

Penerapan Skill Broadcasting dan Editing di Kompas TV Dewata

Elisa Adi Nugraha

Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Elisa Adi Nugraha
elisaadhi99@gmail.com

Abstrak

Pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan Non Formal).

Kementerian Pendidikan dan Budaya telah berkomitmen bahwa Pendidikan bagi generasi emas di era Revolusi Industri 4.0 yang harus dimulai dengan serius dan disiapkan dengan sepenuh hati. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang di dalamnya, Pendidikan tidak ada habisnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Maka dari itu program magang merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) merupakan program yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Perguruan Tinggi Universitas Slamet Riyadi Surakarta dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik, program Studi Ilmu Komunikasi. Kompas TV Dewata merupakan perusahaan media yang menyediakan konten televisi inspiratif dan menghibur untuk keluarga Indonesia. Sesuai dengan visi misi yang diusung, Kompas TV Dewata mengemas program tayangan *news, adventure, knowledge*, dan *entertainment* yang mengedepankan kualitas. Sejalan dengan itu, tujuan Kompas TV adalah menghasilkan media digital yang menyampaikan pesan dengan cara menarik dan efisien untuk menunjang sebuah acara terlaksana dengan baik. dapat menyimpulkan bahwa banyak pengalaman yang penulis dapatkan selama magang di Kompas TV Dewata di bidang Broadcast dan Editor. Sehingga pada akhirnya magang adalah salah satu program yang disiapkan untuk menerbitkan lulusan yang siap bekerja di dunia kerja.

Kata kunci: Kompas TV Dewata, MBKM, Program Pendidikan.

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah (Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan Non Formal).

Kementerian Pendidikan dan Budaya telah berkomitmen bahwa Pendidikan bagi generasi emas di era Revolusi Industri 4.0 yang harus dimulai dengan serius dan disiapkan dengan sepenuh hati. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak ada habisnya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting.

Maka dari itu program magang merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) merupakan program yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Perguruan Tinggi Universitas Slamet Riyadi Surakarta dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik, program Studi Ilmu Komunikasi. Yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk mempelajari berbagai macam keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil. Berbagai bentuk kegiatan belajar diluar perguruan tinggi, diantaranya melakukan magang atau praktek kerja di industri atau tempat kerja yang lainnya, mengajar di satuan Pendidikan, mengikuti pertukaran pelajar,

melaksanakan proyek pengabdian terhadap masyarakat, melakukan kegiatan kewirausahaan, melakukan penelitian, dan mengikuti proyek independent.

Pembelajaran dalam kampus merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan dan inovasi, kreatifitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa serta mengembangkan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri dan tuntutan kinerja dan target pencapaiannya. Dengan jalur yang sangat fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan bakat dan potensinya sesuai dengan passion bakatnya, juga melalui program merdeka belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka skills mahasiswa akan terbentuk dengan kuat. Program ini dilaksanakan bagi mahasiswa semester tujuh, tapi di Universitas Slamet Riyadi Surakarta mahasiswa semester lima juga mengikuti program tersebut dengan persyaratan memiliki kesiapan materi atau pengetahuan yang cukup tentang topik yang akan diambil. Dan harus mengambil semua mata kuliah yang dibatasi 20 SKS yang akan di konversikan ke dalam program magang. Dan setelah selesai magang mahasiswa juga diwajibkan menyusun laporan yang akan didiskusikan oleh dosen pembimbing lapangan dan dosen pembimbing magang.

Program magang ini menjadi salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Slamet Riyadi Surakarta, hal ini bertujuan supaya ilmu yang diperoleh mahasiswa saat perkuliahan dapat diterapkan dan diaplikasikan oleh mahasiswa dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Magang juga merupakan syarat bagi mahasiswa untuk melanjutkan jenjang akhir (Pembuatan Desk Evaluation dan Skripsi).

Dalam perkuliahan mahasiswa mendapat pengetahuan yang berupa teori dan diiringi oleh sedikit praktek. Hal ini tidak cukup, karena ilmu yang dimiliki dan didapat pada saat perkuliahan harus direalisasikan dalam kehidupan nyata. Pelaksanaan magang setiap mahasiswa dituntut agar dapat memperluas informasi terhadap bidang yang ditekuni dan dipelajari.

Magang ini sangat penting karena mahasiswa dapat mengetahui sejauh mana perkembangan komunikasi dan cara kerja yang ada di dalam sebuah perusahaan atau instansi. Karena dalam dunia kerja, setiap instansi atau perusahaan memiliki aturan dan kebijakan yang berbeda-beda. Apakah ada perbedaan antara teori dan prakteknya. Dengan adanya mata kuliah magang dapat membentuk pola pikir yang terarah dan membangun. Selain itu juga bisa sebagai bekal untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang penuh persaingan, serta mengetahui kerjasama dan komunikasi yang dilakukan oleh karyawan dalam suatu perusahaan atau instansi terkait.

