional konsepnya. Berikut beberapa macam Teknik pencahayaan:

1. **Key Light**

*Key Light* merupakan Teknik pencahayaan sebagai pengganti cahaya matahari atau cahaya utama dengan level pencahayaan tertinggi. Pencahayaan *key light* diarahkan di sisi samping depan objek atau sesuai kebutuhan objek yang akan diambil.

2. **Fill Light**

*Fill light* merupakan Teknik pencahayaan sebagai sumber cahaya kedua atau cahaya pengisi yang berada di sisi yang berlawanan dengan *Key Light*. Artinya, jika *Key Light* datang dari sebelah kanan, maka *Fill Light* datang dari sebelah kiri. Biasanya, intensitas cahaya dari *Fill Light* harus



lebih rendah daripada *Key Light*. Tujuannya adalah membantu mengurangi bayangan yang dihasilkan oleh *Key Light*, sehingga gambar terlihat lebih alami.

### 3. **Back Light**

*Back Light* merupakan Teknik pencahayaan yang diletakkan di belakang objek untuk memberikan pencahayaan objek dari belakang. *Back light* boleh lebih terang atau lebih redup dari *key light*, fungsi *back light* adalah menambah kedalaman gambar, sehingga membuat tampilan gambar menjadi tiga dimensi.

### 4. **Hair Light**

*Hair Light* merupakan Teknik pencahayaan yang sesuai dengan namanya yaitu, untuk menerangi rambut. Teknik ini jarang digunakan dan hanya sesuai kebutuhan konten.

## 3.2 ● **Pelaksanaan Kerja**

Praktikan melakukan Kerja Profesi selama tiga bulan, mulai dari 12 Juni 2023 sampai dengan 12 September 2023. Praktikan ditempatkan sebagai tim kreatif dan memegang tiga program, yaitu *Factory Story*, *Food Comedy*, dan Teman Bicara Maman. Pekerjaan dilakukan dengan sistem *work from office* dan tergantung dengan kebutuhan program.

### 3.2.1. **Rencana Kegiatan KP**

Pada mata kuliah Kerja Profesi (KP) merupakan mata kuliah wajib sebagai syarat kelulusan mahasiswa Ilmu Komunikasi pada minor *Broadcasting Journalism*, Universitas Pembangunan Jaya. Program ini memberikan pembekalan berupa sosialisasi Kerja Profesi untuk memberitahukan ketentuan dan persyaratan KP. Praktikan merencanakan program wajib ini dengan pertama-tama memastikan jumlah sks yang diambil sudah mencukupi sesesuai dengan ketentuan KP. Proses mendapatkan magang juga melalui beberapa hal yang perlu dilakukan dengan membuat CV, Portofolio, dan persyaratan lainnya sesuai dengan keperluan Perusahaan. Pada akhirnya praktikan diterima di PT Brand Media Indonesia sebagai tim kreatif di Divisi *production*. Praktikan melakukan kerja profesi selama tiga bulan dan diberikan tugas untuk membantu tiga program, yaitu *Factory Story by Sea Today*, *Food Comedy by Cookin.id*, dan Teman Bicara Maman *by Sea*

*Today*. Tim kreatif bertanggung jawab dalam kegiatan proses produksi. Proses produksi terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Menjadi tim kreatif tentunya perlu kemampuan dalam mengolah kreatifitas dan mampu bekerjasama dalam tim.

### **3.2.2. Tim Kreatif**

Seorang kreatif, secara struktur organisasi dibawah naungan produser. Kreatif secara tugas tentunya pengelolaan pra produksi, produksi, dan pasca produksi dengan kombinasi konsep ide yang cemerlang untuk kualitas program. Pada Perusahaan BMI, posisi tim kreatif mengerjakan kurang lebih dua sampai tiga program bersama produser. Praktikan bekerjasama dengan produser untuk menjalankan tiga program dari dua *klien*, yaitu *Sea Today* dua program dan *Cookin ID* satu program.

