

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DALAM PROSES PRODUKSI DI PT. JAWA
POS MEDIA TELEVISI**



Disusun Oleh :

Moh Zinedine Zidane (3031910021)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK**

2022

**IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DALAM DUNIA KERJA DI PT. JAWA POS
MEDIA TELEVISI**



Disusun Oleh :

Moh Zinedine Zidane (3031910021)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**

GRESIK

2022

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK

DI PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI


Kelompok Produksi

(Periode : 18 Juli-16 September 2022)

Disusun Oleh :

Moh Zinedine Zidane (3031910021)

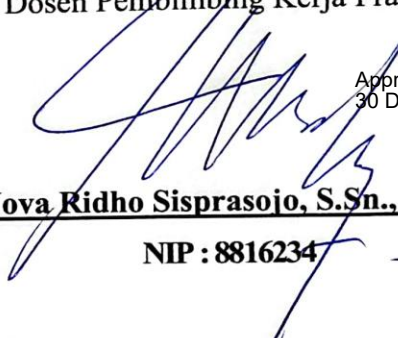
Mengetahui,
Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual


Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds

NIP : 8816234

Signed
30 Des 2022

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik


Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds

NIP : 8816234

Approved
30 Des 2022

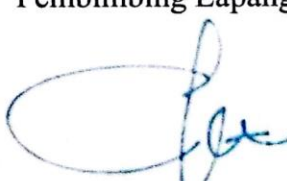
Gresik, 16 September 2022

PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI

Mengetahui,
General Affair


(Iffah Maryam)

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan


(Yulianto)

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Prakti Di PT. Jawa Pos Media Televisi tahun 2022 dapat terselesaikan. Kegiatan Kerja Praktik yang dilakukan oleh setiap mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi Industri Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia yang merupakan salah satu bentuk implementasi tujuan yang merupakan bentuk perpaduan antara kegiatan Pendidikan praktik lapangan. Kerja Praktik ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Industri Kreatif, Universitas Internasional Semen Indonesia. Tersusun la[oram ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds. Sebagai dosen pembimbing magang yang telah memberikan bimbingan.
2. Ibu Iffah Maryam. Sebagai General Affair yang telah menerima penulis untuk Kerja Praktik di PT. Jawa Pos Media Televisi (JTV).
3. Bapak Yulianto. Sebagai pembimbing lapangan di PT. Jawa Pos Media Televisi (JTV)
4. Seluruh staf bagian Praproduksi, produksi dan pasca produksi yang telah membantu dan memberikan arahan selama Kerja Praktik.
5. Seluruh karyawan PT. Jawa Pos Media Televisi (JTV) yang telah memberikan arahan ketika Kerja Praktik.

Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu hingga akhirnya Laporan Kerja Praktik ini dapat terselesaikan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis maupun yang membacanya.

Gresik, 16 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.2.1 Tujuan Umum	3
1.2.3 Manfaat	3
1.3 Metodologi Pengumpulan Data	5
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	6
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	6
2.1 Profil PT. Jawa Pos Media Televisi	7
2.2 Visi dan Misi PT. Jawa Pos Media Televisi	8
2.2.1 Visi	8
2.2.2 Misi	9
2.3 Lokasi PT. Jawa Pos Media Televisi	9
2.4 Struktur Organisasi PT. Jawa Pos Media Televisi	10
2.5 Program Acara	11
3.1 Pertelevisian	17
3.1.1 Televisi	17
3.1.2 Program Televisi	17
3.1.3 Jenis Program Televisi	18
3.1.4 Format Program Acara Televisi	18
3.2 Multimedia	19
3.2.1 Pengertian Multimedia	19
3.2.2 Jenis-Jenis Multimedia	19
3.2.3 Pra Produksi	20

3.2.4 Produksi	20
3.2.5 Pasca Produksi	20
3.3 Teknik Pengambilan Gambar	21
3.4 Multimedia Audio Visual	23
3.4.1 Pengertian Multimedia Audio Visual	23
3.2 Fungsi Media Audio Visual.....	23
BAB IV.....	25
4.1 Struktur Unit kerja.....	25
4.2 Tugas Unit Kerja	25
4.3 Kegiatan Kerja Praktik	25
4.4 Skema Proses Kerja Praktik	26
4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	26
4.6 Jadwal Kerja Praktik.....	27
4.7 Tugas Kerja Praktik.....	30
4.7.1 Tugas Primer.....	30
4.7.2 Sample Visual Tugas Primer	32
4.7.3 Tugas Sekunder.....	33
1. Pengoprasian Kamera	33
2. Draft Pra Produksi Program Acara Blakraan.....	34
4.7.5 Sample Visual Tugas Sekunder.....	41
BAB V.....	42
KESIMPULAN	42
1.1 Kesimpulan.....	42
1.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44
• Surat Penerimaan Kerja Praktik	44
• Surat Tanda Berakhirya Kerja Praktik	45
• Lembar Kehadiran Magang	46
• Lembar Asistensi Dosen Pembimbing	47
• Lembar Evaluasi Magang Dosen Pembimbing	48

- Lembar Evaluasi Magang Pembina Lapangan 49
- Dokumentasi Pengoprasian Mixer Audio 50
- Dokumentasi Tapping Blakrakaan 51
- Dokumentasi Live&Tapping Stasiun Dangdut 52
- Dokumentasi Live&Tapping Cangkrukan 53
- Dokumentasi Live Pojok Pitu..... 54
- Dokumentasi Live Jatim Bangkit 55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo PT. Jawa Pos Media Televisi.....	7
Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT. Jawa Pos Media Televisi.....	9
Gambar 2. 3 Program Acara Stasiun Dangdut.....	11
Gambar 2. 4 Program Acara Dhoru Bhei.....	12
Gambar 2. 5 Program Acara Kuis Tul Jaenak.....	13
Gambar 2. 6 Program Acara Hatari.....	13
Gambar 2. 7 Program Acara Mancing Mbois	14
Gambar 2. 8 Program Acara Semar Mesem.....	15
Gambar 2. 9 Program Acara Ludruk.....	16
Gambar 4. 1 Sample Visual SOLBIS.....	32
Gambar 4. 2 Sample Visual Kuis Tul Jaenak	32
Gambar 4. 3 Sample Visual P7	33
Gambar 4. 4 Sample Visual Blakraan.....	41
Gambar 4. 5 Sample Visual OK DOK.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi PT. Jawa Pos Media Televisi	10
Tabel 4. 1 Struktur Unit Kerja.....	25
Tabel 4. 2 Tugas Harian Kelompok Produksi	26
Tabel 4. 3 Skema Proses Kerja Praktik	26
Tabel 4. 4 Jadwal Kerja Praktik	29
Tabel 4. 5 Kegiatan Kerja Praktik.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual dapat dipahami sebagai ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout. Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Oleh karena itu fokus dari Desain Komunikasi Visual ialah kata komunikasinya.

Perkembangan dunia desain komunikasi visual di era teknologi informasi dan komunikasi (*cyber media*) seperti sekarang mendapatkan tempat yang lebih variatif. Tidak seperti beberapa tahun sebelumnya yang hanya dibutuhkan untuk kepentingan iklan mainstream seperti baliho, panflet, dan desain yang lainnya. Desain Komunikasi Visual menjadi kebutuhan yang terus bertambah seiring adanya kebutuhan penyampaian informasi melalui media informasi dan komunikasi sosial. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kebutuhan iklan digital berbasis desain komunikasi visual. Sebagai contoh Google yang merupakan perusahaan digital dengan 99 persen perolehan pendapatan dari iklan digital mendapatkan penghasilan yang luar biasa. Selama 2015 saja, penghasilan Google mencapai 75 miliar dollar AS atau Rp. 987 triliun.

Kegiatan Kerja Praktik ini adalah sebuah proses pembelajaran pada bidang keahlian dari mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia. Dengan mengetahui secara langsung proses kinerja dan pelayanan yang terjadi dan menerapkan ilmu yang telah kami terima dibangku perkuliahan merupakan hal yang penting untuk Pendidikan kami. Universitas Internasional Semen Indonesia sebagai salah satu institusi yang menyelenggarakan

kegiatan pendidikan, memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan bertahan di dunia kerja. Oleh karena itu setiap mahasiswa membutuhkan pengalaman yang dapat berguna di dunia kerja. Maka Universitas Internasional Semen Indonesia mewajibkan kepada seluruh peserta didik untuk melaksanakan kegiatan Kerja Praktik.

PT. Jawa Pos Media Televisi merupakan sebuah jaringan televisi regional di Surabaya, Jawa Timur. PT. Jawa Pos Media Televisi merupakan jaringan televisi swasta regional pertama di Indonesia sekaligus yang terbesar di Indonesia hingga saat ini. Stasiun televisi ini merupakan anggota jaringan Jawa Pos Multimedia dan dimiliki oleh Jawa Pos Group, yang juga memiliki afiliasi surat kabar di Surabaya, Malang, Jember, Banyuwangi, Kediri, Madiun, Bojonegoro dan Madura.

Permasalahan yang dialami di PT. Jawa Pos Media Televisi yaitu kurangnya kreatifitas dalam suatu program televisi sehingga terlihat monoton, sebagai mahasiswa mata kuliah Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia, ikut turut membantu permasalahan tersebut dalam usaha melalui partisipasi selain distribusi energi dan pengetahuan yang diperoleh dalam praktek bekerja di studio dan di lapangan, oleh karena itu penulis melakukan kegiatan praktek di PT. Jawa Pos Media Televisi.

