BAB II

PELAKSANAAN PKL

PKL dilaksanakan di Divisi Produksi Departemen Non Drama sebagai Tim Kreatif *Game Show* "Cewek atau Cowok" di stasiun televisi nasional PT Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV) Jakarta terhitung mulai tanggal 5 Juli 2010 sampai 5 Agustus 2010 dengan hari kerja Senin sampai Jumat dan jam kerja yang fleksibel.

2.1 Kegiatan PKL

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan PKL di PT. Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV) dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1

Jadwal Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Tanggal 5 Juli– 5 Agustus 2010

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Keterangan	
			Rutin	Insidentil
1.	Senin, 5 Juli 2010	• Pengarahan kerja oleh sekretaris *General Services*		√
		• Mengolah data untuk keperluan produksi		√

2.	Selasa, 6 Juli 2010	• Mengolah data untuk keperluan produksi		√
3.	Rabu, 7 Juli 2010	• Mengolah data untuk keperluan produksi		√
		• Mengurus perpindahan ke divisi produksi		√
4.	Kamis, 8 Juli 2010	• Mengurus perpindahan ke divisi produksi lalu mutasi ke divisi Produksi		√
5.	Jumat, 9 Juli 2010	• Pengarahan kerja dan pengenalan kru oleh Tim Kreatif Program "Cewek atau Cowok"		√
		• Persiapan *taping* Episode 10 dan 11: fiksasi artis, *talent*, properti, *wardrobe*	√	

6.	Sabtu, 10 Juli 2010	LIBUR	√	
7.	Minggu, 11 Juli 2010	LIBUR	√	
8.	Senin, 12 Juli 2010	• Cek *rundown*, *script*, *wardrobe*, properti, studio dan *makeup artist*	√	
		• *Briefing talent*	√	
		• Bekerja sama dengan bagian *wardrobe* dan *makeup artist* untuk mewujudkan konsep yang telah di rencanakan	√	
		• *Taping* Program "Cewek atau Cowok" Episode 10 dan 11	√	
		• Evaluasi dengan produser dan seluruh kru	√	
9.	Selasa, 13 Juli 2010	• Riset artis, *talent*	√	

		dan *wardrobe*		
		• Mengisi *form talent* yang memperoleh hadiah		√
10.	Rabu, 14 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• Membuat *weekly report*	√	
11.	Kamis, 15 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
12.	Jumat, 16 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
		• Menonton hasil *taping* program "Cewek atau Cowok" Episode 10		√
		• Mensurvei opini publik lewat jejaring sosial		√
13.	Sabtu, 17 Juli 2010	LIBUR	√	

14.	Minggu, 18 Juli 2010	LIBUR	√	
15.	Senin, 19 Juli 2010	• Membuat *daily report by minute*		√
		• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
16.	Selasa, 20 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
17.	Rabu, 21 Juli 2010	• Membuat *weekly report*	√	
		• *Brainstorming*	√	
18.	Kamis, 22 Juli 2010	• Membuat *script*	√	
		• Membuat *rundown*	√	
		• Menghubungi *talent*		√
		• *Listing properties*	√	
		• *Listing wardrobe*	√	
19.	Jumat, 23 Juli 2010	• Persiapan *taping* Episode 12 dan 13: fiksasi artis, talent, properti, wardrobe	√	
20.	Sabtu, 24 Juli 2010	LIBUR	√	

21.	Minggu, 25 Juli 2010	LIBUR	√	
22.	Senin, 26 Juli 2010	• Cek *rundown, script, wardrobe,* properti, studio dan *makeup artist*	√	
		• *Briefingtalent*	√	
		• Bekerja sama dengan bagian *wardrobe* dan *makeup artist* untuk mewujudkan konsep yang telah di rencanakan	√	
		• *Taping* Program "Cewek atau Cowok" Episode 12 dan 13	√	
		• Evaluasi dengan produser dan seluruh kru	√	
23.	Selasa, 27 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	

		• Mengisi *form talent* yang memperoleh hadiah		√
24.	Rabu, 28 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• Membuat *weekly report*	√	
		• *Casting talent*		√
25.	Kamis, 29 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
		• Membuat permohonan surat keterangan telah melaksanakan PKL		√
26.	Jumat, 30 Juli 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
		• Menonton hasil *taping* program "Cewek atau Cowok" Episode 12		√