*Sea Today* merupakan sebuah kanal berita berbahasa Inggris dibawah naungan PT Telkom Indonesia dan Kementerian BUMN, *Sea Today* hadir di Indihome, Usee TV, juga bisa disaksikan di kanal *Youtube SEA Today News*, aplikasi *SEA Today*, aplikasi *MaxxStream*, *MolaTV*, *Vidio*, *MyRepublic*, *Firstmedia*, *MNC Play & MNC Vision* serta *website www.seatoday.com*. *Sea Today* juga telah terdistribusi ke beberapa negara Asia, Australia dan akan segera tayang di Eropa dan Amerika, sehingga penerima informasi tidak hanya masyarakat Indonesia namun juga masyarakat dunia. Sedangkan *Cookin ID* merupakan channel *youtube* yang bergerak pada informasi seputar masakan makanan dan kuliner. Berikut program yang praktikan kerjakan bersama tim, yaitu :

#### **1. *Factory Story***

Program ini merupakan program televisi dari *Sea Today* yang bertajuk konsep mengangkat liputan *feature* dengan konsep dasar yaitu terdapat *host* yang dengan meliput kegiatan pabrik-pabrik industri dari awal sampai akhir produksi. *Factory Story* merupakan program televisi dari *Sea Today* memiliki 2 *seasons* dan dalam 1 *seasons* terdiri dari 10 episode. Pada saat praktikan baru mulai magang, praktikan sudah berada pada episode ke tujuh.

#### **2. *Food Comedy***

Tahap ini merupakan program konten video *youtube* di *channel Cookin ID*. Konsep program ini dengan menghadirkan host yang kocak untuk meriview

makanan dengan lelucon dan terdapat unsur humor yang sesuai dengan nama program, yaitu *Food Comedy*. Pada saat praktikan magang, praktikan mengerjakan 4 *episode* bersama tim.

### 3. **Teman Bicara Maman**

Tahap ini merupakan program televisi dari *Sea Today* yang berkonsep program *talkshow* dengan *host special* yaitu Maman Suherman yang mengangkat topik pembicaraan untuk mengundang orang-orang inspiratif. Berikut rangkaian proses praktikan dalam melakukan produksi program. Pada saat magang, praktikan mengerjakan 5 episode dengan narasumber yang berbeda per episodenya.

#### 3.2.3. **Proses Produksi**

##### 1. **Pra Produksi**

Pra produksi merupakan proses awal perencanaan kegiatan sebelum melakukan proses produksi. Kegiatan pra produksi pada tim kreatif BMI tergantung pada kebutuhan program biasanya melakukan survey/recce, melakukan riset, membuat skrip, mendata perlengkapan yang dibutuhkan, mencari kontak narasumber, dan melakukan *brief* narasumber.

##### 2. **Produksi**

Tugas tim kreatif selama sesi pengambilan gambar adalah mengawasi kelancaran produksi, memastikan setiap tim menjalankan tugasnya dengan baik, dan mengecek pelaksanaan semua persiapan sesuai dengan rencana, termasuk jadwal istirahat, makan, perpanjangan jam pengambilan gambar, dan hal lainnya. Sementara itu, selama proses pengambilan gambar, tugas produser juga mencakup pencatatan pengeluaran harian. Selama proses ini, tidak dapat dihindari bahwa ada pengeluaran yang tak terduga, seperti penambahan jam pengambilan gambar yang berpotensi meningkatkan kebutuhan makanan. Oleh karena itu, penting untuk menyusun dan mencatat anggaran untuk pengeluaran semacam itu. Tahap produksi merupakan sebuah kegiatan implementasi dari proses pra produksi yang telah dirancang oleh tim kreatif. Produksi menjadi kegiatan yang sudah didasarkan pada pengembangan skrip yang di visualisasikan dengan adegan ditempat produksi. Pada tim produksi BMI terdapat pembagian pekerjaan proses produksi berupa pelaksanaan *shooting* yang

dilakukan dengan dua kameraman yang bertugas sebagai kamera master dan kamera pembantu sebagai pengambilan *stok shot*.

### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan proses akhir dalam pembuatan sebuah konten program. Setelah melakukan proses produksi, praktikan sekaligus tim kreatif bertanggung jawab pada hasil rekaman syuting. Kegiatan tim kreatif saat pasca produksi yang dilakukan di BMI, yaitu *copy* data dari memori kamera untuk pindahkan ke *hardisk*, membuat *rough cut* sebagai acuan kasar urutan penyajian sebelum diserahkan ke tim editor, sehingga editor tidak kesulitan dalam penyajian urutan alur program karena tim editor tidak mengikuti proses syuting. Proses editing dilakukan dengan per segmen yang nantinya akan diserahkan ke *klien* untuk mereview konten jadi per segmennya.

#### 3.2.1 Program-Program yang Dilakukan

##### 1. Factory Story

###### a. Pra-Produksi

Proses awal melakukan program ini, tim kreatif mendapatkan informasi dari produser mengenai pabrik-pabrik mana saja yang akan dijadikan sebagai proses produksi. Berikut tim kreatif bersama produser melakukan kegiatan pra produksi.