Selain ingin menyelesaikan suatu permasalahan diperusahaan penulis sebagai mahasiswa memilih PT. Jawa Pos Media Televisi untuk mengasah kompetensi sesuai dengan bidang studi yang kami geluti dan ingin terlibat dalam proses perancangan pertelevisian, pra-produksi, produksi dan pasca tayang. Dengan adanya Kerja Praktik langsung di dunia kerja diharapkan mahasiswa mampu memahami keadaan yang terjadi di dunia per-televisian. Mahasiswa juga ingin mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan secara riil yang dilakukan PT. Jawa Pos Media Televisi disiplin ilmu yang telah mahasiswa pelajari di bangku perkuliahan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum

1. Memperoleh engalaman kerja serta mendapat peluang untuk bisa berlatih menangani permasalahan di masyarakat.
2. Menerapkan teori dan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.
3. Dapatberkolaborasi dan bekerja sama dengan baik dengan tim maupun secara individu.

1.2.2 Khusus

1. Untuk memenuhi Satuan Kredit Semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di jurusan Desain Komunikasi Visual UISI.
2. Menciptakan kerja sama dan hubungan timbal balik yang baik antarauniversitas, perusahaan, dan mahasiswa.
3. Mengetahui dan bisa menerapkan keilmuan dalam perusahaan PT. Jawa Pos Media Televisi
4. Menciptakan ide dan kreatifitas yang mampu membantu dalam pengembangan suatu pekerjaan diperusahaan.

1.2.3 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di PT. Jawa Pos Media Televisi, adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perguruan Tinggi

- Mempererat jaringan kerja sama dengan PT. Jawa Pos Media Televisi dengan Universitas Internasional Semen Indonesia dan Lembaga lain yang terkait.
- Meningkatkan relevansi kurikulum berbagai program Pendidikan di Desain Komunikasi Visual dengan dunia kerja.
- Dapat memperoleh bahan masukan bagi peningkatan atau perluasan

Kerjasama antara mahasiswa, dosen, perguruan tinggi dan instansi yang terkait.

2. Bagi Perusahaan

- Perusahaan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memberikan ide-ide baru terkait pengembangan perusahaan. Untuk dapat melahirkan ide-ide baru.
- Perusahaan mendapatkan sudut pandang baru, hal ini dikarenakan mahasiswa merupakan orang luar yang belum tahu banyak mengenai perusahaan yang bermanfaat untuk pengembangan perusahaan selanjutnya.

3. Bagi Mahasiswa

- PT. Jawapos Media Televisi merupakan salah satu media besar di Indonesia, sehingga mahasiswa termotivasi untuk kerja praktik di perusahaan ini.
- Mahasiswa dapat mengetahui serta mempelajari teori dan praktik secara lebih mendalam tentang dunia pertelevisian. Sehingga, nantinya diharapkan mampu menerapkan ilmu yang telah di peroleh kepada masyarakat
- Mahasiswa memiliki minat dalam dunia produksi. Mahasiswa banyak mempelajari tentang dunia produksi pertelevisian maupun perfilman atau yang lain semenjak masuk perkuliahan, sehingga mahasiswa dapat mengetahui apa yang harus dilakukan sebaiknya dalam situasi tertentu.
- Selain nantinya ingin direkrut oleh perusahaan PT. Jawapos Media Televisi, mahasiswa juga ingin memberikan kontribusi yang positif, ingin menyalurkan dan memberikan karya, skill, dan knowledge yang mahasiswa miliki.
- Sebagai seorang Desain Komunikasi Visual, penulis terbiasa

termotivasi dengan proyek-proyek positif yang kreatif, kerjasama tim, dan juga mampu berkomunikasi dengan klien. Oleh karena itu penulis ingin menerapkan apa yang dipelajari selama pembelajaran di perusahaan PT. Jawapos Media Televisi (JTV).

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan kerja praktik adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut Hardiansyah (2010) Observasi merupakan pengamatan langsung dengan proses melihat, mengamati, mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung.

2. Wawancara

Menurut Soewardikoen (2019) wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak bisa diamati sendiri secara langsung oleh peneliti atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau. Dalam kegiatan kerja praktik yang dilakukan, penulis melakukan wawancara kepada pembimbing lapangan sebagai narasumber untuk mengumpulkan data-data mengenai unit kerja dan instansi.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung sebuah penelitian.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : PT. Jawa Pos Media Televisi (JTV)

Alamat : Gedung JTV, Kompleks Graha Pena, Jl. Ahmad Yani No. 88,
Ketintang, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Kode Pos 60243.

Waktu : 18 Juli – 16 September 2022

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Unit Kerja : Produksi (Audioman)

BAB II

PROFIL PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI

2.1 Profil PT. Jawa Pos Media Televisi



Gambar 2. 1 Logo PT. Jawa Pos Media Televisi

Televisi local mulai mempunyai harapan saat Undang-undang No. 32 tahun 2002 penyiaran televisi diluncurkan pada 28 November 2002. Peraturan ini memberi pengakuan hukum atas eksistensi Lembaga penyiaran local, baik swasta, komunitas, maupun publik. Tujuan Undang-undang ini mengatur tentang system siaran berjaringan untuk meletakkan pondasi bagi system desentralisasi penyiaran, yaitu memberikan keleluasan untuk pembangunan ekonomi, kesejahteraan masyarakat didaerah, juga agar terkonsentrasi di pusat (Setiakarya, 2008). Sejalan dengan peraturan pemerintah tentang pelaksanaan Otonomi Daerah (Otda) mulai tanggal 1 Januari 2001 lalu, memungkinkan suatu propinsi untuk menumbuh kembangkan suatu potensi daerahnya seoptimal mungkin. Perkembangan tersebut dapat dilakukan dari segi bisnis maupun segi non bisnis dan meningkatkan potensi daerah itu tidak terlepas dari peran serta penyedia jasa layanan informasi. Karena itu industry televisi dinilai mempunyai peranan cukup besar dalam membantu pemerintah daerah dalam meningkatkan pendapatan daerahnya. Proses demokrasi yang terus ditumbuh kembangkan “sistem” desentralisasi dan otonomi daerah sebagai spirit utamanya, sesungguhnya membutuhkan medium rasaksa yang

disebut televisi sebagai pentas milik bersama untuk beraktivitas. Atas dasar tersebut lahir gagasan untuk mendirikan PT. Jawa Pos Media Televisi. Sebagai badan hukum, sebuah Lembaga penyiaran swasta yang berbasis stasiun local di Jawa Timur, PT. Jawa Pos Media Televisi merupakan televisi local pertama di Indonesia yang tayang perdana pada tanggal 08 November 2001 dengan durasi tayang 10 jam sehari. Sampai pada tahun ke enam, PT. Jawa Pos Media Televisi bertambah waktu suarnya menjadi 22 jam sehari dengan presentasi sebanyak 95% merupakan tayangan hasil produksi sendiri atau in house.

Awal mula PT. Jawa Pos Media Televisi berlokasi didalam Gedung Graha Pena Lantai 21 yang terletak dijalan Ahmad Yani No. 88 Surabaya. Gedung ini merupakan sentral produksi PT. Jawa Pos Group seperti kantor redaksi dan produksi koran Jawa Pos. Tabloid Nyata, Koran Radar Surabaya dan beberapa yang lainnya. Tayangan-tayangan yang ada dalam PT. Jawa Pos Media Televisi dapat dilihat dengan acara yang menggunakan tiga Bahasa local utama yang ada di Jawa Timur, yakni Bahasa Suroboyoan, Bahasa Madura, dan Bahasa Mataraman. Hal ini dilakukan guna mengangkat dinamika yang ada di Jawa Timur. Seiring dengan perkembangan dan kemajuannya, PT. Jawa Pos Media Televisi berangsur menempati tempat baru yang dibuat khusus untuk redaksi dan juga kebutuhan produksi PT. Jawa Pos Media Televisi, tempat ini dinamakan Plaza JTV dan berada di depan Gedung Graha Pena dengan bangunan empat lantai.

2.2 Visi dan Misi PT. Jawa Pos Media Televisi

2.2.1 Visi

- Lahir dari gagasan inovatif untuk menjadi lembaga penyiaran swasta Jawa Timur yang berbasis lokal. Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Bersikap independen, objektif dan jujur. Berpartisipasi dalam usaha pemberdayaan masyarakat.

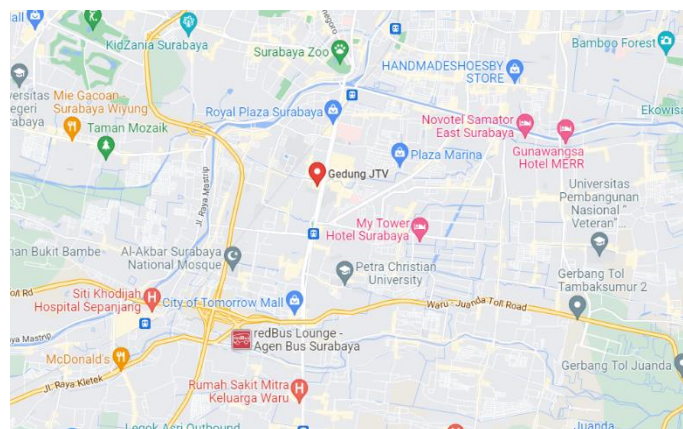
- Membangun pertelevisian yang berkarakter dan berciri khas Jawa Timur serta ikut melakukan pencerahan terhadap segala potensi dan seni budaya Jawa Timur

2.2.2 Misi

- Ikut mencerdaskan bangsa terutama masyarakat Jawa Timur melalui program-program siaran dan berita.
- Menggali, mencerahkan dan menggairahkan kehidupan sosial budaya Jawa Timur.
- Menjadi partner bagi masyarakat dan pemerintah daerah dalam mendorong dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi, terutama daerah Jawa Timur.
- Menjaga dan meningkatkan kerukunan antar umat beragama, etnis dan golongan.

