

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan melalui media massa kepada khalayak banyak. Menurut Nurudin (2013:9) media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan heterogen. Media massa memiliki peran seperti media edukasi, media informasi dan media hiburan.

Media elektronik merupakan salah satu media massa yang memiliki kekhususan. Kekhususannya terletak pada dukungan elektronika dan teknologi yang menjadi ciri dan kekuatan dari media berbasis elektronik. Salah satu kelebihan media elektronik adalah sifatnya yang *realtime*, disiarkan langsung saat kejadian berlangsung (Suryawati 2014:37).

Menurut Unde (2015:12) siaran televisi seakan-akan memindahkan realitas kepada penonton, dan karena itu penonton seakan terlibat secara langsung atau hadir sendiri pada tempat kejadian meskipun kejadian dan tempat itu mungkin sangat jauh dengan penonton.

Kesuksesan televisi sebagai media massa elektronik menyebabkan banyaknya rumah produksi yang berlomba untuk memproduksi beragam program acara. Salah satu rumah produksi yang berhasil memproduksi program acara yakni Fremantle Indonesia. Fremantle Indonesia merupakan cabang perusahaan dari perusahaan rumah produksi asal Inggris yakni Fremantle yang telah memproduksi beragam program acara. Fremantle Indonesia berlokasi di Jalan Barito 2 No. 3 Kramat Pela, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

Fremantle Indonesia telah berhasil memproduksi program hiburan yaitu *Take Me Out* Indonesia. Program ini merupakan acara realitas atau biasa disebut dengan *reality show* bertema ajang pencarian jodoh. *Take Me Out* Indonesia sudah mengudara di televisi Indonesia sejak 19 Juni 2009 hingga 20 Mei 2020 dan sukses disukai oleh khalayak. Tidak banyak yang mengetahui bagaimana program *Take Me Out* Indonesia sehingga dapat menayangkan tiga puluh tiga kontestan yang berbeda dan sesuai dengan kriteria untuk bermain dalam setiap episodenya. Dalam film proses menyeleksi pemain yang akan memerankan peran penting disebut dengan *casting*. Menurut Latief dan Utud (2015:111) *casting* adalah proses pemilihan pengisi acara sesuai dengan karakter atau peran yang akan diberikan pada program siaran.

Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam laporan akhir ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan adalah:

- 1) Bagaimana format siaran program *Take Me Out* Indonesia?
- 2) Bagaimana proses *casting* kontestan program *Take Me Out* Indonesia?
- 3) Apa saja hambatan dan solusi pada proses *casting* kontestan program *Take Me Out* Indonesia?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang hendak dicapai dari laporan akhir ini adalah:

- 1) Menjelaskan format siaran program *Take Me Out* Indonesia.
- 2) Menjelaskan proses *casting* kontestan program *Take Me Out* Indonesia.
- 3) Menjelaskan apa saja hambatan dan solusi pada proses *casting* kontestan program *Take Me Out* Indonesia.

METODE

Lokasi dan Waktu

Laporan akhir ini disusun berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Fremantle Indonesia berlokasi di Jalan Barito 2 No 3 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Waktu pelaksanaan PKL dilakukan selama dua bulan yang berlangsung pada tanggal 23 Desember 2019 sampai 14 Februari 2020. Jam kerja Senin hingga Sabtu, mulai pukul 11.00 WIB sampai dengan 20.00 WIB.



Sekolah Vokasi
Data dan Instrumen
Digital Instructional Studies

Data merupakan hal yang sangat penting dalam penulisan laporan akhir ini untuk menjadi acuan yang menjawab segala permasalahan yang dibahas. Data yang digunakan dalam penulisan laporan akhir ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dan dikumpulkan langsung pada saat PKL. Data primer yang diperoleh struktur tim produksi program *Take Me Out* Indonesia, logo perusahaan, profil perusahaan, dan logo *Take Me Out* Indonesia.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dan dilansir dari beberapa sumber yang sudah diteliti dan sudah tersedia secara langsung maupun tidak langsung. Data sekunder juga diperoleh melalui studi pustaka beberapa buku-buku yang menjadi penunjang penyusunan laporan akhir ini.

Instrumen merupakan alat yang menunjang untuk digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi. Alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data tersebut antara lain berupa laptop, koneksi internet, alat tulis (buku dan pensil), dan beberapa pertanyaan untuk diajukan kepada asisten produser *Take Me Out* Indonesia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penyusunan laporan akhir ini meliputi:



- 1) Observasi Langsung
Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati secara langsung bagaimana proses produksi program *Take Me Out* Indonesia di Fremantle Indonesia.
- 2) Partisipasi Aktif
Partisipasi aktif dilakukan dengan cara penulis ikut serta dalam setiap kegiatan secara langsung selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan tim kontestan *Take Me Out* Indonesia. Kegiatan tersebut berupa mencari kontestan, *casting* kontestan, hingga *editing* video setelah *casting*.
- 3) Wawancara
Wawancara dilakukan dengan asisten produser *Take Me Out* Indonesia dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan data informasi yang dibutuhkan sebagai bahan penyusunan laporan akhir ini.
- 4) Diskusi
Diskusi dilakukan dengan pembimbing lapangan dan koordinator tim kontestan program *Take Me Out* Indonesia selama Praktik Kerja Lapangan (PKL), mengenai prosedur kerja yang dilakukan selama PKL.
- 5) Studi Pustaka
Studi pustaka dilakukan penulis dengan cara mencari data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan judul laporan akhir ini, melalui buku-buku dan internet.



Sejarah Fremantle Indonesia

Fremantle adalah salah satu dari rumah produksi program televisi terbesar di dunia, dengan produksi yang mencakup serial drama, entertainment, dan program digital yang terdapat di sekitar 43 negara di dunia termasuk Inggris, Amerika Serikat, Jerman, Australia, Perancis, Italia, Spanyol, Portugal, Skandinavia, Amerika Selatan, dan Asia. Kantor Pusat Fremantle berada di London dan untuk di Asia Pasifik berada di Australia. Fremantle adalah salah satu pencipta, pembuat dan juga distributor program-program hiburan terbesar dan tersukses di dunia, mulai dari acara unggulan televisi seperti drama seri sampai acara hiburan baik game show ataupun *reality show*.

Fremantle sebagai perusahaan yang menghasilkan kreativitas mendunia telah menciptakan acara-acara hiburan skala internasional sebut saja *Idols*, *Got Talent*, *The X Factor*, *Hole in The Wall*, *Sing to Win*, *Take Me Out*, *Family Feud* dan program lainnya. Salah satu dari sedikit production house yang mendunia, Fremantle saat ini memproduksi di 22 negara lebih di seluruh dunia dengan program yang didistribusikan ke 150 lebih pasar yang berbeda, terbentuk pada tahun 2001, dan merupakan gabungan dari beberapa perusahaan besar. Perkembangan dari waktu ke waktu menggambarkan kunci tonggak sejarah dan bagaimana Fremantle tumbuh menjadi yang terdepan untuk acara dan produksi televisi di dunia. Produksi yang mempunyai cakupan luas seperti drama, entertainment dan lainnya, Fremantle juga memiliki keahlian untuk menciptakan format-format baru untuk di produksi oleh televisi lokal di tiap negara. Program-program yang diproduksi oleh Fremantle dapat menarik perhatian para khalayak dan menjadi program yang ditunggu-tunggu