###### a) *Survey dan recce*



**Gambar 3. 1 Proses blocking syuting**

Sumber: Dokumen pribadi

Dalam melakukan *survey* tentunya perlu memperhatikan Lokasi Penentuan: *Survey* dilakukan untuk memilih lokasi atau lokasi-lokasi yang sesuai dengan konsep. Ini melibatkan pencarian lokasi secara langsung yang langsung diarahkan oleh pengelola yang akan digunakan dalam pengambilan gambar. Pemahaman Lokasi: Tim kreatif memahami karakteristik fisik dan lingkungan lokasi, seperti pencahayaan alami, latar belakang, dan aksesibilitas untuk menuju ke lokasi. Ini membantu dalam kelancaran teknis. Potensi Masalah: Selama *survey*, tim kreatif perlu mengidentifikasi potensi masalah teknis atau logistik yang mungkin muncul selama pengambilan gambar. Izin dan Persiapan: tim kreatif memperhatikan izin-izin yang diperlukan untuk pengambilan gambar di lokasi tertentu, karena ada beberapa yang tidak boleh diperlihatkan, sehingga kreatif berkomunikasi dengan pemilik properti atau pihak berwenang.

Fungsi *recce* tentunya detail lokasi: *Recce* adalah langkah lebih lanjut dari *survey* yang secara detail. Tim kreatif BMI datang ke lokasi untuk mengamati secara langsung dan merencanakan pengambilan gambar secara lebih terperinci. Penentuan *Frame*: Selama *recce*, tim dapat menentukan *frame-frame* kamera yang akan digunakan dalam pengambilan gambar. Ini mencakup sudut pandang, komposisi, dan pengaturan kamera. Koordinasi Teknis: Kreatif berkoordinasi dengan *cameraman & lightingman* untuk memastikan bahwa semua aspek teknis terpenuhi sesuai dengan kebutuhan program.

## b) Riset dan Pembuatan Script

NO.	REVISI	ALASAN REVISI	ALASAN MELAKUKAN REVISI
1	1. HUBUNGI DOKTER 2. HUBUNGI DOKTER 3. HUBUNGI DOKTER		
2	1. HUBUNGI DOKTER 2. HUBUNGI DOKTER 3. HUBUNGI DOKTER		
3	1. HUBUNGI DOKTER 2. HUBUNGI DOKTER 3. HUBUNGI DOKTER		
4	1. HUBUNGI DOKTER 2. HUBUNGI DOKTER 3. HUBUNGI DOKTER		
5	1. HUBUNGI DOKTER 2. HUBUNGI DOKTER 3. HUBUNGI DOKTER		

### **Gambar 3. 2 Proses pembuatan skrip**

Sumber: Dokumen pribadi

Setelah melakukan *suvey* dan *recce*, tim kreatif melakukan riset terkait pabrik yang akan dituju untuk mencari referensi konten. Pembuatan skrip merupakan lanjutan dari hasil *recce*, karena untuk mengetahui bahan pertanyaan *host* yang akan ditanyakan berada pada proses pabrik yang sedang berlangsung. *Brief host*, tim kreatif melakukan *briefing* kepada host terkait episode yang akan di produksi. Memastikan perlengkapan dari segi kamera dan lighting yang dibutuhkan.

Berikut kegiatan pra produksi yang berhasil praktikan kerjakan :

- a. *Survey* dan *recce* di pabrik PT Percetakan Gramedia Cikarang  
Pabrik PT Percetakan Gramedia Cikarang dengan Kawasan yang luas. Praktikan mempersiapkan jumlah *lighting* yang sesuai. Disini praktik juga memperhatikan jumlah titik *blocking* tempat *host* dan narasumber berbincang.
- b. Pembuatan Skrip PT Percetakan Gramedia Cikarang Factory Story S1 E7.
- c. *Survey* dan *Recce* program Factory Story di PT Standardpen Industries  
Praktikan melakukan diskusi bersama tim dan pihak pengelola pabrik untuk melakukan *dealing* dan persetujuan ada konten yang akan di buat. Praktikan dan produser berdiskusi terkait *blocking* sehingga terlihat *angle* yang menarik. Selanjutnya praktikan memperhatikan tingkat pencahayaan dalam pabrik untuk berkoordinasi dengan tim *lighting*.
- d. *Survey* dan *Recce* di PT Karawang Food Lestari.  
Praktikan melakukan diskusi bersama tim dan pihak pengelola pabrik untuk melakukan *dealing* dan persetujuan ada konten yang akan di buat. Selanjutnya praktikan memasuki ruang pabrik dengan menggunakan pakaian protokol. Disini praktikan terkendala dalam mendokumentasikan titik *blocking*, sehingga hanya mencatat di *notes*. Praktikan memperhatikan tingkat kecahayaan dalam pabrik untuk berkoordinasi dengan tim *lighting*.
- e. Pembuatan Skrip PT Karawang Food Lestari Factory Story S1 E9
- f. *Survey* dan *recce* Factory Story di PT Simetri Putra Perkasa.