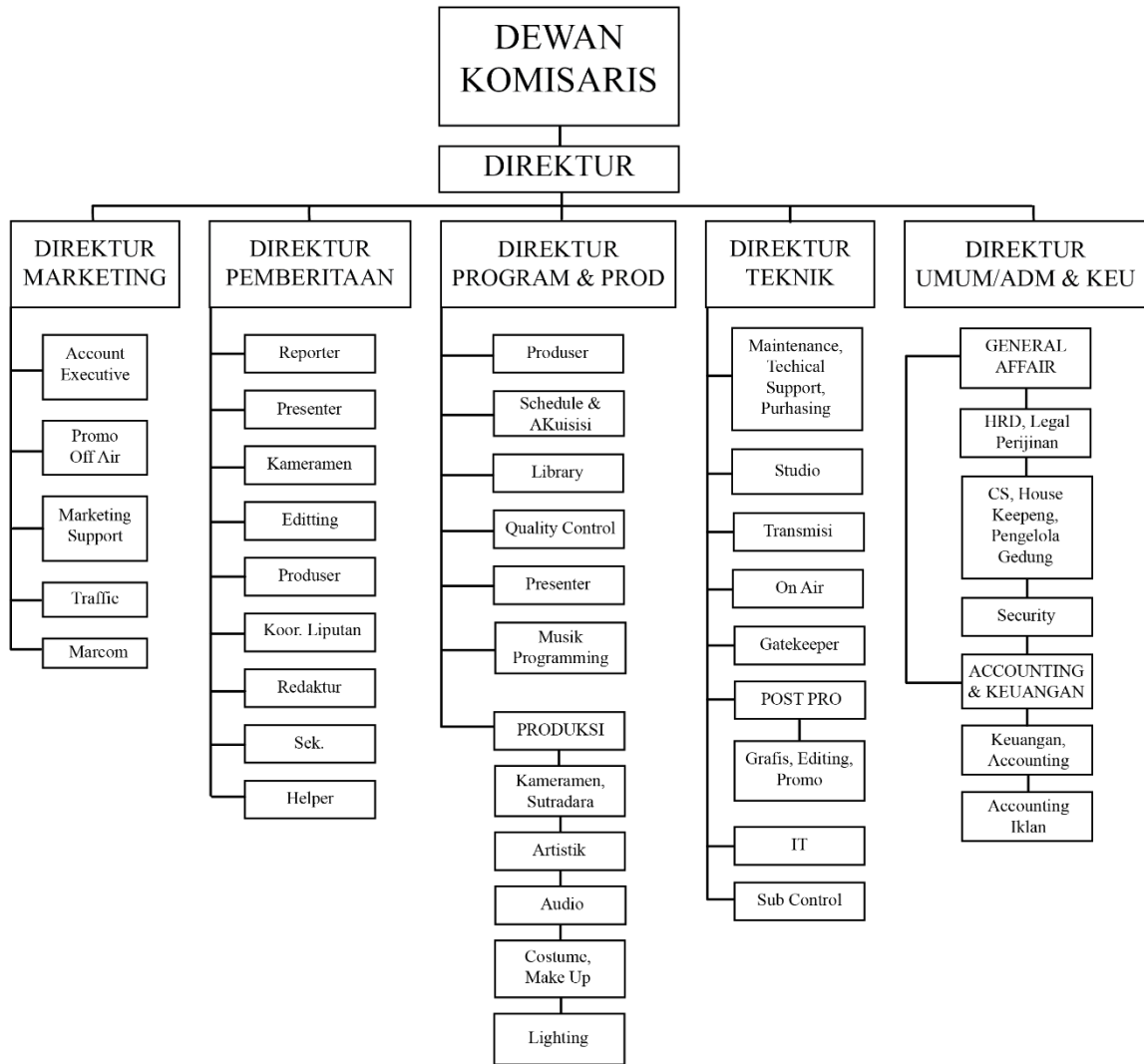
2.3 Lokasi PT. Jawa Pos Media Televisi

PT. Jawa Pos Media Televisi terletak di Gedung JTV, Kompleks Graha Pena, Jl. Ahmad Yani No. 88 Ketintang, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Kode Pos 60243.



Gambar 2. 2 Peta Lokasi PT. Jawa Pos Media Televisi

2.4 Struktur Organisasi PT. Jawa Pos Media Televisi



Tabel 2. 1 Struktur Organisasi PT. Jawa Pos Media Televisi

2.5 Program Acara

PT. Jawa Pos Media Televisi memiliki beberapa program televisi, diantaranya sebagai berikut :

1. Stasiun Dangdut



Gambar 2. 3 Program Acara Stasiun Dangdut

Stasiun Dangdut merupakan media atau sarana yang digunakan oleh pemirsanya sebagai alat pemenuhan kebutuhannya. Pemirsa berhak menentukan apakah mereka mau menonton Stasiun Dangdut sebagai media pemenuh kebutuhan atau mereka mempunyai program lain sebagai pemenuh kebutuhan. Dari data yang telah didapatkan peneliti menemukan bahwa Stasiun Dangdut memiliki rating yang cukup tinggi di JTV jika dibandingkan dengan program-program hiburan yang lainnya, usia Stasiun Dangdut pun termasuk lama yaitu tepat 10 tahun pada 1 Januari 2014 kemarin, seharusnya dengan data tersebut motif dan kepuasan pemirsanya pun tinggi

2. Dhoro Bei



Gambar 2. 4 Program Acara Dhoro Bhei

Merupakan sebuah program acara di JTV yang menceritakan sebuah hubungan kekeluargaan antar asisten-asistennya. Dengan tokoh utama Ndro Bei yang diperankan oleh Cak Hengky dan asisten rumah tangganya, yaitu Proborini. Ndro Bei menggabungkan cerita drama musik dan musik campursari.

3. Jurit Malam

Merupakan sebuah program acara bertema Horor yang mengunjungi sebuah bangunan - bangunan tua di kota Suarabaya, alih - alih mengulik sejarah di baliknya. Host dari program ini adalah Danin Sibilo dan Febryan Saputra.

Merupakan sebuah program acara yang membahas teknologi canggih yang mempermudah pekerjaan manusia.

4. Kuis Tul Jaenak



Gambar 2. 5 Program Acara Kuis Tul Jaenak

Merupakan singkatan dari Nutul Hape Dijamin Penak, sebuah program kuis 5 menit yang disiarkan secara *Live*. Mengundang pemirsa untuk berpartisipasi secara langsung melalui *Whatsapp*, untuk menjawab pertanyaan. Menggaet host, Chandra Jamil dan Tony Rofik.

5. Hatari



Gambar 2. 6 Program Acara Hatari

Merupakan sebuah Iklan Promosi sebuah produk makanan biskuit bernama Hatari See Hong Puff. Bertajuk “Gebyar Hatari Milyaran Rupiah”, Tim JTV akan datang ke sebuah toko dan outlet untuk menemui pengunjung yang membeli Hatari

dan akan mendapatkan hadiah dalam 1 kupon. Penulis menghabiskan 1-14 episode tapping Hatari. Yang presenternya adalah Nanda Desita.

6. Mancing Mbois



Gambar 2. 7 Program Acara Mancing Mbois

Merupakan sebuah program acara yang mengajak pemirsa mengembara ke laut, sungai maupun danau. Mengeksplor perjalanan, keunikan warga sekitar spot, maupun fasilitas sekitar spot-spot pemancingan. Sehingga penonton bisa merasakan vibe-nya.

7. Menek Blimbing

Merupakan sebuah program acara yang mengkaji juga mencari arti lebih dalam dari berbagai sudut pandang mengenai islam. Bersama Emha Ainun Nadjib dalam program Menek Blimbing.

8. Semar Mesem



Gambar 2. 8 Program Acara Semar Mesem

Merupakan salah satu Program TV di JTV yang bergenre komedian namun memerankan para punakawan yakni, Semar sebagai tokoh yang paling utama, beserta tokoh Punakawan yang lainnya yakni, Gareng, Petruk, Bagong. serta adanya seorang Dalang yang memimpin jalannya sebuah alur cerita di setiap episode nya. Hadirnya penyanyi di setiap segmentnya yakni dari widodari dan sinden. Cerita pewayangan ini berkaitan erat pesan moralnya yang memiliki nilai plus dalam sebuah Program TV ini.

9. STMJ

Merupakan kependekan dari “Senyum Terus Mentelengi JTV” Program TV Bergenre Majalah Berita, didalam Program TV ini merupakan berita dengan hal-hal unik, viral, serta menarik yang ada di Dunia. Pada Program TV STMJ ini terdiri dari 4 Segment, setiap segment nya berdurasi 6 menit. Naskah dan materi mencari dari media sosial dengan platform (TikTok, Instagram, Youtube) dan dibawakan oleh presenter.

10. ILM

Merupakan Iklan Layanan Masyarakat, iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa

mengancam keselarasan dan kehidupan umum (Bantuan Hukum Bagi Masyarakat Miskin & Bus DISHUB TRANSJATIM).