		• Mensurvei opini publik lewat jejaring sosial		√
27.	Sabtu, 31 Juli 2010	• Menonton acara Para Merdeka 2010		√
28.	Minggu, 1 Agustus 2010	LIBUR	√	
29.	Senin, 2 Agustus 2010	• Membuat *daily report by minute*		√
		• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
30.	Selasa, 3 Agustus 2010	• Riset artis, *talent* dan *wardrobe*	√	
		• *Casting talent*		√
31.	Rabu, 4 Agustus 2010	• Membuat *weekly report*	√	
		• *Brainstorming*	√	
32.	Kamis, 5 Agustus 2010	• Menghubungi *talent*		√
		• *Listing properties*	√	
		• *Listing wardrobe*	√	

Sumber: Catatan, dokumen dan daftar hadir kegiatan penulis selama PKL di Trans TV, Jakarta, 2010

2.2 Deskripsi Kegiatan PKL

2.2.1 Kegiatan Rutin

Penulis melakukan PKL dari 5 Juli – 5 Agustus 2010. Adapun kegiatan rutin yang dilakukan selama PKL adalah sebagai berikut.

1. **Riset**

Salah satu pekerjaan utama seorang kreatif adalah riset atau mengumpulkan materi untuk isi program. Riset yang penulis lakukan adalah mencari artis sebagai peserta, mencari materi *wardrobe* mulai dari kostum hingga gaya *make up* untuk *talent* atau model melalui internet.

Program "Cewek atau Cowok" ini merupakan *games show* yang terdiri dari 4 orang panelis (4 selebritis) dan 1 peserta (selebritis) yang dijadikan menjadi satu tim untuk bermain di *games* ini. Para panelisnya adalah Asty Ananta, Jordy Onsu, Ferry Maryadi dan Arie K. Untung. Acara ini dipandu oleh seorang pembawa acara yaitu Udjo Project Pop. Tim kreatif juga mencari dan memilih *wardrobe* untuk keempat panelis dan seorang pembawa acara. Setelah *wardrobe* sudah disetujui oleh produser selanjutnya *list wardrobe* diserahkan kepada bagian *wardrobe* Trans TV.

Kegiatan mencari artis dilakukan dengan cara melihat daftar nama artis di buku artis Trans TV lalu menelepon manajer artis tersebut dan *lobbying* dengan manajer artis. Untuk satu kali *shooting* dibutuhkan 20

model yang nanti akan di-*make over* oleh tim *make up artist*. Pencarian model dilakukan dengan cara *casting*.

2.Brainstorming

Brainstorming adalah proses pematangan ide. Setelah melakukan riset, tim kreatif, production assistant dan produser membahas rancangan konsep kemudian mematangkan konsep tersebut. Produser memutuskan siapa saja model yang lolos seleksi dan menetapkan *wardrobe* untuk masing-masing model.

3. Membuat *script* (naskah)

Script atau naskah dibuat untuk membantu pembawa acara memandu tiap babak dalam *game show* "Cewek atau Cowok". Dalam naskah terdapat beberapa segmen yang pertanyaan setiap segmennya berbeda.

Berikut adalah contoh naskah yang dibuat oleh penulis.

Gambar 2.1

Naskah Pembawa Acara Episode 12

EPISODE 12 TAPING 1

SEGMEN 1

1. OBB

2. OPENING HOST :

HALO PEMIRSA TRANS TV / JUMPA DENGAN SAYA / UDJO/ DI ACARA GAMES SHOW YANG UNIK BANGET / CEWEK ATAU COWOK // GAMES YANG KITA MAINKAN SIMPEL BANGET / PESERTA HARUS MENEBAK MANAKAH CEWEK ATAU COWOK TULEN YANG ADA DI BALIK SETIAP TIRAI // TENTUNYA MODEL DI TIAP TIRAI SUDAH KITA MAKE OVER / AGAR PESERTA DAN KOMENTATOR KEBINGUNGAN// YANG PASTI / SETIAP MODEL BERNILAI 1 JUTA RUPIAH DAN TOTAL HADIAH YANG PESERTA BISA BAWA PULANG MALAM INI SENILAI 10 JUTA RUPIAH!!// DAN APABILA PESERTA DAPAT MENEBAK SECARA BENAR SEMUA TIRAI DI SEMUA BABAK / MAKA AKAN MENDAPAT TAMBAHAN BONUS SENILAI 15 JUTA RUPIAH // JADI TOTAL HADIAH YANG BISA DIBAWA PULANG SENILAI 25 JUTA RUPIAH!!//