Praktikan melakukan diskusi bersama tim dan pihak pengelola pabrik untuk melakukan *dealing* dan persetujuan ada konten yang akan di buat terkait *do & donts* saat produksi. Selanjutnya praktikan memasuki ruang pabrik dengan menggunakan pakaian protokol, ternyata pabrik ini memiliki 3 gedung yang berbeda posisi, sehingga praktikan Menyusun rencana *rundown* agar produksi dapat efisien secara waktu. Disini praktikan terkendala dalam mendokumentasikan titik *blocking*, sehingga hanya mencatat di *notes*. Praktikan memperhatikan tingkat kecahayaan dalam pabrik untuk berkoordinasi dengan tim *lighting*.

- g. Pembuatan skrip *Factory Story* di Pabrik Acaraki S2 E2
- h. Pembuatan skrip *Factory Story* di Pabrik Mozzarella Ganesha Sora S2 E3

#### **b. Produksi**

Pada tahapan produksi *Factory Story*, sebelum keberangkatan ke lokasi tim kreatif perlu memperhatikan perlengkapan yang dibutuhkan sesuai dengan hasil *recce*, seperti print skrip, kamera, lensa, *memory card*, baterai, perlengkapan *lighting*, dan perekam suara. Pada saat sampai di lokasi *shooting*, tim kreatif menemui pihak pengelola untuk melakukan proses *shooting*. Alur pelaksanaan *shooting* terdapat dua kameraman yang bertugas sebagai kamera master dan kamera pengambilan *stok shot* seperti gambar dibawah ini. Pada saat syuting, Teknik pengambilan gambar menggunakan:

1. *Extreme long shot* untuk mengambil *establish shot* gedung dengan menggunakan drone,
2. *Long shot*, untuk mengambil *opening host*.
3. *Medium shot*, untuk mengambil dialog antara *host* dan narasumber.
4. *Close up*, untuk mengambil *stok shot* dan *gimmick host* memegang produk.
5. *Extreme close up*, untuk mengambil *pack shot*.

Teknik pencahayaan yang dilakukan dengan menggunakan :

1. *Key Light*, pada pencahayaan ini digunakan pada saat kondisi diruang produksi pabrik minim pencahayaan.

2. *Fill Light*, pada pencahayaan ini digunakan untuk mengatur ekspresi host pada saat berdialog dengan narasumber.
3. *Back Light*, pada pencahayaan ini digunakan pada saat *gimmick host* didepan laptop pada segmen 1.

Tim kreatif juga perlu memastikan tata pencahayaan yang sesuai dengan kebutuhan produksi. Biasanya tata pencahayaan berupa *key light* sebagai pencahayaan inti, *fill light*, dan *back light*. Berikut kegiatan produksi *Factory Story* yang praktikan ikuti :

- a. Shooting program *Factory Story* Episode 6 di PT Blue Bird Indonesia.
- b. Shooting *Factory Story* PT Percetakan Gramedia

Pada saat *shooting* di pabrik ini, pratikan dan tim langsung menemui pengelola yang sudah melakukan janji sebelumnya. Selanjutnya praktikan mempersiapkan alat-alat *shooting* yang sesuai dengan titik *blocking* pada saat *recce* sebelumnya. Pada saat produksi, tim BMI terbagi menjadi dua. Tim pertama mengambil *shooting* alur produksi pabrik bersama *host* dan narasumber dan tim kedua mengambil *stok shot* kegiatan pabrik. Praktikan diberi tanggung jawab untuk bersama tim pertama yang bertugas dalam kelancaran *shooting*.

- c. Shooting Program *Factory Story* Episode 8 di PT Standardpen Industries.

Pada saat *shooting* di pabrik ini, pratikan dan tim langsung menemui pengelola yang sudah melakukan janji sebelumnya. Selanjutnya praktikan mempersiapkan alat-alat *shooting* yang sesuai dengan titik *blocking* pada saat *recce* sebelumnya. Pada saat produksi, tim BMI terbagi menjadi dua. Tim pertama mengambil *shooting* alur produksi pabrik bersama *host* dan narasumber dan tim kedua mengambil *stok shot* kegiatan pabrik. Praktikan diberi tanggung jawab untuk bersama tim pertama yang bertugas dalam kelancaran *shooting*.

