



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Menurut Morissan (2014:349), interaksi adalah tindakan oleh seseorang yang diikuti oleh tindakan orang lain, misalnya: pertanyaan-jawaban, pernyataan-pernyataan, dan sapaan-sapaan. Berinteraksi memerlukan suatu tindakan untuk mendapatkan umpan balik antara satu dengan yang lain. Maka dari itu, interaksi membutuhkan komunikasi sebagai dasar dalam melakukan kegiatannya. Menurut Daryanto dan Rahardjo (2016:350), komunikasi adalah proses dipahami dan memahami orang lain, melalui proses pemberi pesan (komunikator) memberi informasi (isi pesan) melalui penggunaan simbol-simbol (seperti kata, angka, gambar, isyarat, dan lain-lain) kepada pihak penerima (komunikan). Hal tersebut dapat dikatakan bahwa komunikasi menjadi penghubung antar pihak yang digunakan untuk berbagi informasi agar membentuk suatu hubungan.

Komunikasi dikatakan efektif apabila menghasilkan perubahan sikap sehingga terjalin sebuah hubungan baik antara pemberi pesan dan penerima pesan. Daryanto dan Rahardjo (2016:65) menjelaskan bahwa untuk dapat berkomunikasi secara efektif, kita berharap untuk dapat mempengaruhi persepsi orang lain terhadap diri kita. Komunikasi harus memiliki beberapa komponen yang tergabung dalam model komunikasi agar menjadi efektif, salah satunya model komunikasi Lasswell. Model Komunikasi Lasswell memiliki lima komponen dalam model komunikasi. Komponen tersebut adalah *who, say what, channel, when, dan with what effect*. Setiap komponen memiliki fungsinya masing-masing. Komponen *channel* atau media berfungsi untuk menjadi perantara dalam penyampaian informasi. Menurut Daryanto dan Rahardjo (2016:346), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pemilihan media dilakukan sesuai dengan tujuan dan manfaat dari informasi itu sendiri. Terdapat empat jenis media, yaitu *audio, visual, audiovisual*, serta *multimedia*. Setiap jenisnya memiliki fungsi dan manfaatnya masing-masing.

Audiovisual menjadi jenis media yang paling banyak menarik perhatian masyarakat dari keempat jenis media yang ada. Media *audiovisual* merupakan kombinasi dari media *audio* dan media *visual*. Menurut Sari (2019:42), media *audiovisual* adalah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar. Media *audiovisual* menjadi lebih menarik karena seseorang akan mendapatkan informasi bukan hanya dari suara, namun juga tampilan yang ditayangkan. Media *audiovisual* juga dapat membantu seseorang yang sulit memahami informasi hanya dari suara atau tampilan saja. Maka dari itu, media *audiovisual* sangat digandrungi oleh masyarakat luas.

Media *audiovisual* memiliki banyak contoh, salah satunya televisi. Televisi sudah menjadi 'santapan' masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat memanfaatkan televisi sebagai sumber untuk mendapatkan informasi. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai macam tayangan yang ada di televisi, mulai dari film dokumenter hingga program televisi. Menurut Mabruhi

(2013:10), pada prinsipnya jenis-jenis film terbagi menjadi film dokumenter, film cerita pendek, film cerita panjang, film eksperimental, dan film-film jenis lain: profil perusahaan, iklan televisi, program televisi, dan video klip. iNews merupakan salah satu stasiun televisi di Indonesia yang memiliki berbagai jenis program acara, salah satunya program *Call Me Mel*. *Call Me Mel* ialah program televisi non-berita dengan konsep *talkshow* yang dipandu oleh Melaney Ricardo dan Ichsan Akbar. Program ini menyuguhkan informasi terbaru dari artis-artis papan atas dengan tampilan yang *fresh* dan pembawaan yang sangat menghibur. Terdapat banyak *treat* yang ditampilkan dalam setiap tayangan. Kesuksesan program *Call Me Mel* tidak lepas dari tokoh yang membantu dalam proses produksi program tersebut. Para pekerja dibalik layar adalah pihak yang memiliki peran penting dalam sebuah tayangan yang bermanfaat juga menarik perhatian para penontonnya.

