

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Masyarakat tak luput dari kebutuhannya memperoleh informasi. Informasi yang diterima, didapatkan melalui perantaraan media, salah satunya media massa. Media massa merupakan sarana komunikasi yang dapat mempengaruhi dan menjangkau khalayak luas dengan pesan berupa informasi, pendidikan, serta hiburan (Khatimah, 2018:129). Media massa menurut Cangara(2010:123,126) adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi.

Informasi yang disampaikan melalui media massa, dapat berupa sebuah berita. Assegaff menyebutkan dalam (Barus, 2010:26), bahwa berita adalah laporan tentang fakta atau ide yang terkini, yang dipilih oleh wartawan untuk disiarkan, yang dapat menarik perhatian pembaca. Selain itu, berita juga merupakan hasil yang dikelola dan diproduksi jurnalistik, untuk memenuhi keingintahuan manusia mengenai suatu peristiwa (Winarni dan Lestari, 2019:85). Sehingga, untuk mempertahankan perhatian khalayak, diperlukan kreatifitas yang tinggi dalam pemanfaatan teknologi agar televisi tetap bertahan dan diminati.

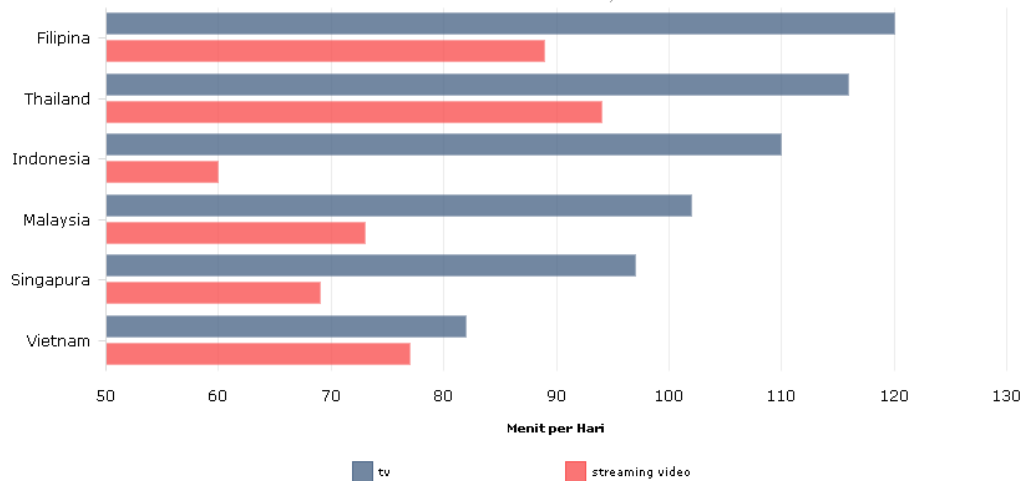
Televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia (Ardianto & Erdinaya, 2005 : 125). Pengaruh dari televisi sendiri, masih terasa hingga sekarang, meskipun media sudah

sangat berkembang dan maju. Tidak hanya bentuk dan alat elektroniknya yang berkembang, namun stasiun televisi juga turut ikut maju dan berkembang sesuai dengan saat ini.

Gambar I.1
Peminat Televisi vs Streaming Video di Asia Tenggara

Durasi Menonton TV & Layanan Streaming Video di Asia Tenggara (2020)

Sumber : GlobalWebIndex,



katadata.co.id

[databoks](https://databoks.katadata.co.id)

Sumber: databoks.katadata.co.id

Meskipun perkembangan yang begitu pesat terutama peminat masyarakat yang semakin tinggi ke media sosial, televisi masih lebih memiliki peminat di Indonesia dibandingkan dengan *streaming* video yang biasanya dilakukan di media sosial/*online*.

Pesatnya perkembangan zaman, membuat stasiun televisi semakin banyak bermunculan dan menawarkan sajian dengan berbagai program acara, sehingga menambah pilihan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi, pendidikan, dan hiburan (Ramadhani dan Sugihartono,2018:58). Televisi bisa menjadi sumber informasi melalui pengemasan berbagai program yang disajikan. Hakikatnya

sumber hiburan juga konsisten dengan pandangan bahwa materi juga dapat bersifat informasional. Program-program informasional dikonstruksikan dengan cara tertentu, sehingga menyenangkan untuk ditonton (Burton, 2011:81). Program informasi adalah segala jenis siaran yang bertujuan untuk memberitahukan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak audiens (Ramadhani dan Sugihartono,2018:58). Program acara informasi biasanya dikemas dengan jenis berita keras (*hard news*), *straight news*, *feature*, *infotainment*, berita lunak (*soft news*), *current affair*, *magazine*, dokumenter, dan program *talk show* (Morissan, 2008:217).