11. Ludruk



Gambar 2. 9 Program Acara Ludruk

Merupakan seni pertunjukan teater tradisional jawa yang lahir dan berkembang di tengah-tengah masyarakat dan bersumber dari apa yang terjadi ditengah-tengah kehidupan rakyat.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Pertelevisionian

3.1.1 Televisi

Televisi adalah media komunikasi terkenal yang bertindak sebagai penerima untuk transmisi video dan audio monokrom (hitam putih) dan berwarna. Kata “televisi” merupakan gabungan dari kata Yunani (tele, “jauh”) dan bahasa Latin visio (“penglihatan”), televisi adalah “alat komunikasi jarak jauh dengan menggunakan media/penglihatan visual”.

Televisi merupakan alat untuk menangkap transmisi gambar berupa transmisi gambar dan transmisi gambar dengan transmisi. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani tele (jauh) dan vision (melihat), dan secara harfiah berarti "melihat jauh", karena pemirsa berada jauh dari studio televisi. (Ilham Z, 2010:255)

Televisi merupakan jaringan komunikasi yang berfungsi seperti komunikasi massa, bersifat satu arah, menciptakan keserempakan, dan komunikatornya heterogen. Televisi adalah media massa yang berfungsi sebagai alat pendidikan, informasi dan hiburan, dan menghadapi audiens yang tampaknya kurang dapat diterima dan beragam (Dominick, 2000:192).

3.1.2 Program Televisi

Secara teknis, program televisi didefinisikan sebagai jadwal atau penjadwalan siaran televisi harian (horizontal programming) dan per jam (vertical programming).

Dalam bukunya *Television Director: With Angle And Multi Camera* (2004:63), Naratama menyatakan bahwa program televisi adalah perencanaan dasar dari konsep program televisi, yang menjadi dasar pemisahan antara kreativitas dan

desain produksi. mengatakan bahwa itu akan menjadi Dikategorikan ke dalam berbagai kriteria utama yang sesuai dengan tujuan dan kelompok sasaran.

3.1.3 Jenis Program Televisi

Program televisi adalah program yang membiasakan pemirsa dengan program sebagai faktor terpenting dalam pendanaan program radio dan televisi. Berbagai jenis program TV dapat dibagi menjadi beberapa jenis. (Morrison, 2011:217) :

1. Berita Keras (Hard news)

Berita Keras (Hard news) adalah informasi penting dan menarik yang harus segera disajikan oleh media penyiaran. Sebab, pada hakikatnya, perlu segera disiarkan agar penonton mengetahuinya sesegera mungkin.

2. Berita Lunak (Soft News)

Berita Lunak (Soft news) adalah segala informasi yang penting dan menarik serta diceritakan secara mendetail, namun tidak segera disiarkan.

3. Program Hiburan

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang ditujukan untuk menghibur penonton dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program hiburan seperti drama, permainan, musik, dan pertunjukan.

3.1.4 Format Program Acara Televisi

1. Drama Atau Fiksi (Timeless dan imajinatif)

Tragedi,aksi,komedi,cinta atau romantisme,legenda,horror.

2. Nondrama (timeless &factual)

Music, magazine show, talk show, variety show, repackaging, game show, kuis, talent show, competition show.

3. Berita/news (actual / factual)

Berita, current affairs program, sport, magazine news, features

3.2 Multimedia

3.2.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis, multimedia berasal dari kata mulMulti (Bahasa Latin, noun) berarti banyak, berbeda-beda, dan medium (Latin) berarti sesuatu yang berkomunikasi atau digunakan untuk berkomunikasi. Istilah media dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk menyebarluaskan dan menyajikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006). Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan teks, suara, gambar, animasi, dan video, dikombinasikan dengan alat dan koneksi yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi (Hofstetter 2001). Multimedia biasa digunakan dalam dunia hiburan. Selain dunia hiburan, multimedia juga merambah dunia game.

3.2.2 Jenis-Jenis Multimedia

Dalam perkembangannya, multimedia terbagi menjadi beberapa jenis tergantung dari teknologi pengoperasiannya. Hal ini dijelaskan dalam buku Digital Multimedia (Iwan Binanto.2010:3), yang mengklasifikasikan multimedia menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol kapan dan elemen multimedia apa yang disampaikan atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini memiliki struktur elemen yang berhubungan dengan pengguna yang dapat memanipulasinya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini memiliki banyak link atau tautan yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia Lincar

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati sajian multimedia dari awal hingga akhir.

3.2.3 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap pertama pengambilan data oleh penulis untuk memandu tahap produksi. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan jalannya video campaign yang akan dibuat. Berdasarkan data yang diperoleh, alur cerita, storyboard dan skenario harus dibuat sebelum tahap produksi.

3.2.4 Produksi

Produksi adalah inti dari proyek apa pun karena ini adalah fase di mana Anda mengikuti skrip dan mendapatkan data yang Anda butuhkan. Proses produksinya adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan Gambar (Shooting)

Setelah skenario telah dirancang, langkah selanjutnya adalah merekam video atau mengambil gambar objek yang ditentukan berdasarkan storyboard yang dibuat.

2. Proses Perekaman Suara, Sound Effect, dan Musik

Efek suara digunakan untuk menekankan sifat artistik, menyenangkan, dan mengasyikkan dari film, acara TV, animasi, video game, dan bahkan poin kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik. Musik mengekspresikan keindahan manusia dalam bentuk konsep pemikiran yang bulat, berupa nada dan suara lainnya, termasuk ritme dan harmoni, serta bentuk ruang dan waktu yang akrab bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya.

3.2.5 Pasca Produksi

Pasca produksi di mana semua pekerjaan dari praproduksi dilakukan: definisi masalah, definisi ide, pengaturan tema, skrip, papan cerita. Pasca produksi melibatkan pengeditan dan rendering.

1. Editing

Editing adalah proses mengatur, meninjau, memilih, dan merakit gambar dan suara yang dihasilkan oleh sebuah rekaman. Tim redaksi harus membuat pameran foto yang koheren dan cerita yang bermakna untuk tujuan yang direncanakan sebelumnya: menghibur, menginformasikan, menginspirasi, dll. (technopark.surakarta.go.id, 2009:

2. Rendering

Rendering adalah proses komputasi akhir dari keseluruhan proses pembuatan gambar atau animasi 3D. Pada waktu render, semua elemen material, pencahayaan, efek, dll diperhitungkan untuk menghasilkan gambar dan animasi yang realistis (Aditya, 2007).

3.3 Teknik Pengambilan Gambar

Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan selama proses pembuatan video dokumenter (*shot*) agar memiliki nilai sinematik yang lebih baik, maka hal-hal berikut harus diperhatikan :

1. Angel Camera

Menurut (Bonafix , 2011) Posisi kamera yang mengarah ke tujuan tertentu mempengaruhi tujuan dan pesan yang ingin disampaikan. Ada lima jenis sudut kamera yang berbeda, dan masing-masing memiliki fungsi yang berbeda, sehingga karakter dan pesan dari setiap bidikan juga berbeda.

- ***Bird Eye View***

Bird Eye View adalah teknik pengambilan gambar di mana kamera diposisikan di atas ketinggian subjek yang akan dipotret.

Tujuannya adalah untuk menunjukkan bahwa subjek yang difoto terlihat lemah, sehingga pemirsa merasa simpati.

- **High Angle**

High Angle Ini adalah teknik untuk mendapatkan target, tetapi kalah dengan *Bird Eye*. Tujuannya agar subjek yang direkam menjadi terkesan dan tidak berdaya.

- **Eye level**

Eye level adalah teknik di mana gambar diambil sejajar dengan lokasi subjek. Teknik ini merupakan teknik yang paling umum digunakan oleh para videografer. Sudut ini tidak membuat kesan khusus. Namun, ada baiknya memperhatikan komposisi bingkai, sehingga menyenangkan mata.

- **Frog Eye**

Frog Eye adalah Teknik pengambilan gambar dimana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar subjek. Kesan yang dihasilkan dramatis karena gambar yang menarik namun ditangkap dengan variasi yang tidak biasa.

2. **Frame Size**

Menurut (Bonafix , 2011) Menjelaskan ukuran gambar atau ukuran frame dalam setiap pengambilan gambar memiliki arti dan tujuan tersendiri, sehingga sinematografer harus memahami ukuran gambar yang memenuhi kebutuhan adegan.

- **Extreme Close Up (ECU)**, yaitu ukurannya sangat dekat dengan objek dan menunjukkan detail objek tersebut.
- **Big Close Up (BCU)**, yaitu dari ubun-ubun kepala hingga dagu, benda tersebut memberikan kesan bahwa benda tersebut membangkitkan ekspresi tertentu.
- **Close Up (CU)**, yaitu dari bagian atas kepala hingga bagian bawah leher memberikan kesan bayangan objek yang jelas.

- *Medium Close Up (MCU)*, yaitu dari kepala ke dada dan dari atas, dan memiliki efek penekanan profil.
- *Medium Shot (MS)*, yaitu dari kepala hingga pinggang dan memiliki kesan menunjukkan seseorang melalui penampilannya.