- d. Shooting Program *Factory Story* episode 10 di PT Sharp Electronics Indonesia.



Pada saat *shooting* di pabrik ini, pratikan dan tim langsung menemui pengelola yang sudah melakukan janji sebelumnya. Selanjutnya praktikan mempersiapkan alat-alat *shooting* yang sesuai dengan titik *blocking* pada saat *recce* sebelumnya. Pada saat produksi, tim BMI terbagi menjadi dua. Tim pertama mengambil *shooting* alur produksi pabrik bersama *host* dan narasumber dan tim kedua mengambil *stok shot* kegiatan pabrik. Praktikan diberi tanggung jawab untuk bersama tim pertama yang bertugas dalam kelancaran *shooting*.

- e. Shooting Factory Story di PT Simetri Putra Perkasa by Sea Today  
Pada saat *shooting* di pabrik ini, pratikan dan tim langsung menemui pengelola yang sudah melakukan janji sebelumnya. Selanjutnya praktikan mempersiapkan alat-alat *shooting* yang sesuai dengan titik *blocking* pada saat *recce* sebelumnya. Pada saat produksi, tim BMI terbagi menjadi dua. Tim pertama mengambil *shooting* alur produksi pabrik bersama *host* dan narasumber dan tim kedua mengambil *stok shot* kegiatan pabrik. Praktikan diberi tanggung jawab untuk bersama tim pertama yang bertugas dalam kelancaran *shooting*.
- f. Shooting Factory Story di Acaraki by Sea Today  
Pada saat *shooting* di pabrik ini terbagi menjadi dua tempat yang berbeda. Tim pertama menuju lokasi pabrik dan tim kedua berada di lokasi perkebunan rempah. Praktikan bertanggung jawab dalam kelancaran tim kedua.
- g. Shooting Factory Story di Pabrik Mozzarella Ganesha Sora  
Pada saat *shooting* di pabrik ini, pratikan dan tim langsung menemui pengelola yang sudah melakukan janji sebelumnya. Selanjutnya praktikan mempersiapkan alat-alat *shooting* yang sesuai dengan titik *blocking* pada saat *recce* sebelumnya. Pada saat produksi, tim BMI tidak terbagi menjadi dua, karena Kawasan pabrik yang kecil sehingga bisa dilakukan hanya satu tim saja.

**c. Pasca Produksi**

Pada program *factory* saat pasca produksi, praktikan mengembalikan dan menyusun perlengkapan hasil syuting, yaitu membereskan peralatan *lighting* ketempat semula. Selanjutnya praktikan langsung melakukan *copy data* hasil syuting untuk dipindahkan ke *hard disk* yang sesuai dengan program *factory story*. *Copy data* merupakan bentuk pengarsipan data rekaman dan dilakukan segera setelah syuting karena memori kamera harus diformat kembali untuk syuting program berikutnya. Setelah melakukan *copy data*, praktikan melakukan *rough cut* dan berkoordinasi dengan produser terkait susunan *rough cut*, hal ini dilakukan untuk mempermudah editor dalam mengeditnya. Praktikan tidak melakukan *editing* karena sudah ada tim editor khusus yang bertugas dalam hal itu.

## 2. Food Comedy

### 1. Pra-Produksi

NO	LOKASI	ALASAN	LINK BUKAN
1	1. Hutan Kayu Kuning	1. Lokasi yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
2	2. Pantai Kuta	2. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
3	3. Pantai Kuta	3. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
4	4. Pantai Kuta	4. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
5	5. Pantai Kuta	5. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
6	6. Pantai Kuta	6. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
7	7. Pantai Kuta	7. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
8	8. Pantai Kuta	8. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
9	9. Pantai Kuta	9. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
10	10. Pantai Kuta	10. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
11	11. Pantai Kuta	11. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
12	12. Pantai Kuta	12. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
13	13. Pantai Kuta	13. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
14	14. Pantai Kuta	14. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/
15	15. Pantai Kuta	15. Pantai yang indah dan asri	https://www.instagram.com/p/1234567890/

Gambar 3. 3 Proses riset destinasi kuliner  
Sumber: Dokumen pribadi

Pada pra produksi *food comedy*, tim kreatif melakukan riset destinasi kuliner viral dan berdiskusi dengan produser untuk menjadi referensi tempat makan yang akan dituju. Setelah mendapatkan tempat yang dituju, tim kreatif membuat konsep ide dalam pembuatan skrip, dan yang terakhir memastikan perlengkapan pakaian *host*, kamera, dan *lighting*. Berikut kegiatan pra produksi yang berhasil praktikan kerjakan:

- i) Riset destinasi kuliner viral untuk 4 episode program *food comedy by cookin id*.