Meskipun saat ini perkembangan zaman membuat informasi juga tersajikan di internet, namun masyarakat masih lebih mempercayai informasi yang dipublikasikan oleh media televisi. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari Wakil Ketua Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Mulyo Hadi Purnomo dalam Kompas.com , bahwa :

“Kita bicara tentang hari ini, konsumsi media oleh masyarakat lebih banyak waktu nonton TV kisarannya tiga jam empat menit, data Nielsen terbaru di bulan Juni itu sekitar empat jam,”

Tentunya informasi untuk menghasilkan sebuah berita, diperoleh seorang wartawan dan diberikan kepada stasiun televisi untuk disajikan kepada khalayak. Suhandang (2016) dalam Winarni dan Lestari(2019:85), mengatakan bahwa informasi tersebut merupakan laporan mengenai fakta yang terlibat dalam suatu peristiwa. Laporan tersebutlah akhirnya dikemas dengan baik oleh seorang produser dalam *news production* hingga nantinya disampaikan kepada khalayak. Disinilah peran seorang produser menjadi penting, karena produser profesional

harus mengembangkan materi produksi, tidak hanya menghibur, materi tersebut harus memiliki nilai dan bermakna (Wibowo,2007:23).

Sehingga disini penulis tertarik untuk melakukan kerja praktik dalam divisi produksi, khusus pada berita, dimana penulis membantu segala kegiatan produksi dengan memilih berita yang diberikan oleh *reporter* setiap daerah di Jawa timur, membuat kalimat dan menjalankan *prompter* yang akan dibacakan oleh *presenter* sesuai dengan *rundown* yang diberikan produser, menyusun dan merapikan naskah, melakukan *dubbing* naskah untuk dimasukkan kedalam berita setiap program, mengikuti terjun ke lapangan dengan membantu aktivitas liputan. Penulis melaksanakan kerja praktik di salah satu televisi berita yaitu iNews Surabaya.

I.2 Bidang Kerja Praktik

Kerja praktik ini memiliki fokus terhadap media dalam bidang produksi televisi. Sehingga, topik yang akan dibahas oleh penulis adalah proses produksi pada stasiun televisi iNews Surabaya.

I.3 Tujuan Kerja Praktik

I.3.1 Tujuan Umum

1. Mahasiswa dapat terjun langsung dalam mempraktikkan ilmu yang diperoleh mengenai media massa, khususnya pertelevisian berita.
2. Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman *soft skill* dalam dunia kerja di pertelevisian berita.

I.3.2 Tujuan Khusus

1. Mahasiswa dapat mengetahui tugas sebagai seorang produser di iNews Surabaya
2. Mahasiswa dapat mengetahui jalannya proses produksi dalam program *live* iNews pada iNews Surabaya

I.4 Manfaat Kerja Praktik

I.4.1 Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat mengemban dan memperkaya teori/ilmu baru serta mengetahui dengan baik proses produksi dalam industri pertelevisian, khususnya berita.
1. Mahasiswa bisa mengaplikasikan ilmu yang diperoleh saat perkuliahan mengenai jurnalistik pertelevisian
2. Mahasiswa dapat melatih kemampuan berpikir untuk kreatif, tanggung jawab, profesional, disiplin, kerjasama dalam tim, dan keaktifan dalam dunia kerja.

I.4.1 Bagi Fakultas Ilmu Komunikasi UKWMS

Menjalin kerjasama dengan MNC *Group*, khususnya MNC Media di Surabaya dalam hal kerja praktik ataupun dalam dunia kerja. Mendapatkan pengakuan dan kepercayaan dari publik atas kualitas mahasiswanya.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Tahap Pelaksanaan Produksi

Sebuah program televisi harus melewati beberapa tahapan produksi agar menghasilkan karya yang baik dan berguna untuk khalayak. Tahapan produksi atau yang sering disebut *Standard Operation Produce* (SOP) ada 3 (Wibowo,2007:39-45), yaitu:

a. Pra-produksi (Ide, Perencanaan, dan Persiapan)

Pada tahap pertama ini, harus diperhatikan dan dipikirkan secara matang, jika dapat terlaksana dengan baik dan rinci, maka sebagian dari produksi televisi yang direncanakan sudah selesai. Terdapat 3 bagian:

1. Penemuan Ide

Dimulai ketika seorang produser menemukan sebuah ide/gagasan, melakukan riset hingga menuliskan dan mengembangkan naskah.

2. Perencanaan

Meliputi *time schedule*, penyempurnaan naskah untuk program, pemilihan artis, lokasi, serta tim. Biaya juga harus diperhatikan dengan hati-hati dan teliti.

