

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan zaman yang semakin maju ini, teknologi tidak akan pernah lepas perannya dari kehidupan sehari-hari. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan dalam hal ini “kuliah” khususnya di zaman sekarang ini lebih berperan sebagai modal atau jembatan pencarian kerja, hal ini bertujuan untuk meningkatkan taraf ekonomi yang lebih baik. Sehingga selain bergelut dengan teori, kuliah juga ditunjang dengan adanya praktik yang biasanya disebut dengan magang. Magang sendiri merupakan bagian dari kuliah kerja praktikum yang termasuk jenis praktik pengalamam di lapangan (dunia kerja).

Melalui program praktek kerja lapangan / magang ini setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk memahami serta memahami pekerjaan yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Perpaduan antara teori dan praktek di lapangan inilah, yang akan memacu jiwa dan mental setiap mahasiswa untuk senantiasa siap menghadapi dunia kerja yang dinamis dan kompetitif. Di dalam magang, pengalaman tidak hanya didapatkan melalui aktivitas kerja yang dialami sendiri, melainkan melalui pengamatan. Mulai dari mengamati lingkungan kerja hingga aktivitas staf. Hal ini dilakukan agar mahasiswa memahami kondisi perusahaan guna mempercepat adaptasi serta agar tidak mengalami *culture shock* selama melakukan magang.

Sejak pertama kali muncul hingga sekarang, radio siaran tetap menjadi pilihan masyarakat dunia untuk mendapatkan berbagai informasi dan hiburan. Meskipun tidak menampilkan visualisasi seperti media cetak atau media elektronik lainnya (televisi dan internet), radio siaran tetap memiliki kelebihan, karena radio siaran dapat dengan cepat dan langsung dalam penyampaian pesannya. Dalam pelaksanaannya, radio memerlukan sumber daya manusia yang handal agar menghasilkan siaran yang dapat menarik perhatian pendengar sebanyak – banyaknya. Orang yang bekerja di radio haruslah memiliki kreatifitas yang tinggi. Seorang penyiar misalnya, penyiar adalah orang yang menyampaikan materi kepada pendengar.

Penulis memilih radio DJ FM sebagai tempat kerja praktik (KP) karena DJ FM merupakan radio milenial yang tak kalah dengan radio milenial lainnya di Surabaya, menurut penulis radio DJ FM saat ini sedang naik daun dan menjadi radio media partner di acara-acara bergengsi anak muda salah satunya radio DJ FM menjadi media partner utama DBL dan Youthcon, selain itu penulis juga melihat suasana yang akrab dan ramah saat pertama kali penulis berkunjung untuk mengajukan permohonan untuk kerja praktik (KP). Radio DJ Fm Surabaya mempunyai banyak program acara yang menarik. Antara lain yaitu, Double Trouble, Ultimate Playlist, Djamnya Youngsters, Sunset Vibes, Jkpop, Late Night Talk, dan Ultimate Playlist. Disini penulis awalnya berminat untuk menjadi Content Creative, dan ditempatkan dibagian bidang ini, namun dua minggu awal selama kerja praktek berlangsung penulis diminta untuk menjadi produser program Double Trouble di radio DJ FM Surabaya dengan alasan agar penulis

dapat belajar dan melihat bagaimana proses siaran berlangsung dan penulis memiliki kesempatan untuk mengenal alat-alat yang digunakan selama siaran.

Dengan demikian, DJ FM menjadi tempat yang dipilih penulis untuk mengetahui dan mempraktekkan peran *produser* dalam program siaran Double Trouble, laporan ini dibuat dan disusun oleh penulis berdasarkan pengalaman yang didapatkan selama melakukan kegiatan kerja praktek (KP) di Radio DJ FM Surabaya.

I.2 Bidang Kerja Praktik

Sesuai dengan konsentrasi yang telah diambil yaitu media, maka bidang kerja praktik yang akan diambil adalah produser Double Trouble di Radio DJ FM Surabaya.