3.4 Multimedia Audio Visual

3.4.1 Pengertian Multimedia Audio Visual

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

3.2 Fungsi Media Audio Visual

1. Fungsi Atensi

Fungsi Atensi media audio visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna audio visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead Projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Fungsi Afektif media audio visual dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi kognitif

Fungsi Kognitif media audio visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian atau tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

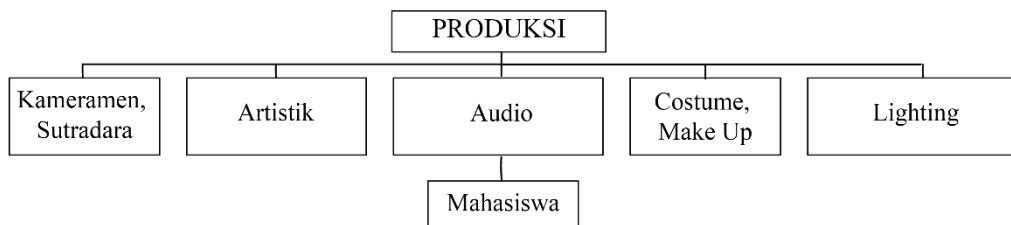
4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual yang memahami konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Unit kerja



Tabel 4. 1 Struktur Unit Kerja

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas peserta kerja praktik di PT. Jawa Pos Media Televisi Gresik Cipta Sejahtera yaitu di Kelompok Produksi. Pada Kelompok Produksi berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual (Multimedia)

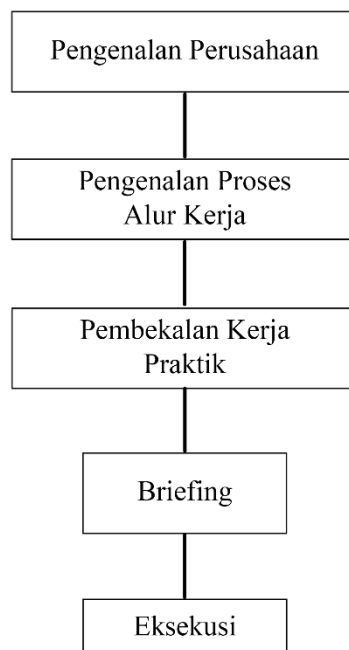
4.3 Kegiatan Kerja Praktik

Kegiatan Kerja Praktik ini dilakukan sesuai pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang di berikan selama 6 semester ini. Alur pada kegiatan Kerja Praktik yang dilakukan di PT. Jawa Pos Media Televisi yaitu dimulai dengan adanya proses pengenalan perusahaan serta pengenalan alur kerjanya. Lalu diberi pembekalan dan briefing penugasan apa saja yang dilakukan selama 3 bulan Kerja Praktik di Kelompok Produksi diantaranya :

Tugas Harian di Kelompok Produksi
• Setting Audio dan Pengoprasian Mixer
• Pengoprasian Kamera

Tabel 4. 2 Tugas Harian Kelompok Produksi

4.4 Skema Proses Kerja Praktik



Tabel 4. 3 Skema Proses Kerja Praktik

4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Pada Kerja Praktik ini peserta ditempatkan di Kelompok Produksi. Proyek yang diserahkan saat kerja praktik yaitu pengoprasian mixer audio + kamera studio. Dari tugas diatas diharapkan mahasiswa mampu mengoprasikan mixer audio dan kamera studio dari perusahaan untuk produksi suatu program acara televisi di PT. Jawa Pos Media Televisi.

4.6 Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan kerja praktik dilaksanakan selama 2 bulan lebih tepatnya di Kelompok Produksi berikut adalah jadwal pelaksanaan kerja praktik :

Hari/Minggu 1	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	13.00 WIB	16.00 WIB
Selasa	08.30 WIB	12.00 WIB
Rabu	14.00 WIB	18.00 WIB
Kamis	09.00 WIB	15.00 WIB
Jum'at	17.00 WIB	21.00 WIB
Sabtu	09.00 WIB	15.00 WIB
Minggu	10.00 WIB	15.00 WIB
Hari/Minggu 2	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	09.00 WIB	16.00 WIB
Selasa	14.00 WIB	18.00 WIB
Rabu		
Kamis	14.00 WIB	19.00 WIB
Jum'at	13.00 WIB	20.00 WIB
Sabtu	10.00 WIB	16.00 WIB
Minggu	10.00 WIB	16.00 WIB
Hari/Minggu 2	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	10.00 WIB	16.00 WIB
Selasa	08.30 WIB	14.00 WIB
Rabu		
Kamis	17.00 WIB	21.00 WIB
Jum'at	13.00 WIB	20.00 WIB
Sabtu	09.30 WIB	16.00 WIB
Minggu	10.00 WIB	16.00 WIB
Hari/Minggu 2	Jam Masuk	Jam Pulang

Senin		
Selasa	09.00 WIB	14.00 WIB
Rabu	08.30 WIB	18.00 WIB
Kamis		
Jum'at	17.00 WIB	21.00 WIB
Sabtu	09.00 WIB	16.00 WIB
Minggu		
Hari/Minggu 3	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	15.00 WIB	19.00 WIB
Selasa	09.00 WIB	14.00 WIB
Rabu		
Kamis	18.00 WIB	22.00 WIB
Jum'at	14.00 WIB	20.00 WIB
Sabtu		
Minggu	16.00 WIB	01.00 WIB
Hari/Minggu 4	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	19.30 WIB	01.00 WIB
Selasa		
Rabu		
Kamis		
Jum'at	13.00 WIB	19.00 WIB
Sabtu	10.00 WIB	16.00 WIB
Minggu	17.30 WIB	21.00 WIB
Hari/Minggu 5	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	18.30 WIB	21.00 WIB
Selasa	17.30 WIB	21.00 WIB
Rabu		
Kamis	17.00 WIB	21.00 WIB
Jum'at	09.00 WIB	14.00 WIB

Sabtu	17.00 WIB	21.00 WIB
Minggu	10.00 WIB	15.00 WIB
Hari/Minggu 6	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	17.00 WIB	21.00 WIB
Selasa		
Rabu	09.00 WIB	17.00 WIB
Kamis	14.00 WIB	21.00 WIB
Jum'at		
Sabtu	09.30 WIB	16.00 WIB
Minggu	17.00 WIB	21.00 WIB
Hari/Minggu 7	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	18.00 WIB	21.00 WIB
Selasa	18.00 WIB	21.00 WIB

Tabel 4. 4 Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan Kerja Praktik	Minggu ke-						
	1	2	3	4	5	6	7
Pengenalan perusahaan dan sistem kerja							
Briefing project dan pengenalan project kerja							
Proses kerja							
Pengumpulan data							

Tabel 4. 5 Kegiatan Kerja Praktik

4.7 Tugas Kerja Praktik

4.7.1 Tugas Primer

Tugas primer adalah tugas utama yang menjadi fokus dalam pengerjaan Kerja Praktik yang terlaksana di PT. Jawa Pos Media Televisi. Tugas primer yang diberikan yaitu berupa pengoprasian mixer audio.

1. Pengoprasian Mixer Audio

Pada pengoprasioan Mixer Audio ada beberapa tahapan yang harus dipelajari seperti pengenalan nama serta fungsi yang terdapat di Mixer Audio oleh pembimbing lapangan. Setelah diberikan *briefing* untuk mengoprasikan Audio Mixer mahasiswa di persilahkan untuk mencoba dan setelah itu mahasiswa di berikan jadwal untuk memegang program acara tersebut. Dan berikut ini adalah nama-nama serta fungsi yang terdapat di Mixer Audio.

a. Input Channel Jack

Posisi nya berada dibagian atas mixer untuk input dari microphone ataupun perangkat musik. Untuk perlengkapan seperti Keyboard pada jalur ini mesti mengecilkan gain sensitive paling tidak diangka 0 db Meter. Pada input channel ini ada dua jenis yakni Jack XLR , Female,dan Jack Phone TRS yang memiliki fungsi yang sama.

b. Tombol Low Cut Switch

Ini ialah saklar On / Off untuk memangkas nada rendah atau biasa dinamakan HPF(High Pass Filter). Tombol ini bermanfaat untuk mengurangi adanya suara dari hembusan mulut seorang vokal di microfon. Tidak usah menghidupkan saklar ini pada aliran musik yang dicolok.

c. Tombol Gain Sensitive (Gain Sense)

Fungsi dari tombol ini untuk menguatkan kepekaan inout source. Untuk memperbesarnya cukup dengan memutarinya kearah kanan dan kebalikannya untuk mengecilkan. Dengan begitu Gain Sens akan menyerahkan ruang penguatan yang lumayan luas pada tingkat depan Pre Amp Mixer. Untuk sebuah VCD Player usahakan menyetel Gain Sensitive dibawah 0 dBu agar menghindari overload level.

d. Tombol EQ High, Tombol EQ Middle, Tombol Middle Freq, Tombol EQ Low

Silahkan atur besar kecilnya untuk masing masing tombol ini sebab untuk vokal terkadang berbeda lagi pengaturannya. Kepekaan telinga untuk mendengar sangat diperlukan supaya dapat menata suaranya dengan baik. Untuk suara vokal pria dan wanita sangat bertolak belakang, jadi usahakan suara yang muncul sama dengan aslinya

e. Tombol Channel Level Control (Volume Channel)

Berfungsi untuk memperbanyak dan mengecilkan audio level pada channel. Tombol pada mixer console professional seringkali berbentuk volume geser (silider) yang didalamnya memakai komponen elektronik berupa potensiometer geser (variable resistor geser). Gunakan tombol ini andai suara telampau besar / kecil dengan menggesernya yakni naik dan turunkan.

f. Tombol Main Master Level Control

Pada tombol ini bermanfaat untuk memperbanyak atau mengecilkan volume secara keseluruhan. Ada dua tombol volume bagi posisi salon sebelah kiri dan sebelah kanan jadi usahakan kedua tombol ini berimbang saat mengeluarkan suara. Cara yang tepat agar imbang ialah anda mendengarkannya ditengah dan jauh kedepan agar suara bisa terdengar secara keseluruhannya.