Produser, *Creative*, *Cameramen*, hingga *Production Assistant* harus bekerja sama dalam menghasilkan tayangan yang terbaik. Walaupun memiliki tugas yang berbeda-beda, keberadaannya memiliki peran besar dalam kesuksesan sebuah tayangan di televisi. *Production Assistant* merupakan salah satu peran yang sangat dibutuhkan dalam proses produksi sebuah program. Hampir seluruh tugas produksi dikerjakan oleh seorang *Production Assistant*. *Production Assistant* juga akan berhubungan dengan banyak pihak dalam proses produksi sebuah program. Hal tersebut yang membuat *Production Assistant* mulai melatih kemampuan komunikasinya. Maka dari itu, *Production Assistant* juga harus memiliki cara berkomunikasi yang baik dan benar.

Production Assistant bukan hanya membutuhkan komunikasi untuk menjalankan tugasnya saja, namun juga untuk membangun interaksi dengan para kru. Tim *Production Assistant* kompak dapat menghasilkan program acara yang dapat diterima oleh penonton. Kesuksesan program *talkshow Call Me Mel* pun menjadi acuan untuk *Production Assistant* dalam melakukan komunikasi. Maka dari itu, seorang *Production Assistant* perlu memahami bagaimana menciptakan proses komunikasi yang tepat dalam menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Sehingga, hambatan yang terjadi selama melakukan proses komunikasi dapat berkurang dan membantu seluruh tugas *Production Assistant* akan berjalan dengan lancar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Laporan Akhir ini membahas tentang pemahaman seorang *Production Assistant* dalam melakukan proses komunikasi selama produksi program *Call Me Mel* di iNews. Penulis juga membahas hambatan yang terjadi selama melaksanakan proses komunikasi selama produksi program *Call Me Mel* di iNews, serta mencari solusi yang digunakan agar dapat mengurangi hambatan tersebut.

Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bahan untuk Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses komunikasi seorang *Production Assistant* dalam produksi program *Call Me Mel* di iNews?
2. Apa saja hambatan komunikasi dan solusi seorang *Production Assistant* dalam produksi program *Call Me Mel* di iNews?



Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses komunikasi seorang *Production Assistant* dalam produksi program *Call Me Mel* di iNews.
2. Menjelaskan hambatan komunikasi dan solusi seorang *Production Assistant* dalam produksi program *Call Me Mel* di iNews.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu

Pengumpulan data untuk menyusun Laporan Akhir ini berlangsung selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di iNews yang berlokasi di jalan Kebon Sirih No. 17-19, Jakarta Pusat, Indonesia. Waktu pengumpulan data dilaksanakan selama 50 hari, terhitung dari tanggal 6 Januari 2020 sampai tanggal 13 Maret 2020, setiap hari Senin hingga Jumat, mulai pukul 12.00 WIB hingga pukul 22.30 WIB.

Data dan Instrumen

Data merupakan bahan atau informasi penting berupa fakta yang didapatkan secara langsung maupun tidak langsung sebagai jawaban atas permasalahan yang diangkat. Sedangkan instrumen adalah alat yang digunakan untuk membantu dalam mengumpulkan data agar lebih efektif dan efisien. Jenis data dan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data untuk menyusun Laporan Akhir adalah:

1. Data
 - a. Data Primer
Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya. Data yang digunakan untuk mendukung isi laporan berupa observasi, partisipasi langsung, wawancara, dan diskusi dengan pembimbing lapangan dan staf iNews.
 - b. Data Sekunder
Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung. Pengumpulan data sekunder diperoleh dari referensi buku-buku, internet seperti *website* iNews, dan sumber-sumber pendukung lainnya.
2. Instrumen
Instrumen yang digunakan untuk mendukung Laporan Akhir ini berupa daftar-daftar pertanyaan sebagai pedoman pada saat wawancara untuk dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan alat bantu berupa gawai, *camera*, *flashdisk*, alat tulis, telepon kantor, dan *laptop*.