

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini dapat dilihat bahwa persaingan industri pertelevisian khususnya di Indonesia berkembang sangat pesat. Hal ini diwarnai dengan makin maraknya stasiun-stasiun televisi baru yang bermunculan dengan konsep atau segmentasi televisi yang berbeda, seperti segmentasi atau konsep anak muda, *news*, pendidikan dan masih banyak lagi. Sehingga hal ini pula yang mendorong para pihak pengelola stasiun televisi berlomba-lomba untuk dapat menyajikan program-program acara yang mampu menarik minat para penontonnya. Televisi merupakan salah satu media elektronik yang paling efektif dalam menyampaikan pesan-pesannya kepada khalayak luas yaitu *audience* (penonton), selain itu televisi juga memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan media lainnya, karena dapat memberikan unsur audio dan visual secara bersamaan, sehingga dapat lebih mudah tersimpan dalam ingatan. Alasan tersebut yang menjadikan televisi banyak diminati *audience*, terlebih dengan penyajian program-program acaranya yang bermacam-macam dan memberikan berbagai informasi dengan memberikan unsur *entertainment* ataupun *educative*.

Ketatnya persaingan program-program acara di berbagai stasiun televisi inilah yang membuat stasiun Global TV, sebuah stasiun televisi baru dengan segmentasi anak muda, membuat dan membentuk suatu program acara yang berbeda dari yang pernah ada. Dari berbagai tayangan program *in house production* yang dibuat oleh Global TV, salah satunya adalah program acara “BOYS’ TOYS”. Program acara dengan format *taping* ini merupakan sebuah program yang memberikan informasi

dan liputan terbaru sekitar mainan para cowok yang dibawakan dengan suasana ceria serta menghibur khas remaja dengan tema yang berbeda setiap minggunya.

BOYS' TOYS merupakan sebuah program acara yang sangat berkonsep dan memadukan berbagai unsur, yaitu : (a) Unsur video yaitu merupakan gambaran hidup yang mencakup variasi – variasi menembus ruang dan waktu, sehingga kita seakan – akan mendapatkan pengalaman yang tampaknya hidup. Misalnya : Penyampaian dari salah satu segmen hot gadget acara BOYS' TOYS, menampilkan gambar handphone terbaru yang mungkin penonton belum mengetahuinya, dan menjadi tahu setelah melihat gambar handphone yang ditayangkan, (b) Unsur teks / kata – kata yaitu merupakan unsur perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dituangkan melalui sebuah tulisan dan diucapkan melalui sebuah bahasa. Misalnya : *Script* ( naskah ) yang dibuat oleh *scriptwriter* kemudian dibacakan oleh presenter maupun narator pada program acara BOYS' TOYS, (c) Unsur suara yang menggunakan suara untuk menyampaikan pesan dan berinteraksi, sedangkan efek suara adalah suara yang dibuat untuk menciptakan atau menimbulkan suatu kesan tertentu pada pikiran dan alam imajinasi tertentu, (d) Unsur musik artinya musik berasal dari suara yang telah digubah serta dipadukan dengan perasaan. Musik juga dapat membantu menguatkan daya ingat seseorang. Misalnya : Musik ilustrasi sebagai latar belakang dari video yang ditayangkan oleh BOYS' TOYS.

Dari berbagai unsur diatas, salah satunya adalah unsur teks, yang dimana sangat membutuhkan sebuah *script* atau naskah, oleh karena itulah dibutuhkan seorang *scriptwriter*, untuk membantu jalannya setiap segmen acara, baik itu *script* untuk presenter maupun narator untuk *voice over*. Hal tersebut yang mendorong minat penulis untuk mengetahui lebih jauh bagaimana proses kerja produksi acara tersebut berlangsung khususnya yang berkaitan dengan *script*. Karena itu penulis

melakukan Praktik Kerja Lapangan dengan menjadi seorang *scriptwriter* dalam tim produksi program acara BOYS' TOYS.

## 1.2 Tujuan Laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan)

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah :

**1.2.1** Sebagai studi banding atas mata kuliah yang didapatkan dari perkuliahan dalam jurusan Broadcasting (Kepenyiaran) Fakultas Ilmu Komunikasi program DIII.

**1.2.2** Sebagai syarat kelulusan dalam program Diploma III (D III) dengan jurusan Broadcasting di Universitas Indonusa Esa Unggul.

## 1.3 Identifikasi Permasalahan PKL

Untuk mengetahui bagaimana proses kerja penulisan *script* berlangsung dalam proses produksi program BOYS' TOYS, yaitu :

**1.3.1** *Script* untuk Presenter, pada tahap :

a. Pra Produksi

1. Ide
2. Membuat *spiel* / *script* presenter
3. Mengedit *spiel* / *script* presenter

b. Produksi

- Shooting *spiel* / *script* presenter

1. Shooting di dalam studio
2. Shooting di luar studio

**1.3.2** *Script* untuk Narator

1. Membuat Narasi
2. Mengedit Narasi

3. Rehearsal (latihan) untuk narator
4. Take VO(*voice over*) / Rekam suara

## **1.4 Kegunaan Laporan**

### **1.4.1 Secara Teoritis**

Hasil dari laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan) ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi perkembangan ilmu komunikasi khususnya di bidang penyiaran. Sekaligus sebagai perbandingan atas teori yang diberikan di perkuliahan dengan dunia kerja nyata pertelevisian. Selain itu pula dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang berminat mendalami profesi *scriptwriter* dalam sebuah program acara berita dengan kategori hiburan.

### **1.4.2 Secara Praktis**

Hasil dari laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan) ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi pembaca dan penulis sebagai pengetahuan serta pengalaman terjun ke dunia kerja nyata khususnya pertelevisian.

## **1.5 Lokasi dan Waktu PKL**

### **1.5.1 Lokasi**

Praktik Kerja Lapangan (PKL) bertempat di :

- KANTOR STASIUN GLOBAL TELEVISI  
(Departemen Produksi)  
Wisma Indovision  
Jalan. Raya Panjang Z/III Lt.17  
Green Garden - Jakarta Barat 11520

- UNTUK SHOOTING STUDIO PRESENTER

Wisma Indovision

Jalan. Raya Panjang Z/III Lt.16

Green Garden - Jakarta Barat 11520

- UNTUK SHOOTING PERSEGMENT

Tergantung informasi (bahan berita) dan *gadget* terbaru yang didapatkan.

**1.5.2** Waktu

Penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) terhitung mulai bulan Maret – Mei

2005