- ii) Menyiapkan perlengkapan *lighting* dan pakaian yang akan digunakan *host*.

## 2. Produksi



**Gambar 3. 4 Proses shooting Food Comedy**

Sumber: Dokumen pribadi

- Produksi empat episode *food comedy* dilakukan dalam sehari dengan host comedian bernama Gerald. Terdapat empat lokasi destinasi kuliner, yaitu Pecak Duren, Warung Tuman, Jus Kode, dan Sate Maranggi. Sebelum keberangkatan, praktikan memastikan alat-alat perlengkapan dan yang perlu dibawa, seperti jumlah perlengkapan kamera, naskah *host*, *lighting*, dan pakaian *host*. Praktikan membantu produser untuk *direct syuting* berlangsung. Praktikan membantu dalam hal mencari *angle layout* tempat yang menarik. Pada saat syuting, teknik pengambilan gambar menggunakan:

1. *Long shot*, untuk mengambil *opening host*, dialog, dan kondisi tempat lokasi.
2. *Medium shot*, untuk mengambil *host* saat *review* makanan dengan posisi duduk di kursi.
3. *Close up*, untuk mengambil *stock shot* dan *gimmick host* memegang makanan.
4. *Extreme close up*, untuk mengambil *pack shot* menu makanan dan minuman yang dihidangkan.

Teknik pencahayaan yang dilakukan dengan menggunakan :

1. *Key Light*, pada pencahayaan ini digunakan pada saat kondisi hari mulai sore dan malam sehingga butuh penerangan yang tinggi.

2. *Fill Light*, pada pencahayaan ini digunakan untuk mengatur ekspresi host pada saat mereview makanan dan berdialog dengan narasumber.

### 3. Pasca Produksi

Pada program *food comedy* saat pasca produksi, praktikan mengembalikan dan menyusun perlengkapan hasil syuting, yaitu membereskan peralatan *lighting* ketempat semula. Selanjutnya praktikan langsung melakukan *copy data* hasil syuting untuk dipindahkan ke *hard disk* yang sesuai dengan program *factory story*. *Copy data* merupakan bentuk pengarsipan data rekaman dan dilakukan segera setelah syuting karena memori kamera harus diformat kembali untuk syuting program berikutnya. Setelah melakukan *copy data*, praktikan melakukan *rough cut* dan berkoordinasi dengan produser terkait susunan *rough cut*, hal ini dilakukan untuk mempermudah editor dalam mengeditnya. Praktikan tidak melakukan *editing* karena sudah ada tim editor khusus yang bertugas dalam hal itu.

### 3. Teman Bicara Maman

#### 1. Pra Produksi

Tim kreatif mendapatkan informasi dari produser terkait narasumber yang akan diundang. Tentunya praktikan melakukan riset mengenai narasumber sebelum pembuatan skrip. Setelah cukup banyak melakukan riset terkait narasumber, praktikan melakukan pembuatan skrip. Program Teman Bicara Maman berlokasi di kantor BMI, sehingga tim kreatif perlu memperhatikan tata letak layout *talkshow*, jumlah kamera, dan tata pencahayaan yang mendukung produksi. Berikut kegiatan pra produksi yang berhasil praktikan kerjakan:

- a) Melakukan tata pencahayaan bersama *lightingman* pada saat gladi bersih.
- b) Meeting dengan Kang Maman terkait brief episode Teman Bicara Maman.
- c) Membuat *ToR* untuk narasumber.

#### 2. Produksi



**Gambar 3. 5 Proses shooting Teman Bicara Maman**

Sumber: Dokumen pribadi

Proses produksi Teman Bicara Maman, praktikan memastikan *layout angle* dari tiga kamera berupa kamera pertama *master* ditengah, kamera kedua pendukung sisi narasumber, dan kamera ketiga pendukung sisi *host*. Tim kreatif juga memperhatikan tata pencahayaan untuk memastikan sesuai dengan permintaan *klien*. Pada saat produksi terdapat 2 monitor, monitor pertama sebagai acuan brief narasumber dan monitor kedua digunakan oleh *time keeper* sebagai acuan host untuk jalannya *shooting*. Praktikan menyiapkan *tablet* yang sudah berisikan skrip *host*.