3. Persiapan

Mempersiapkan dan menyelesaikan semua kontrak, perijinan, surat menyurat, serta kelengkapan alat yang diperlukan.

b. Produksi (Pelaksanaan)

Melaksanakan hasil dari tahap pertama yang sudah matang dan terencana. Meliputi artis dan *crew* yang akan melakukan aktivitas agar naskah yang telah dibentuk dapat terwujud dan menghasilkan sebuah karya. Memperhatikan *shoot* dalam setiap *scene* naskah, serta keperluan alat-alat untuk menyempurnakan hasilnya nanti.

c. Pasca-produksi (Penyelesaian dan Penayangan)

Memiliki 3 langkah utama, seperti *editing offline* Teknik analog (membuat dan menyusun visual yang direkam, untuk diserahkan ke bagian *editing* agar mengetahui urutannya yang benar), *editing online* (mengedit visual serta audio/sound sesuai dengan naskah *editing* yang telah disusun sebelumnya), *mixing* (menggabungkan hasil editan dari visual dan audio), dan *editing offline* Teknik digital (menggunakan aplikasi edit visual dan audio, yang hasil akhirnya akan diubah dalam bentuk *file*)

I.5.2 Jenis-jenis Program Televisi

Setiap stasiun televisi, memiliki beragam program untuk ditayangkan setiap harinya. Pasalnya semua program dapat ditayangkan, namun harus bisa menarik atau disukai oleh masyarakat serta informatif dan tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum, aturan yang berlaku. Selain itu, pengelola stasiun TV dituntut harus memiliki kreativitas yang luas agar dapat menghasilkan program yang menarik. Terdapat dua jenis program televisi (Morrison,2008):

1. Program Informasi

Program televisi yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi agar rasa ingin tahu penonton dapat terpenuhi. Segala jenis siaran yang memberikan tambahan pengetahuan (informasi) adalah tujuannya. Daya tariknya adalah informasi itu sendiri. Sehingga, nilai jualnya dititik beratkan pada sebuah informasi yang diperoleh. Terdapat dua bagian besar dalam program ini,

a. *Hard news* (berita keras)

Informasi yang memiliki sifat harus segera oleh media dan disampaikan kepada masyarakat secepatnya. Media penyiaran, khususnya televisi merupakan media yang paling cepat dalam menyiarkan berita. Biasanya satu program berita, terdiri atas sejumlah *hard news*. *Hard news* sendiri bisa disajikan dalam program yang memiliki durasi beragam, dari beberapa menit saja (*breaking news*) hingga 30 menit bahkan satu jam. Dalam hal berita, *hard news* dapat dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu *straight news* (harus cepat dan langsung disampaikan, karena ada batas waktu berita tersebut penting), *features* (biasanya menampilkan berita ringan namun menarik serta memiliki durasi yang singkat), dan *infotainment* (information dan entertainment, menampilkan berita mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat).

b. *Soft news* (berita lunak)

segala informasi yang penting, menarik, dan disampaikan secara mendalam namun memiliki sifat tidak harus segera untuk ditayangkan.

Berita dalam kategori ini, biasanya ditayangkan diluar program berita. Program yang masuk dalam kategori ini adalah *current affair* (menyajikan informasi terkait dengan berita yang penting muncul sebelumnya, terkait kekinian), *magazine* (topik yang ditayangkan mirip dengan yang ada di majalah), *documenter* (informasi yang disajikan secara menarik untuk pembelajaran dan pendidikan), dan *talk show* (menampilkan satu atau beberapa orang yang melakukan perbincangan untuk membahas suatu topik tertentu dan dipandu dengan *host*).

2. Program Hiburan

Segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audiens dalam bentuk *music*, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori ini adalah

a. Drama

Pertunjukan yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa tokoh yang diperankan artis menggunakan konflik dan emosi. Program televisi yang masuk dalam kategori ini adalah film (ditayangkan di layar lebar yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan film) dan sinetron (menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan, akhir ceritanya sering kali terbuka dan tanpa penyelesaian).

b. *Game*

Program yang melibatkan banyak orang untuk saling bersaing dan memperebutkan sesuatu. Ada tiga jenis, yang pertama *quiz show*,

program paling sederhana yang memperebutkan sesuatu dengan saling bersaing menjawab pertanyaan. Kedua ketangkasan, menunjukkan kemampuan fisik untuk melewati suatu halangan /rintangan/melakukan permainan yang membutuhkan perhitungan dan strategi. Kemudian *reality show*, menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas sebenarnya.

c. *Music*

Bisa disajikan dalam bentuk video klip atau konser (*indoor* maupun *outdoor*). Program ini sangat ditentukan dengan kemampuan dari artis menarik audiens.

d. Pertunjukan.

Program yang menampilkan kemampuan seseorang/beberapa orang pada suatu lokasi.