I.3 Tujuan Kerja Praktik.

Tujuan peneliti dalam kerja praktek ini adalah :

1. Mengetahui cara kerja seorang *produser* dalam menyiapkan bahan siaran dan ide interaksi yang akan dibawakan penyiar saat proses siaran Double Trouble di radio DJ FM Surabaya.
2. Mengaplikasikan teori dan pengalaman yang didapat dalam proses perkuliahan ke dalam dunia kerja.
3. Mengetahui kondisi dalam dunia kerja.

I.4 Manfaat Kerja Praktik

Praktik ini diharap dapat memberi manfaat baik bagi mahasiswa dan bagi perusahaan atau instansi.

a. Bagi mahasiswa

1. Akan menjadi tenaga kerja yang siap mengaplikasikan ilmu, pengetahuan serta keterampilan.
2. Sebagai sarana latihan dan penerapan ilmu pengetahuan saat perkuliahan.
3. Meningkatkan kemampuan dan sosialisasi lingkungan kerja.
4. Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan di lapangan kerja mengenai dunia kerja khususnya dalam bidang media.
5. Mampu melihat persaingan yang sehingga terus dituntut untuk mengembangkan ilmu dan keahlian agar dapat bertahan dalam sebuah situasi yang menekan sekalipun.

b. Bagi perusahaan atau instansi

1. Mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik dapat membantu dalam pengerjaan tugas-tugas kantor di unit-unit kerja.

2. Mendapatkan alternatif karyawan yang telah diketahui kualitas dan kredibilitasnya
3. Menjalin hubungan baik bagi pihak perusahaan dengan pihak universitas

1.5 Tinjauan Pusaka

1.5.1 Media Radio

Radio merupakan salah satu media massa yang bergerak di bidang *audio*. Radio memiliki beberapa karakteristik yaitu, dapat didengar saat siaran, dapat didengar kembali bila diputar kembali, memiliki daya rangsang rendah, elektris, relatif murah, dan daya jangkau rendah (Morissan, 2008: 11). Seiring dengan berkembangnya Media Massa, kini radio tidak hanya bergerak di bidang audio saja, melainkan secara visual. Dalam “*Broadcast Asia 2001 and Communication Asia 2001*”, yang berlangsung di Singapura tanggal 19-22 Juni 2001, pimpinan *Command Audio Corporation USA*, Stephen Boulton Wallace telah memaparkan adanya fenomena baru, “radio yang bukan radio”, karena tidak hanya menampilkan suara, tetapi juga teks, gambar (*visual*), dan *video*. Produk konten yang merupakan integrasi dari berbagai tipe media objek seperti teks, *audio*, *video*, dan gambar disebut multimedia. Tujuan utama dari teknologi itu sendiri adalah memberikan layanan yang paling memuaskan bagi user (Aribowo: 2003: 1). Proses Konvergensi yang lebih besar sesungguhnya dimungkinkan karena adanya digitalisasi (Darmanto: 2013). Konvergensi dalam penyiaran radio dengan internet juga mengubah konsep siaran dari *Broadcasting* menjadi *worldcasting*, dari lokal ke mendunia. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Konvergensi media terjadi

karena adanya perkawinn antara teknologi komputer, internet, dan *digital*. Konvergensi telah memungkinkan terjadinya perpaduan antara media cetak, *audio*, dan *video* sehingga membentuk tampilan dan karakter produk media yang baru. Dengan adanya konvergensi, maka siaran radio tidak lagi hanya dinikmati melalui indra dengar, tetapi juga bisa dilihat.

1.5.2. Program Radio

Program radio secara umum terdiri atas dua jenis, yaitu musik dan informasi. Kedua jenis program ini kemudian dikemas dalam berbagai bentuk yang pada intinya harus bisa memenuhi kebutuhan audien dalam hal musik dan informasi. Program informasi dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu berita keras (*hard news*) dan berita lunak (*soft news*).