Dalam pelaksanaan magang ini mahasiswa diberi kebebasan oleh fakultas untuk memilih sendiri perusahaannya. Sedangkan waktu pelaksanaannya dan

lamanya magang tergantung kebijakan perusahaan yang telah dipilih oleh mahasiswa tersebut.

Untuk itu penulis memilih Kompas TV Dewata untuk melaksanakan magang karena penulis ingin mengetahui kinerja industri pertelevisian dalam menjalankan perannya dalam menjalankan unit-unit pekerjaan yang tersedia pada industri pertelevisian.

B. Maksud dan Tujuan

Pelaksanaan Kegiatan Kuliah Magang ini bermaksud untuk memperoleh berbagai manfaat yang signifikan bagi semua pihak, baik bagi saya, lembaga perguruan tinggi, maupun pihak instansi selaku objek pelaksanaan dari kegiatan ini, tujuan yang ingin saya capai yaitu adalah :

1. Tujuan Umum:

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman mahasiswa mengenai keadaan yang sesungguhnya untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja.
2. Mengetahui dan memahami penerapan teori atau ilmu yang pernah diterima pada masa perkuliahan.

2. Tujuan Khusus:

1. Untuk memenuhi persyaratan lulus mata kuliah wajib magang.
2. Sebagai syarat mengikuti ujian akhir semester mata kuliah magang komunikasi.

3. Mengetahui tentang pengelola informasi yang dilakukan oleh Bagian Pengelola Informasi Publik. Informasi untuk menambah wawasan praktis yang terdapat pada instansi terkait sehingga mahasiswa mendapatkan Realita kerja yang sesungguhnya.

C. Kerangka Teori

1. Teori Broadcasting

Siaran adalah pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, gambar, atau suara dan gambar atau yang berbentuk grafis, karakter, baik yang bersifat interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui perangkat penerima siaran. Penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran. Broadcasting secara harfiah adalah proses pengiriman sinyal/pesan ke berbagai lokasi secara bersamaan baik melalui satelit, radio, 5 televisi, komunikasi data pada jaringan dan lain sebagainya.

1. Dasar Produksi TV adalah proses produksi/penyiaran yang menghasilkan materi berbentuk audio visual yang berisi program (acara TV), diproduksi atau disiarkan oleh sekelompok orang dengan profesi tertentu, dilaksanakan secara profesional berdasarkan kaidah pertelevisian untuk disiarkan melalui media TV dan ditujukan

kepada pemirsa. Proses produksi penyiaran harus dilakukan melalui sebuah proses yang mantap dan dengan perencanaan yang matang. Dalam sebuah produksi TV, kita dituntut menjadi profesi yang profesional, yaitu:

- A. Berdedikasi terhadap profesinya
- B. Bertanggung jawab terhadap pekerjaannya
- C. Disiplin pada keseluruhan tugas/fungsi
- D. Bekerja tanpa pamrih
- E. Menguasai sepenuhnya fungsi dan tugas
- F. Motivasi berkarya positif
- G. Jujur, Terbuka, dan terus terang
- H. Mampu bekerja sama dengan siapa saja

2) Sistem MCR Televisi Broadcast

MCR menjadi pusat pengaturan semua tayangan program dan iklan. MCR juga dapat dikatakan tempat pengontrolan keluar dan masuknya sumber. Terdapat tujuh bagian dalam sistem MCR Televisi Broadcast.

2. Teori Editing

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art.

Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan. Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai, dan meningkatkan minat audiens, simpel, terorganisir, memberikan penekanan selektif, dan menciptakan kesatuan yang utuh. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Langkah-langkah dalam Proses Desain Grafis :

- A. Menganalisis audiens.
- B. Menentukan tujuan anda pesan.
- C. Memutuskan dimana dan bagaimana Anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi, atau situs web).
- D. Menetapkan tujuan.
- E. Mengatur teks dan gambar.
- F. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
- G. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya, dan spasi.
- H. Menambah dan memanipulasi grafik.

- I. Mengatur teks dan gambar.
- J. Proses proofing
- K. Memperbaiki dan menyempurnakan.

3. Pengertian Editing Video

Editing video adalah sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk Video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (cut to cut) kemudian menggabungkan potongan potongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton. Dalam proses editing itu sendiri seorang editor akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses editing menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya, seorang editor harus juga bisa memberi sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle kamera yang baik, sehingga bisa memberi sentuhan editing yang menarik.