4.7.2 Sample Visual Tugas Primer

1) Program Acara Solusi Bisnis



Gambar 4. 1 Sample Visual SOLBIS

2) Program Acara Kuis Tul Jaenak



Gambar 4. 2 Sample Visual Kuis Tul Jaenak

3) Program Acara Pojok Pitu



Gambar 4. 3 Sample Visual P7

4.7.3 Tugas Sekunder

Tugas sekunder merupakan tugas yang diberikan diluar dari tugas utama. Dalam tugas sekunder yang diberikan yaitu pengoprasian Kamera di PT. Jawa Pos Media Televisi. Pada tugas sekunder ini pun juga melewati beberapa tahapan seperti *briefing*, proses pengambilan angel kamera.

1. Pengoprasian Kamera

Peserta Kerja Praktik diminta untuk mengoprasikan Kamera di PT. Jawa Pos Media Televisi. Pada tugas sekunder ini pun juga melewati beberapa tahapan seperti *briefing*, dilanjutkan dengan peserta kerja praktik yang melakukan pengoprasian Kamera secara mandiri.

		<p>Shotlist: Materi Youtube</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Footage alun-alun di Jawa Timur 2. Maps alun-alun (berdekatan dengan masjid agung, pasar, pendopo) 3. Footage pohon di alun-alun <p>Shotlist: Cak Albaroyo opening program</p> <p>Shotlist:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Establish tugu pahlawan 2. Shot Jalan Pahlawan 3. Pintu masuk tugu pahlawan 4. Prasasti granit tugu pahlawan 5. Gambar alun-alun surabaya jaman dulu 6. Gambar Gedung Raad 	<p>VO: “Alun-alun, kalau mendengar kata alun-alun pasti teringat sebuah lapangan terbuka, yang di tengahnya terdapat dua pohon beringin besar dan di sekelilingnya terdapat beberapa kantor pemerintahan, masjid dan pasar. Itulah sekilas gambaran alun-alun yang ada di tanah Jawa. Alun-alun biasanya digunakan untuk pusat kegiatan masyarakat seperti upacara atau acara-acara besar lainnya. Dalam tata ruang kota tradisional Jawa, keberadaan alun-alun sebagai ruang terbuka kota memiliki arti yang sangat penting; ia bahkan menjadi pusat kota. Jika hampir di setiap daerah/kota memiliki alun-alun, lantas dimanakah letak Alun-Alun Kota Surabaya yang sebenarnya?</p> <p>[Backsound] [Ambience Jalan Raya]</p> <p>[Opening Presenter] Cak Albaroyo present kalau saat ini sedang berada di Tugu Pahlawan (menurut Sejarahwan, Tugu Pahlawan merupakan bekas alun-alun terbesar pada masanya)</p> <p>VO: “Di tengah-tengah kota di Jalan Pahlawan Surabaya, dibangun pada tanggal 10 November 1951 dan diresmikan pada tanggal 10 November 1952 oleh Presiden RI, Ir. Soekarno dengan tinggi 41,15 meter, Tugu Pahlawan adalah sebuah monumen yang menjadi markah tanah Kota Surabaya. Dahulu kompleks tugu pahlawan adalah lapangan alun-alun yang menjadi satu lapangan dengan taman kota. Taman Kota ini persis berada di depan Kediaman Bupati di Jalan Kebon Rojo. Selanjutnya, bagian dari alun-alun berubah</p>	<p>01.00</p>	
--	--	--	---	--------------	--

		<p>Van Justitie dan kantor polisi Kempetai</p> <p>7. Relief-relief dan lukisan menggambarkan pertempuran di dinding</p> <p>8. monumen “makam pahlawan tak dikenal”</p> <p>9. Cak Albaroyo berjalan menyusuri sekitar Tugu Pahlawan,</p> <p>10. Di lokasi tugu pahlawan Cak Albaroyo melihat - lihat kondisi sekitar</p> <p>11. Sesekali Cak Albaroyo melihat hp kemudian memotret tugu pahlawan</p> <p>12. Shot kegiatan masyarakat di sekitar tugu</p> <p>13. Kantor Gubernuran Jatim</p> <p>14. Makam kyai Sedo Masjid</p> <p>15. Gambar masjid surapringgo</p> <p>16. Museum sepuluh november</p> <p>17. Patung soekarno-hatta</p> <p>Cak Albaroyo present Closing segmen</p>	<p>menjadi taman kota dan kini menjadi bangunan kantor Bank Indonesia. dan terdapat dua pendopo, yakni Pendopo Kasepuhan dan Pendopo Kanoman. Satu pendopo berada di lokasi Rumah Bupati di Jalan Kebon Rojo (utara alun alun) dan satu pendopo lainnya di Jalan Alun-Alun yang sekarang berdiri kantor Gubernuran Jatim. Alun-alun di Tugu Pahlawan ini yang paling besar. Lengkap dengan masjid agung, Keraton dan pasar. Namun alun-alun berangsur hilang seiring dengan penetrasi pembangunan kota yang dilakukan Pemerintah Kolonial Belanda. Sebagai salah satu bukti jejak sejarah adanya alun-alun kota Surabaya di tugu pahlawan adalah dengan adanya makam Kyai Badrudin atau Kyai Sedo Masjid. Kyai Sedo Masjid adalah salah satu tokoh yang melawan Belanda saat penghancuran masjid agung. Untuk meredam, Pemerintah Kolonial Belanda akhirnya memindahkan masjid agung ke lokasi yang sekarang dikenal sebagai Masjid Kemayoran. Belanda menebus dengan membangun ulang masjid agung yang telah dihancurkan.</p> <p>Setelah pertempuran 10 November, tugu pahlawan dibangun untuk menghormati jasa para pahlawan yang gugur.”</p> <p>Cak Albaroyo Closing segmen, bridging ke Balai Pemuda/ Alun-Alun Surabaya</p> <p>Cak Albaroyo present:</p> <p>“La, wes ngerti kan rek.. Alun-alun Suroboyo iku mbiyen yo nang Tugu Pahlawan kene. Tapi gara-gara ono pembangunan benteng pas jaman londo bien, jadi alun-alun Suroboyo pisan kene babat sampe roto ambe lemah. La, saiki wes ono gantine alun-alun suroboyo sing anyar. Yok melok</p>		
--	--	---	--	--	--

			aku. Ojo nang ndi-ndi, tetep ndelok Blakraan!”		
	Bumper Out	Bumper Out	[Music Bumper]		
COMMERCIAL BREAK					
	Bumper In	Bumper In	[Music Bumper]		
2	Balai Pemuda/ Alun-alun Surabaya	Shotlist:	<p>[Backsound] [Ambience] [Opening Presenter]</p> <p>Cak Albaroyo: “La, lek iki Alun-alun Suroboyo sing anyar rek. Arek Suroboyo pasti wes eruh kabeh. Kebacut rek lek durung dolan rene. Sing durung eroh, yo wes ayo melok aku mlaku-mlaku, ndelok ono opo ae se nang njerone..”</p> <p>VO:</p> <p>Di <u>Surabaya</u>, Jawa Timur kaya bangunan sejarah peninggalan Belanda. Bangunan tersebut ada yang bertahan hingga kini. Salah satunya Balai Pemuda. Balai Pemuda berada di Jalan Gubernur Suryo No.15, <u>Surabaya</u>, Jawa Timur. Gedung tersebut kini telah menjadi pusat kreativitas budaya. Pada zaman penjajahan, gedung ini merupakan ruang publik bagi masyarakat Belanda.</p> <p>Gedung Balai Pemuda dibangun pada 1907 saat masa kolonial Hindia-Belanda. Gedung Balai Pemuda ini bergaya <i>ekletisme</i>, gaya campuran yaitu <i>neo gothic, renaissance</i> dan klasika romanika. Sebelumnya, gedung ini merupakan pusat tempat rekreasi orang-orang Belanda untuk pesta, berdansa, bowling. Di gedung tersebut, mereka membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari orang-orang Belanda dengan nama</p>		

			<p>"De Simpangche Societeit". Setelah kemerdekaan, gedung ini pun berubah menjadi pusat kegiatan pemuda pejuang yang tergabung dalam Pemuda Republik Indonesia (PRI).</p> <p>Kini, setelah sejarah panjang dilalui oleh Balai Pemuda, Pemerintah Kota Surabaya di bawah kepemimpinan Tri Rismaharini kembali ingin menghidupkan gedung cantik yang berada di simpang jalan tersebut. Risma ingin, gedung Balai Pemuda kembali menjadi pusat keramaian dan hiburan warga Kota Surabaya. Ia ingin, semua warga bisa menikmati hiburan yang disajikan oleh para pegiat seni. Kawasan Balai Pemuda sedang disulap oleh Pemkot Surabaya agar kembali cantik. Lahan kosong yang dulunya digunakan sebagai tempat parkir pengunjung bioskop yang letaknya di bagian belakang, diubah menjadi <i>square</i> atau plaza terbuka alias alun-alun. Alun-alun ini dihiasi oleh tanaman hias berupa bunga bugenvil dan bunga cantik lainnya.</p> <p>Cak Albaroyo Closing segmen - bridging wisata kuliner</p>		
	Bumper Out	Bumper Out	[Music Bumper]		
COMMERCIAL BREAK					
	Bumper In	Bumper In	[Music Bumper]		
3	Kampung Semanggi	<p>Shotlist:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Establis jalan raya 2. Cak Albaroyo di dalam mobil 3. Establish Kampung 	<p>[Backsound] [Ambience]</p> <p>VO:</p>		

