

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Media industri hiburan khususnya media televisi berlomba-lomba untuk menyajikan program-program acara yang dibutuhkan serta disukai masyarakat pada umumnya. Berbagai hasil dari kemajuan peradaban teknologi masyarakat modern adalah semakin terhapuskannya jarak dan waktu. Televisi sebagai elektronik terbesar mampu membawa penontonnya merasakan apa yang dirasakan oleh masyarakat lain di belahan dunia yang berbeda melalui berita. Sebagai media massa yang memiliki pengaruh secara luas, tersebar dan heterogen. Televisi merupakan alat penangkap siaran bergambar berupa audio visual dan penyiaran videonya disiarkan secara *broadcasting*. Kata televisi berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*Tele*” yang berarti jauh dan “*Vision*” yang berarti melihat. Jadi, jika disimpulkan secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio televisi. (Ilham Z, 2010:255). Media Televisi pada hakekatnya merupakan sistem komunikasi yang menggunakan satu rangkaian gambar elektronik yang dipancarkan secara tepat, berurutan, dan diiringi unsur audio. Televisi tumbuh dan berkembang menjadi salah satu bentuk media massa audio visual dengan ciri dan sifatnya yang berbeda dengan media yang telah ada sebelumnya, yaitu media massa cetak dan media massa elektronika radio. Oleh karena itu media televisi yang hanya dapat dilihat sepintas, ini juga sangat mempengaruhi cara-cara penyampaian pesan yaitu selain harus menarik perhatian juga harus mudah dimengerti oleh penonton. Setiap produksi program acara siaran televisi merupakan proses kerja sama dalam divisi dan merupakan proses interaksi antara manusia yang kreatif dan peralatan yang mendukung. Hal ini guna mewujudkan ide atau gagasan menjadi sebuah informasi maupun hiburan audio visual yang diterima oleh penonton sebagai hal yang menghibur, menarik dan komunikatif. Dunia penyiaran menyediakan berbagai sumber

pemuas kebutuhan seperti kebutuhan edukasi, *entertainment*, hingga kebutuhan relaksasi. Dewasa ini, apa yang dihadirkan oleh dunia broadcasting melalui program-program acara menjadi sebuah *trend*. Sebuah jenis program yang sukses dijalankan oleh salah satu stasiun TV maka akan diikuti oleh stasiun TV lainnya. Apa yang ditayangkan didalam program dengan tingkat kesuksesan *rating* dan *sharing* yang tinggi, akan mempengaruhi penonton untuk melakukan apa yang mereka lihat di dalam televisi. Maka, setiap stasiun TV berlomba untuk menciptakan program televisi yang bisa menjadi *trend* dan ditonton oleh orang banyak. Keberhasilan sebuah program tidak akan lepas dari kerja keras orang-orang hebat dibelakang layar. Eksekutif produser sebagai pemimpin utama dalam sebuah program bertanggung jawab penuh atas keberhasilan sebuah program. Produser dan asisten produser bertanggung jawab terhadap interpretasi konten yang dibuat secara nominal oleh tim kreatif, dan asisten produksi bertugas membantu produser mempersiapkan kru dan kebutuhan-kebutuhan produksi, dari mulai pra produksi, produksi hingga pasca produksi. MNC sebagai salah satu media penyiaran televisi menyiarkan program acara olahraga, khususnya di bidang olahraga yang disebut *Sports Bloopers*. *Sports Bloopers* adalah suatu program acara yang memberikan tontonan menarik seputar dunia olahraga bagi masyarakat, baik itu berupa pertandingan dalam negeri maupun luar negeri. Karena tayangan *Sports Bloopers* sangat menghibur bagi para penontonnya. Suksesnya suatu program acara tidak lepas dari proses produksi dan peran SDM (Sumber Daya Manusia) yang handal dan *professional*. *Floor Director* merupakan salah satu SDM yang terlibat dalam proses produksi. Seorang *Floor Director* sangat diperlukan sepanjang kegiatan produksi berlangsung terutama pada program acara berformat *live show*. Untuk itu pengamatan tentang peran *Floor Director* yang penulis amati dan praktikan ketika penulis melakukan kuliah kerja praktik di MNC *Sports Channel* pada tanggal 30 Juli 2019 sampai 30 September 2019 bagian program acara *Sports Bloopers*. Selama magang, penulis melakukan kegiatan seperti