Pada saat narasumber datang, praktikan mengarahkan narasumber ke ruang tata rias. Setelah host dan narasumber sudah siap, tim kreatif memberikan brief untuk host dan narasumber terkait alur talkshow dan konsep game yang akan dilakukan. Secara audio, praktikan memastikan *mic clip on* untuk host dan narasumber terpasang dengan baik. Selama syuting berlangsung, praktikan bertanggung jawab dalam meng*handle* monitor kedua yang diarahkan ke narasumber. Monitor kedua berfungsi untuk memperlihatkan data narasumber dan materi *games* saat *talkshow* berlangsung. Praktikan juga bertanggung jawab dalam mempersiapkan property *segmen games*. Adapun narasumber yang pernah diundang, yaitu Ramon Y Tungka, Chiki dan Isabella Fawzi, Jony Yuwono, Winda Utami, dan Pratiwi Novianty. Pada saat syuting, Teknik pengambilan gambar menggunakan :

1. *Long shot*, untuk mengambil *wide shot* sehingga host dan narasumber terlihat secara bersamaan.

2. *Medium shot*, untuk mengambil *opening host*. Teknik ini digunakan pada kamera 2 dan 3.
3. *Close up*, untuk mengambil ekspresi narasumber saat tertawa dan menangis.
4. *Extreme close up*, untuk mengambil *pack shot* demo produk khusus narasumber Jony Yuwono, karena mendemokan cara penyajian produk.

Teknik pencahayaan yang dilakukan dengan menggunakan :

1. *Key Light*, pada pencahayaan ini digunakan dengan tambahan variasi property sehingga menciptakan bayangan buatan seperti jendela.
2. *Fill Light*, pada pencahayaan ini digunakan selama *shooting* berlangsung
3. *Back light*, pada pencahayaan ini digunakan untuk bagian belakang host dan narasumber sehingga menambah ketajaman gambarnya.

### 3. Pasca Produksi

Pada program Teman Bicara Maman saat pasca produksi, praktikan mengembalikan dan menyusun perlengkapan hasil syuting, yaitu membereskan peralatan *lighting* ketempat semula. Selanjutnya praktikan langsung mengumpulkan memori-memori kamera yang digunakan syuting. Selanjutnya tim kreatif melakukan *copy data* hasil syuting untuk dipindahkan ke *hard disk* yang sesuai dengan program Teman Bicara Maman. *Copy data* merupakan bentuk pengarsipan data rekaman dan dilakukan segera setelah syuting karena memori kamera harus diformat kembali untuk syuting program berikutnya. Setelah melakukan *copy data*, praktikan melakukan *rough cut* dan berkoordinasi dengan produser terkait susunan *rough cut*, hal ini dilakukan untuk mempermudah editor dalam mengeditnya. Praktikan tidak melakukan *editing* karena sudah ada tim editor khusus yang bertugas dalam hal itu.

### 3.2.4. Pekerjaan Tambahan Produksi

Praktikan tidak hanya melakukan pekerjaan dari 3 program diatas, namun ada pekerjaan tambahan yang diberikan oleh produser lain untuk membantu keberlangsungan syuting. Produksi dari produser lainnya mendapatkan program dari *Sea Today* dengan nama *sportlite* dengan konsep mengangkat olahraga, Program selanjutnya adalah *Life Hacks* dari *Sea Today* dengan fokus tanyangan berupa cara membuat keterampilan tangan untuk meningkatkan produktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Pekerjaan tambahan berupa *lightingman* dan kreatif sebagai perbantuan tim dalam proses produksi. Berikut kegiatan pekerjaan tambahan yang praktikan lakukan :

- a. *Assitent direct, lighting, & layout shooting Life Hacks by Sea Today.*

Praktikan berkerja menjadi kreatif dan pengelolaan tata pencahayaan untuk mengatur terangnya objek, agar mempermudah kameraman dan menambah unsur keindahan.

- b. *Shooting Program Sportlite by Sea Today di Unitty Billiard*, praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.

- c. *Shooting pembuatan iklan Panasonic Kulkas.*

- d. *Shooting Sportlite (Mini Soccer) by Sea Today.*

Praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.

- e. *Live Streaming Pra PON di Channel Youtube Pak Pok Indonesia selama 11 hari.*

Praktikan melakukan beberapa pekerjaan berupa pemasangan kamera pada titik yang telah ditentukan, memastikan keamanan kamera, dan membantu dalam switcher tayangan live di *youtube Pak Pok Indonesia*.

- f. *Shooting Sportlite di GBK Hockey Field.*

Praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.