		<p>Semanggi</p> <p>4. Cak Albaroyo berjalan memasuki kampung semanggi</p> <p>5. Plat nama kampung semanggi Kebun Semanggi</p>	<p>Siapa yang tak kenal dengan kuliner khas Surabaya, pecel semanggi. Di balik lezatnya kuliner yang biasa disajikan dengan daun pisang yang dipincuk itu, pecel semanggi rupanya berasal dari kawasan Kelurahan Sememi, Kecamatan Benowo yang dikenal dengan Kampung Semanggi. Salah satunya di RT 07 RW 03 Kampung Kendung, Sememi, Benowo. Penamaan Kampung Semanggi bukan tanpa alasan. Sebab beberapa warganya bertani Semanggi. Saat akan memasuki Kampung Semanggi, terdapat gapura cukup besar. Gapura tersebut tertulis Kampong Semanggi. Di samping gapura, terdapat petunjuk arah dengan tulisan yang sama, yaitu Kampong Semanggi Benowo.</p> <p>Cak Albaroyo Present:</p> <p>“Ojok cuma mangan tok rek, yo kudu eruh kepiye carane nggawe pecel semanggi. La, saiki aku ono nang Kampung Semanggi, Sememi, Benowo. Aku wes janji ambe Srikandi Semanggi. Yo srikandi iki sing kate ngajari aku kepiye carane gawe pecel semanggi. Ayo.. sik tak goleki omahe pinggir ndi hahaha”</p> <p>[Proses pembuatan pecel Semanggi, mulai panen]</p> <p>[Wawancara dengan tokoh desa - tentang Kampung Semanggi]</p> <p>Closing Presenter</p>		
	Bumper Out	Bumper Out	[Music Bumper]		
COMMERCIAL BREAK					
	Bumper In	Bumper In	[Music Bumper]		
4	VOLKS POP	Shotlist: 1. Presenter Main Tebak-	[Backsound] [Ambience] Cak Albaroyo (chit-chat):		

		tebak/Lanjut Parikan dengan masyarakat sekitar 2. Establish tempat yang telah dikunjungi 3. Close up nama SD 4. Beauty Shot tempat yang dikunjungi 5. Video penjual makanan semanggi suroboyo 6. Video makanan semanggi suroboyo Closing	1. Jenenge sopo? 2. Rek, sopo seng neng kene senengane keroncongan? 3. Pertanyaan : Nah lek lagu keroncong siji iki seng judule “Semanggi Suroboyo” podo ngerti artine dan penciptae gak? Cak Albaroyo: “Arek Suroboyo ngerti lagu Semanggi Suroboyo opo gak rek? Dadi rek, lagu Semanggi Suroboyo iki berisi soal makanan seng jenenge Semanggi Suroboyo. Nah, isi dari semanggi ini sendiri adalah Kulupan (sayuran) daun semanggi, daun ketela atau kangkung dan kecambah. Kemudian dilumuri dengan bumbu semanggi dengan bahan bahan seperti ketela rambat yang sudah masak seperti getuk, kacang tanah, gula jawa, gula putih, petis, dan bawang putih yang sudah digoreng, dan yang paling membuat istimewa, semanggi disajikan dengan kerupuk puli (kerupuk berbahan dasar nasi pulen), Kerupuk puli yang turut disajikan ini juga dapat difungsikan sebagai sendok untuk menikmati sayur semanggi.” Closing program			
CREDIT TITLE						
TOTAL DURASI PROGRAM					30.00	

4.7.5 Sample Visual Tugas Sekunder

- Program Acara Blakraan



Gambar 4. 4 Sample Visual Blakraan

- Program Acara OK DOK



Gambar 4. 5 Sample Visual OK DOK

BAB V

KESIMPULAN

1.1 Kesimpulan

Program kerja praktik merupakan sebuah proses belajar di dalam dunia kerja dan bisa mendapat pengalaman kerja langsung serta banyak relasi. Selain itu, dari kerja praktik bisa mendapatkan pengamatan terhadap pekerjaan yang sesuai dengan program studi yang di ampu. Dengan di lakukannya program kerja praktik ini diharapkan bisa membawa pengaruh positif terhadap perkembangan pada mahasiswa sehingga memiliki wawasan yang luas dan cukup dalam bidangnya. Dari banyak nya cabang keilmuan yang ada di Desain Komunikasi Visual peserta kerja praktik mampu menerapkan multimedia. Dari Kerja Praktik ini, peserta Kerja Praktik dapat memperoleh bekal tentang pengalaman, pengetahuan serta keterampilan di dunia kerja. Selain mendapat kan itu, peserta juga bisa berkomunikasi baik dengan tim, bekerjasama bersama tim, disiplin dalam bekerja, profesional dalam pekerjaan, dan dapat bertanggung jawab.

1.2 Saran

Berdasarkan kegiatan kerja praktik dan kesimpulan diatas, peserta Kerja Praktik dapat memberi saran sebagai berikut :

Diharapkan untuk memberikan wawasan secara teori maupun pengalaman di dunia ptelevisian, dan diharapkan dapat mengajarkan pengetahuan seputar dunia kerja profesional di bidang ptelevisian dengan lebih baik kepada mahasiswa yang melakukan kerja praktik di PT. Jawa Pos Media Televisi, agar selalu menghasilkan proses serta hasil kerja yang baik.

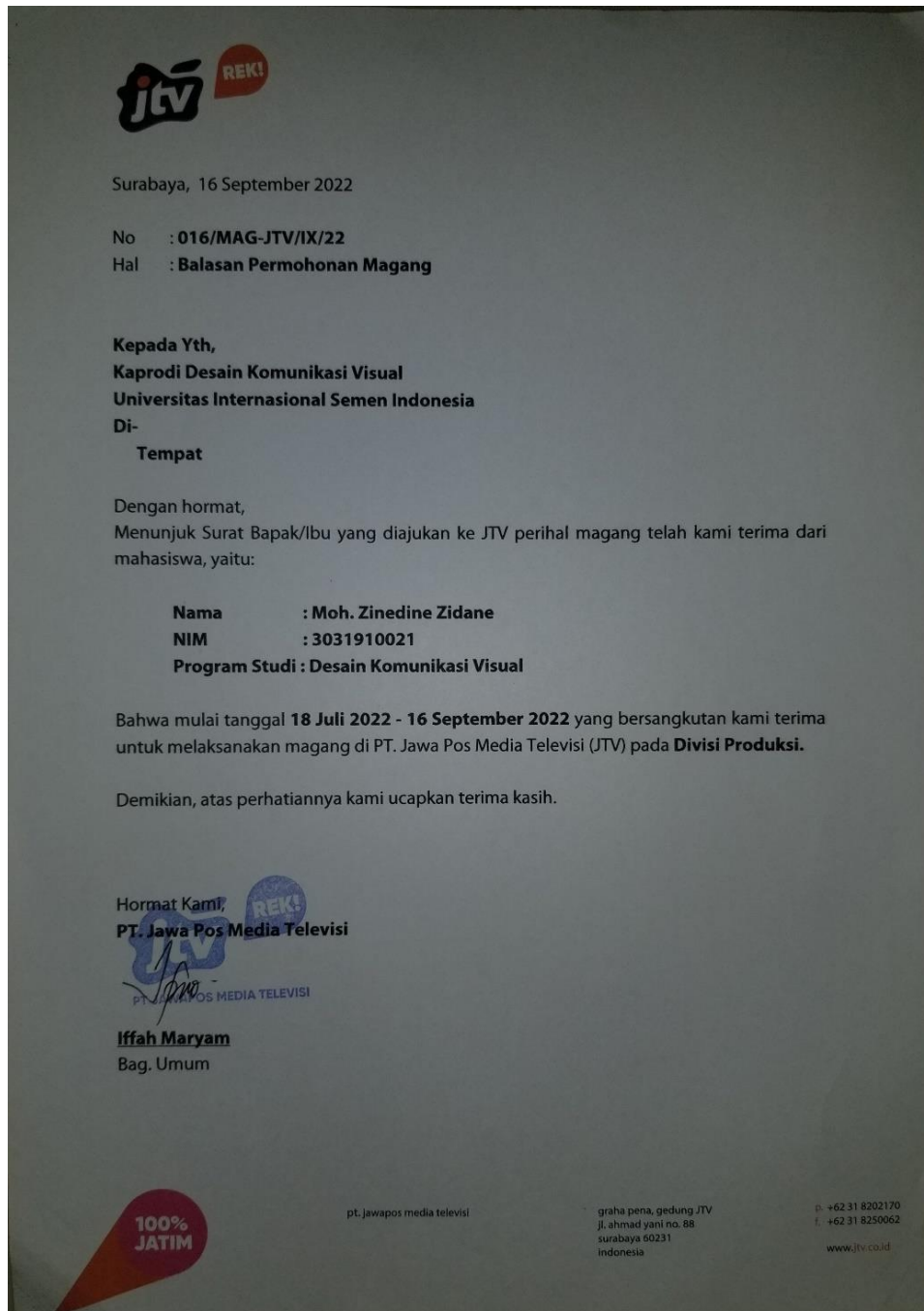
DAFTAR PUSTAKA

Wijaya,.A. (2011), PRODUKSI PROGRAM ACARA BERITA TELEVISI
BERBAHASA SUROBOYOAN:
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1015/3/COVER.pdf>