D. Metode Pengumpulan Data

Observasi merupakan cara pengumpulan data melalui proses pencatatan perilaku subjek (orang), objek (benda) atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan

atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Pendekatan observasi berbeda dengan pendekatan komunikasi. Karena pendekatan observasi tidak berinteraksi langsung dengan objek datanya, tetapi hanya mengobservasi saja, maka pendekatan ini baik untuk mengamati suatu proses, kondisi, kejadian kejadian atau perilaku manusia. Sedangkan pendekatan komunikasi karena berinteraksi dengan narasumber, maka baik digunakan untuk mengumpulkan

data sikap, motivasi, opini, ekspektasi atau intensi dari narasumbernya. Dalam laporan magang ini penulis juga mengumpulkan data dengan cara mewawancarai narasumber.

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

Kompas TV Dewata merupakan perusahaan media yang menyediakan konten televisi inspiratif dan menghibur untuk keluarga Indonesia. Sesuai dengan visi misi yang diusung, Kompas TV Dewata mengemas program tayangan *news, adventure, knowledge, dan entertainment* yang mengedepankan kualitas. Sejalan dengan itu, tujuan Kompas TV adalah menghasilkan media digital yang menyampaikan pesan dengan cara menarik dan efisien untuk menunjang sebuah acara terlaksana dengan baik.

B. Sejarah Singkat Kompas TV Dewata

Kompas TV Dewata yang sebelumnya bernama Dewata TV merupakan Stasiun Televisi lokal yang berdiri dan mengudara *free to air* di Bali. Kemudian pada tahun 2011 - 2014 merubah logonya kembali dengan slogan "Inspirasi Bali". Pada tanggal 1 Januari 2011 bekerja sama dengan Kompas Gramedia Production salah satu perusahaan yang membawahi Kompas TV. Setelah bergabung dengan Kompas TV pada tahun 2011 hingga sekarang, Kompas TV Dewata merubah logonya kembali dengan menggunakan logo Kompas.

Tujuan utama pendirian Dewata TV adalah untuk mengedepankan sisi-sisi kemanusiaan dan mengedukasi masyarakat, serta mengangkat keagungan budaya, keragaman seni, dan keindahan alam pulau Dewata. Kompas TV Dewata mengudara pertama kali pada tanggal 27 November 2007 di kanal 23 UHF dapat diterima hampir seluruh Bali kecuali Singaraja, yang berpusat di Jl. Prof. Dr. Ida Bagus Mantra No.88A, Ketewel, Kec. Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali.

C. Visi, Misi, dan Tujuan

Dengan terus berkembangnya Kompas TV Dewata, diharapkan Stasiun Tv ini dapat menjadi sarana yang tepat untuk menyuarakan perubahan, serta dapat menyebarkan pengetahuan, pendidikan, informasi dan hiburan.

Begitu pula karena banyaknya keanekaragaman budaya di Pulau Bali, Kompas TV Dewata berupaya untuk ikut menjaga dan memelihara warisan budaya. Serta Kompas TV Dewata memiliki latar belakang untuk dapat membuka lapangan kerja baru di Pulau Bali. Tentunya terdapat tujuan, visi, dan misi yang melatarbelakangi perusahaan. Berikut penulis lampirkan Tujuan, Visi, dan Misi perusahaan

Tujuan

- Memberikan alternatif tontonan yang berkualitas - Memberikan wahana bagi masyarakat Bali untuk berkreasi

Visi

- Menjadikan lembaga penyiaran yang berkualitas dan profesional

Misi

- Menyediakan informasi & hiburan yang berkualitas bagi masyarakat Bali
- Menumbuhkan kembangkan kreativitas, inovasi & karya masyarakat Bali
- Berkontribusi bagi pembangunan demokrasi di Bali
- Mengembangkan sumber daya manusia Bali di bidang Broadcasting

D. Struktur Organisasi Perusahaan

- **Kepala Biro**

Mengkoordinir seluruh operasional perusahaan.

- **Operation Dept**

Mengkoordinir seluruh tampilan di layar televisi baik program dan berita.

- **HRD & Legal Dept.**

Menerima surat masuk, melaksanakan proses penginputan pergerakan data karyawan, mengatur pemakaian kendaraan operasional, melakukan penerimaan siswa/I prakerin, pengecekan stok ATK (Alat tulis) perusahaan.

- **Finance Dept.**

Menerima pembayaran, membuat laporan keuangan (penerimaan dan pengeluaran, neraca, buku besar), mencetak *invoice* dan kwitansi.

- **Sales Support**

Membuat sales order dari marketing, menginput omset dari order masuk, mengecek tayangan dan informasi ke klien.

- **Marketing Section**

Membuat penawaran dan promosi kepada pihak luar baik iklan dan program.

- **Technical Support Section**

Mengkoordinir & pengecekan kondisi seluruh jaringan (internet, server, komputer) perusahaan.