- g. *Shooting Sportlite di Bowling by Sea Today.*

Praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.

- h. *Shooting Sportlite Boxing Club by Sea Today*, praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.

- i. Shooting resep makanan by Panasonichome, praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.
- j. *Shooting Sportlite* di Daruma pool Billiard *by Sea Today*.  
Praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.
- k. *Shooting Sportlite* motor listrik SMEV *by Sea Today*.  
Praktikan membantu dalam tata pencahayaan yang sesuai dengan lokasi syuting.

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pelaksanaan kerja profesi sebagai tim kreatif di BMI, tentunya praktikan menghadapi beberapa kendala pada saat setiap proses produksi selama praktikan magang. Dibawah ini, dijelaskan kendala-kendala yang praktikan hadap selama menjalankan kerja profesi mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi:

#### 1. Pra-Produksi

- a. Keterbatasan dalam melakukan riset narasumber, sering kali narasumber tidak mau ada beberapa fakta yang akan dibahas dalam syuting.
- b. Pada saat melakukan recce di pabrik percetakan Gramedia dan PT Karawang Food Lestasi tidak diperbolehkan membawa *handphone* saat melihat ruang produksi, sehingga kesulitan dalam mengambil gambar *blocking host*.
- c. Keterbatasan dalam perlengkapan syuting, berbenturannya jadwal produksi dengan program lain membuat alat-alat syuting juga terbatas sehingga mencari sewa alat yang membuat menambah anggaran.

#### 2. Produksi

- a. Keterbatasan alat *lighting*.
- b. Adanya perubahan alur syuting dipabrik secara tiba-tiba, dikarenakan jam produksi produk pabrik berubah.
- c. Penggunaan *clip on* yang noise saat syuting berlangsung, sehingga harus mengulangi dari awal *noise* muncul.

#### 3. Pasca-Produksi

- a. Kesalahan dalam pengambilan gambar dari kameraman, sehingga perlu melakukan retake syuting produksi.



- b. Penggunaan *software editing* yang sudah ditetapkan oleh Perusahaan sehingga tidak boleh menggunakan *software* lainnya sebagai penunjang pasca produksi.
- c. Diruang *editing*, setiap komputer dipegang oleh satu editor yang membuat komputer satu dan yang lainnya memiliki *shortcut* berbeda-beda dalam penggunaan *software*. Praktikkan kesulitan dalam membuat *rough cut* karena menggunakan komputer yang berbeda-beda.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Pelaksanaan kerja profesi sebagai tim kreatif di BMI, tentunya praktikkan menghadapi beberapa kendala selama praktikkan magang. Walaupun mempunyai kendala, praktikkan mencoba mengatasi masalah yang praktikkan hadapi. Dibawah ini, dijelaskan cara mengatasi kendala-kendala yang praktikkan hadapi selama menjalankan kerja profesi :

#### 1. Pra Produksi

- a. Jika narasumber tidak mau membahas pemabahasan tertentu, praktikkan berusaha mencari konten yang menarik dengan membuat *games* pada saat *talkshow*.
- b. Setelah melakukan *recce*, praktikkan langsung mencatat dan berkoordinasi dengan tim *cameraman* dan tim *lighting* terkait apa saja informasi yang praktikkan dapatkan pada saat *recce*.
- c. Terdapat karyawan yang mempunyai perlengkapan kamera pribadi sehingga perusahaan menyewanya karena berbenturan dengan jadwal syuting lainnya sehingga *budget* anggaran tidak terlalu membengkak.

#### 2. Produksi

- a. Keterbatasan cahaya saat syuting sehingga memanfaatkan sinar matahari dan pengaturan komposisi dari kamera.
- b. Saat terjadi perubahan yang tak terduga saat syuting, tim kreatif merubah rundown syuting, yang tadinya syuting *opening* diawal menjadi terakhir karena harus mengejar proses pembuatan di dalam pabrik yang terbatas waktunya.
- c. Praktikkan menanggulangi dari kesalahan suara *noise clip on* dengan mengecek dahulu posisi baterai penuh dan posisi *mic* yang jauh dari

gesekan baju karena jika menempel dengan baju akan mengakibatkan suara *noise*.

### 3. Pasca Produksi

- a. Terdapat program yang mengharuskan *retake* produksi karena pengambilan gambar yang tidak sesuai karena untuk memaksimalkan kualitas program.
- b. Penetapan *software* oleh perusahaan membuat praktikan berusaha beradaptasi dalam penggunaannya.
- c. Praktikan berusaha beradaptasi dengan penggunaan komputer.