membuat *script house*, memberi hasil *shooting* kepada *editor* untuk di *edit* dan di tayangkan. Penulis juga melakukan peran sebagai *Floor Director* dalam acara *Sports Bloopers* pada setiap hari Kamis. selama magang, penulis di bantu oleh Oggy Pramudita sebagai *Assistant Producer* dalam acara *Sports Bloopers*. Beliau memberi banyak ilmu tentang proses produksi acara TV. Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih sebuah judul untuk Laporan Kuliah Kerja Praktik ini, yaitu **Peran *Floor Director* dalam Program Acara *Sports Bloopers* di MNC Sports Channel.**

1.2. TOPIK LAPORAN

Mengenai pembahasan tentang pengalaman penulis selama melakukan kegiatan Kuliah Kerja Praktik di MNC Sports yang membahas tentang peran *Floor Director* dalam proses produksi program acara olahraga. Penulis mengambil judul topik laporan Kuliah Kerja Praktik ini yaitu: “Peran Floor Director dalam program acara “*Sports Bloopers*” di MNC Sports”.

1.3. TUJUAN KULIAH KERJA PRAKTIK

Tujuan penulis melaksanakan Kuliah Kerja Praktik adalah:

1. Memperoleh ilmu pengetahuan di bidang penyiaran di MNC Sports.
2. Menambah wawasan sistem manajemen perusahaan dan sistem kerja khususnya di bidang penyiaran televisi secara nyata, baik pada saat pra produksi, produksi, ataupun pasca produksi.
3. Mengetahui cara kerja di bidang penyiaran khususnya pada program acara televisi.

1.4. MANFAAT KULIAH KERJA PRAKTIK

Laporan Kuliah Kerja Praktek yang dilakukan penulis memiliki manfaat teori dan praktis. Adapun manfaat dari Kuliah Kerja Praktik yakni sebagai berikut :

1.4.1. SECARA TEORI

1. Menambah ilmu komunikasi terutama jurusan *Broadcasting*.
2. Menambah wawasan penulis dan pembaca tentang proses penyiaran.
3. Memperoleh pengalaman mengenai *Floor Director*.

1.4.2. SECARA PRAKTIS

1. Memperoleh pengalaman secara langsung di bidang penyiaran televisi
2. Sebagai acuan bagi penulis dan untuk memahami langsung dalam program acara televisi.

1.5. LOKASI DAN WAKTU PELAKSANAAN KULIAH KERJA PRAKTIK

Kuliah kerja praktik penulis dilaksanakan di MNC Channel yang beralamat di Jl. Raya Perjuangan No.1, Kebon Jeruk, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12780, Indonesia. Adapun pelaksanaannya terhitung pada tanggal 30 Juli 2019 sampai 30 September 2019. Yang pelaksanaannya setiap hari Senin s/d Jumat.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan laporan ini penulis memberikan gambaran mengenai susunan ini, penulis sistematika 5 bab, yaitu:

1. **BAB 1 PENDAHULUAN**
Berisi tentang latar belakang, topik laporan, tujuan Kuliah Kerja Praktik, manfaat Kuliah Kerja Praktik, dan sistematika penulisan.
2. **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**
Berisi tentang teori yang berupa pengertian atau definisi yang bersumber dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktik.
3. **BAB 3 GAMBARAN UMUM**

Bab ini menjabarkan sejarah perusahaan dimana tempat penulis melaksanakan kegiatan magang, gambaran dan ruang lingkup pekerjaan, gambaran unit kerja, struktur organisasi dalam perusahaan tempat penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktik

4. **BAB 4 PEMBAHASAN**

Berisi tentang gambaran kegiatan penulis selama magang di MNC Sports dan menjabarkan perbandingan pelaksanaan kegiatan antara teori dan praktik.

5. **BAB 5 PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan kegiatan penulis selama magang yang telah diuraikan pada bab 4.