- **MCR & Studio Control**

Mengatur dan mengontrol siaran sesuai dengan rundown yang telah dibuat.

- **Grafis & Editor**

Mengedit program maupun iklan, serta membuat grafis

untuk tayangan promo program.

- **Cameramen & Audio Person**

Melakukan pengambilan gambar sesuai dengan schedule/agenda yang ditugaskan. Mengatur suara siaran agar tepat unsur unsurnya.

E. Bidang Dalam Magang

1. Editor :

a. Grafis dan Editor :

Mengedit program maupun iklan, serta membuat grafis untuk tayangan promo program.

- Memilih background thumbnail sesuai judul naskah berita,
- Mengatur size font agar terlihat presisi,
- Mampu memahami naskah dengan baik,
- Memahami raw video sebelum masuk proses editing.

2. Broadcast :

a. MCR dan Studio Control :

Mengatur dan mengontrol siaran sesuai rundown yang telah dibuat.

b. Kameramen dan Audio Person :

Melakukan pengambilan gambar sesuai schedule / agenda yang ditugaskan. Mengatur suara siaran agar tepat unsur-unsurnya.

- Mampu merancang naskah untuk ditampilkan di Teleprompter,
- Mampu mengoperasikan kamera dengan baik.

- c. Mampu memahami tata cara penulisan serta dapat merancang naskah berita dengan baik.

Dalam hal ini bagian Visual Media sebagai pembuat konten berupa video dan fasilitator atau penyedia fasilitas yang dibutuhkan oleh pihak internal pada setiap kegiatan.

1. Melakukan pembuatan konten visual berupa melakukan take video.

2. Melakukan pengambilan gambar atau materi foto maupun video, kegiatan ini dilakukan di lapangan. Ada beberapa tujuan dalam pelaksanaan kegiatan magang kali ini, sebagai berikut :

- Untuk memahami tools pada kamera, karena dalam penggunaan kamera professional, sekarang ada banyak perkembangan teknologi yang sudah mulai canggih dan memudahkan untuk dioperasikan.
- Untuk memonitor situasi, mendengarkan kritik dan saran.

3. Mengoperasikan Sistem Broadcast, kegiatan ini merupakan pokok dari industri di pertelevisian, karena sistem broadcast sangat harus teliti dan berhati-hati. Mengetahui software broadcast menjadi hal yang wajib dilakukan apabila mendapatkan job desc ini.

4. Melakukan pengeditan konten seperti mengedit video yang nantinya akan ditayangkan.
5. Melakukan pembuatan skrip naskah yang nantinya digunakan untuk proses VO (Voice Over) serta pencocokan saat mengedit sebuah video
6. Melakukan wawancara untuk mencari sebuah informasi yang nantinya akan ditulis ke dalam skrip naskah.

KESIMPULAN

Program Kampus Merdeka Merdeka Belajar (MBKM) merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/mahasiswi untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja.

Sebagai penutup dari penulis dapat menyimpulkan bahwa banyak pengalaman yang penulis dapatkan selama magang di Kompas TV Dewata di bidang Broadcast dan Editor. Sehingga pada akhirnya magang adalah salah satu program yang disiapkan untuk menerbitkan lulusan yang siap bekerja di dunia kerja.

Pengalaman saya dapatkan selama magang ini sangat penting dan berkesan

untuk bekal serta bisa diterapkan di saat nantinya bekerja di Industri Pertelevisian maupun Industri Kreatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Karna, K. (2018, September). Jurnal Ilmiah teknik studio vol. 4, No.2. Diakses Januari 31, 2023, dari [http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jits/article/view/37#:~:text=Master%20Control%20Room%20\(MCR\)%20adalah,%2C%20sebagai%20suatu%20metode%20ku%20alitatif](http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jits/article/view/37#:~:text=Master%20Control%20Room%20(MCR)%20adalah,%2C%20sebagai%20suatu%20metode%20ku%20alitatif)
- Tanudjaja, S. (n.d.). BAB III. Sejarah Dewata Kompas bernama sebelumnya keagungan TVnya Bali. Diakses Januari 31, 2023, dari <https://adoc.pub/bab-iii-a-sejarah-dewata-dewata-kompas-bernama-sebelumnya-ke.html>
- Bab III landasan teori 3.1 Teori Desain Grafis - Dinamika. (n.d.). Diakses Januari 31, 2023, dari https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/991/5/BAB_III.pdf
- Master control room televisi: Unkris: Pusat Ilmu pengetahuan. (n.d.). Diakses Januari 31, 2023, dari http://p2k.unkris.ac.id/id3/1-3065-2962/Master-Control-Room-Televisi_103316_p2k-unkris.html