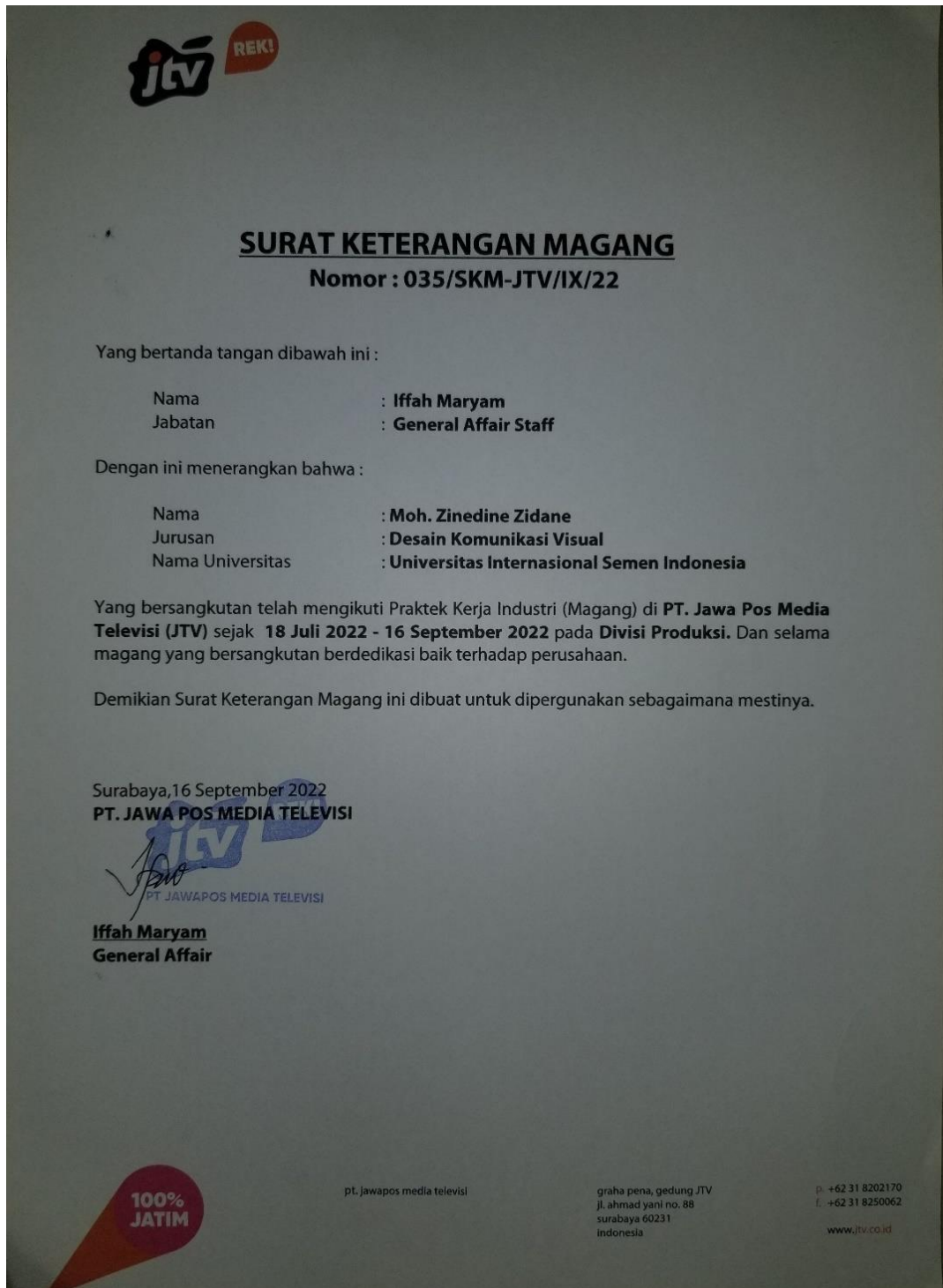
Dwita,. M. (2013), Laporan Praktek Kerja Lapangan Pada Divisi Produksi di PT.
Jawa Pos Media Televisi: [https://text-id.123dok.com/document/ky60vooy-
laporan-praktek-kerja-lapangan-pada-divisi-produksi-di-pt-jawa-pos-media-
televisi.html](https://text-id.123dok.com/document/ky60vooy-laporan-praktek-kerja-lapangan-pada-divisi-produksi-di-pt-jawa-pos-media-televisi.html)

LAMPIRAN


- Surat Penerimaan Kerja Praktik



- **Surat Tanda Berakhirnya Kerja Praktik**



• Lembar Kehadiran Magang



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481


LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : MOH. ZINEDINE ZIDANE
 NIM : 3031910021
 Judul Magang : IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PROSES PRODUKSI DI PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	16-7-2022	Pengenalan Perumahan dan brief job desk kerja praktik.	ZIDANE	
2	17-7-2022	Bantu handle stasiun dangdut	ZIDANE	
3	20-7-2022	Pengenalan audio mixer studio news	ZIDANE	
4	21-7-2022	Pegang audio arena pagi, Jatim awan	ZIDANE	
5	22-7-2022	Pengenalan audio mixer studio 1 + bantu handle live cangkruan	ZIDANE	
6	23-7-2022	Pegang audio arena pagi, solseh	ZIDANE	
7	24-7-2022	Bantu handle stasiun dangdut	ZIDANE	
8	25-7-2022	Pegang audio studio 1 STRUTJ, P7, P. Kumpang	ZIDANE	
9	28-7-2022	Bantu handle live + tapping cangkruan	ZIDANE	
10	29-7-2022	Brief kamera saat tapping OK dok 1	ZIDANE	
11	02-8-2022	Pegang audio Arena Pagi, Jatim awan solseh studio news	ZIDANE	
12	04-8-2022	Bantu handle Rujak suroboyo + pegang audio studio 1 solbis, P. Kumpang	ZIDANE	
13	05-8-2022	Pegang kamera 2 (wideangle). OK dok	ZIDANE	
14	10-8-2022	" " " " Blakraan	ZIDANE	
15	12-8-2022	Cangkruan + pegang audio studio 1 solbis, Ruis	ZIDANE	
16	14-8-2022	Handle stasiun dangdut	ZIDANE	
17	15-8-2022	Survei upacara di UNTAS	ZIDANE	
18	21-8-2022	Pegang kamera acara mener blimbing	ZIDANE	
19	22-8-2022	Pegang audio jurit malam	ZIDANE	
20	26-8-2022	Blakraan	ZIDANE	
21	01-9-2022	tapping blakraan + pegang audio studio 1	ZIDANE	
22	10-9-2022	pegang audio studio news	ZIDANE	
23	14-9-2022	pegang audio studio 1	ZIDANE	

Catatan :
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Minggu) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

• Lembar Asistensi Dosen Pembimbing

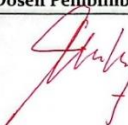





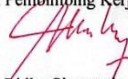
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR ASSISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : Achmad Rifa'i
 NIM : 3031910002
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Judul Kerja Praktik : Proses Rancangan Pra Produksi Hingga Pasca Produksi Pada Videografi dan Live Streaming


Kerja Praktik dilaksanakan terhitung mulai: 16 Juli 2022 s/d 19 Sept 2022
 Laporan harus sudah dikumpul : Akhir November

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	2/11/22	- Bagan yg masih belum ada - Preview project belum ada. - segera kembali lagi untuk bimbingan	
2.	1/10/22	- Sudah ok - Revisi di struktur cara berf.ker / metode brief.	
3.	16/11/22	- Revisi minor & bagan brief.	
	18/11/22	- ACC	

Gresik,
 Dosen Pembimbing Kerja Praktik

 (Nova Ridho Sisprasopo, S.Sn., M.Ds.)
 NIDN : 705118802

Catatan :
 Harap dosen menentukan sistem asistensi dengan mahasiswa, apabila proses asistensi atau pengumpulan laporan magang melewati batas waktu, maka mahasiswa dinyatakan tidak lulus magang.

- Lembar Evaluasi Magang Dosen Pembimbing

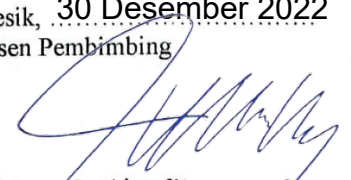


UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG

Nama : MOH. ZINEDINE ZIDANE
 NIM : 3031910021
 Judul Magang : IMPLEMENTASI ILMU DESAH KOMUNIKASI VISUAL DALAM DUNIA KERJA PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	76	7.6
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	76	19
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	78.5	39.3
Kerajinan dan Sikap	15 %	78	11.7
JUMLAH	100%	JUMLAH	77.6

Gresik, 30 Desember 2022
 Dosen Pembimbing

 (NOVA RIDHO SUPRASOJO S.Pd, M.Pd)
 NIP.

• Lembar Evaluasi Magang Pembina Lapangan



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG

Nama : MOH. ZINEDINE ZIDANE
 NIM : 3031910021
 Judul Magang : IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM DUNIA KERJA PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	92	9.2
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	95	23.75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	93	46.5
Kerajinan dan Sikap	15 %	94	14.1
JUMLAH	100%	JUMLAH	93.55

Gresik,
 Pembimbing Lapangan

PT JAWAPOS MEDIA TELEVISI

(Yulianto)
 NIP.

- **Dokumentasi Pengoprasian Mixer Audio**



- Dokumentasi Tapping Blakrakaan



- **Dokumentasi Live&Tapping Stasiun Dangdut**



- **Dokumentasi Live&Tapping Cangkrukan**



- **Dokumentasi Live Pojok Pitu**



- **Dokumentasi Live Jatim Bangkit**



- **Dokumentasi Tapping Ok Dok**



- **Dokumentasi Lainnya**