Berita keras adalah segala informasi penting dan atau menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita yaitu (Morissan, 2008 : 219-222) :

1. Straight News

Yang berarti berita langsung, maksudnya adalah suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi yang terpenting saja yang mencangkup 5W+1H terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Berita *straight*

news sangat terikat waktu (*deadline*) karena informasinya yang sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.

2. *Feature*

Feature merupakan berita ringan namun menarik. Menarik disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya.

3. *Infotainment*

Merupakan berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (*celebrity*) dan karena sebagian besar dari mereka bekerja pada industri hiburan, seperti pemain film, sinetron, penyanyi, dan sebagainya. Infotainment adalah salah satu bentuk berita keras karena memuat informasi yang harus segera ditayangkan.

Berita lunak atau soft news adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Berita yang masuk kategori ini ditayangkan pada suatu program tersendiri di luar program berita. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak ini adalah :

1. *Current Affair*

Adalah program yang menyampaikan informasi yang terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam. Dengan demikian, *current affair* cukup terikat dengan waktu dalam hal penayangannya namun tidak seketat *hard news*, batasannya adalah bahwa

selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian khalayak, maka current affair dapat disajikan.

2. *Magazine*

Diberi nama magazine karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah (magazine). Magazine adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam atau dengan kata lain magazine adalah feature dengan durasi yang lebih panjang. Magazine lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya. Suatu program magazine dengan durasi 30 menit atau satu jam dapat terdiri atas hanya satu topik atau beberapa topik.

3. Dokumenter

Adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Suatu program dokumenter adakalanya dibuat seperti membuat sebuah film sehingga sering disebut dengan film dokumenter.

4. *Talk Show*

Program talk show atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu yang dipandu oleh seorang pembawa acara (host). Mereka yang diundang adalah orang-orang yang berpengalaman langsung dengan peristiwa atau topik yang diperbincangkan atau mereka yang ahli dalam masalah yang tengah dibahas.

1.5.3. Proses Produksi

Suatu program hiburan dihasilkan oleh proses produksi yang banyak memerlukan banyak peralatan, dana, dan tenaga, dari berbagai proses kreatif. Proses produksi itu sendiri terdiri atas tiga bagian utama yaitu: tahap praproduksi atau perencanaan, tahap produksi, dan tahap pascaproduksi (Morissan, 2008 : 309-310) :

1. Tahap praproduksi atau perencanaan

Merupakan semua kegiatan dimulai dari pembahasan ide (gagasan) awal sampai dengan pelaksanaan pengambilan gambar. Dalam perencanaan ini terjadi proses interaksi antara kreativitas manusia dengan alat pendukung. Baik buruknya produksi tergantung dari semua perencanaan di kertas. Perencanaan di kertas merupakan imajinasi yang dituangkan di kertas dan kemudian hal tersebut akan diproduksi. Apa yang direncanakan di kertas itulah yang akan dibuatkan liputan sesuai tujuan dengan baik.

Hal yang termasuk kegiatan produksi antara lain penuangan ide (gagasan), penulisan *skrip*, *storyboard*, peninjauan lokasi, rapat, serta perencanaan yang menuju pascaproduksi dan produksi. Namun, demikian harus diingat apa yang akan direncanakan diatas kertas dalam pelaksanaan di lapangan sering menyimpang karena berbagai alasan. Misalnya, pengambilan gambar tertunda karena cuaca hujan atau alasan teknis lainnya. Maka dalam perencanaan pembiayaan perlu ditambahkan dana untuk biaya tak terduga, pemain cadangan, dan sebagainya.

2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah seluruh kegiatan pengambilan gambar (*shooting*) baik di studio maupun di luar studio. Proses ini disebut juga dengan *taping*. Perlu dilakukan pemeriksaan ulang setelah kegiatan pengambilan gambar selesai dilakukan. Jika terdapat kesalahan maka pengambilan gambar dapat diulang kembali.

3. Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi adalah semua kegiatan setelah pengambilan gambar sampai materi itu dinyatakan selesai dan siap disiarkan atau diputar kembali. Kegiatan yang termasuk dalam pascaproduksi antarlain penyuntingan (*editing*), memberi ilustrasi, musik, efek, dan lain-lain.

1.5.4. Tim Produksi

Suatu program acara terdapat tim produksi. Tim ini bekerja pada bagiannya masing-masing, bidang yang saya ambil diantaranya :

Produser merupakan salah satu yang memiliki peran penting khususnya pada tahap praproduksi. Seorang produser radio membuat dan mencari bahan berita yang nantinya akan disiarkan oleh penyiar. Seorang produser menulis naskah terlebih dahulu, menulis ringkasan awal suatu proyek produksi yang disebut dengan *treatment* yang menjadi dasar penulisan skrip. Suatu skrip memberikan penjelasan mengenai lokasi, gerakan (*action*), dan dialog secara detail (adegan demi adegan). Dalam hal ini

skrip berfungsi sebagai cetak biru yang akan memandu produksi yang sebenarnya (Morissan, 2008 : 314).

1.5.5 Produser

Perencana atau Produser adalah petugas yang mempunyai ide, atau yang langsung menulis ide tersebut (membuat naskah) atau orang yang menugaskan seseorang untuk menuliskan naskah sesuai dengan idenya ataupun juga orang yang membeli ide dari luar yang dianggapnya baik untuk diproduksi menjadi sebuah acara (Buku Produksi Acara Televisi Suatu Pengantar, 2013: 13).

Tidak semua radio memiliki produser untuk setiap program siaran, biasanya hanya stasiun radio yang cukup besar saja yang mereka memiliki produser tetap khusus. Mungkin untuk stasiun radio kecil, jabatan produser ada cuma bisa saja merangkap dengan jabatan/pekerjaan lainnya. Namun adanya produser dalam sebuah program akan mempermudah penyiar saat siaran dalam membawakan berita karena bahan siaran sudah disiapkan dengan matang dan interaksi kreatif sudah disiapkan. Produser yang memiliki peranan paling tinggi dalam memproduksi suatu acara televisi maupun radio, karena produser merupakan seorang pemimpin yang bertugas membuat suatu program dan bertanggung jawab atas programnya secara langsung dan melaksanakannya secara sadar.

Sedangkan Produser eksekutif (*Executive Producer*) bertanggung jawab terhadap penampilan jangka panjang program secara keseluruhan. Dia bertugas

memikirkan setting, dekor, latar belakang atau tampilan suatu program yang akan menjadi ciri khas program itu sendiri. Produser eksekutif juga harus memikirkan cara untuk memperbaiki mutu program dan menjaga peringkat acara (*rating*) agar tetap baik, jika peringkat acara suatu program berita turun, maka harus dapat memberikan penjelasan mengapa peringkatnya turun dan iya harus dapat memberikan argumentasi bagaimana cara memperbaiki hal itu (Morissan, 2005:276-277).

Tugas pokok seorang produser program televisi adalah mengkoordinasi semua tahap tahap produksi mulai dari Pra produksi, Produksi, sampai Pasca Produksi atau tahap akhir. Produser bertanggung jawab dalam menyajikan sebuah show atau acara radio untuk pendengar. Peran produser dalam kesuksesan sebuah acara cukup besar, tanggung jawabnya meliputi memastikan tersedianya materi siaran, mulai dari rundown acara, rencana acara, lagu, hingga berbagai kelengkapan siaran seperti gimmick acara, melakukan briefing kepada semua peserta show, mulai dari penyiar, tamu, hingga operator, eksekusi acara sesuai rencana. Termasuk di dalamnya adalah memantau flow acara, sekaligus mengarahkan apa yang harus dilakukan oleh para pengisi atau pendukung acara, dan melakukan evaluasi terhadap acara yang telah selesai dieksekusi, untuk perbaikan di kesempatan berikutnya.