3. **CHIT-CHAT :**

   HOST MEMPERKENALKAN 3 ORANG KOMENTATOR DAN MEMANGGIL 1 ORANG PESERTA / KEMUDIAN HOST CHIT CHAT DENGAN PESERTA DAN KOMENTATOR//

4. **GAMES #1 :**

   HOST MENJELASKAN ATURAN DI GAMES 1 / DIBUKA 2 TIRAI// PESERTA DAN KOMENTATOR TIDAK BOLEH BERTANYA// TIDAK ADA PILIHAN BANTUAN// **ADA BERAPA CEWEK TULEN DI DALAM TABUNG??** // BISA SATU TABUNG / DUA TABUNG / BISA KEDUANYA / ATAU TIDAK ADA SAMA SEKALI //

5. **PESERTA KOMENTATOR DAN PESERTA KOMENTAR / KEMUDIAN PESERTA MENJAWAB//**

6. **TAG TO VT**

7. **HOOKER :**

   HOST MEMBERITAHU TOTAL HADIAH YANG DIDAPAT PESERTA DAN TAG TO NEXT SEGMEN//

8. **BO**

SEGMEN 2

9. **BI**

10. **CHIT-CHAT :**

HOST MENJELASKAN ATURAN MAIN DI GAMES 2 MEMAKAI 2 TIRAI // TIDAK ADA PILIHAN BANTUAN//

11. **GAMES #2**

PESERTA DAN KOMENTATOR SALING CHIT CHAT MENGOMENTARI MODEL // PESERTA HARUS MENEBAK **DI TIRAI MANAKAH YANG COWOK TULEN??** //

12. **KOMENTATOR DAN PESERTA KOMENTAR/KEMUDIAN PESERTA MENJAWAB//**

13. **HOST MEMBERIKAN JAWABANNYA**

14. **TAG TO VT**

14. **HOOKER :**

HOST MEMBERITAHU TOTAL HADIAH YANG DIDAPAT PESERTA DAN TAG TO NEXT SEGMEN//

15. **BO**

SEGMEN 3

16. **BI**

18. **CHIT-CHAT :**

HOST MENJELASKAN ATURAN MAIN DI GAMES 3 MEMAKAI 2 TIRAI / TIDAK ADA PILIHAN BANTUAN//

19. **GAMES #3**

PESERTA DAN KOMENTATOR SALING CHIT CHAT // PESERTA HARUS MENEBAK MODEL DALAM TABUNG **YANG MANA YANG COWOK TULEN??** //

20. **KOMENTATOR DAN PESERTA KOMENTAR / KEMUDIAN PESERTA MENJAWAB //**

21. **TAG TO VT**

22. **HOOKER:**

HOST MEMBERITAHU TOTAL HADIAH YANG DIDAPAT PESERTA DAN TAG TO NEXT SEGMEN//

23. **BO**

SEGMEN 4

24. **BI**

25. **CHIT-CHAT**

HOST MENJELASKAN ATURAN DI GAMES 4 MEMAKAI 1 TIRAI // PESERTA DAN KOMENTATOR **BOLEH** BERTANYA PADA MODEL //

26. **GAMES #4**

PESERTA DAN KOMENTATOR SALING CHIT CHAT // PESERTA HARUS MENEBAK MODEL DALAM TIRAI / **CEWEK ATAU COWOK??** //

27. **KOMENTATOR DAN PESERTA KOMENTAR / KEMUDIAN PESERTA MENJAWAB //**

28. HOOKER:

HOST MEMBERITAHU TOTAL HADIAH YANG DIDAPAT PESERTA DAN TAG TO NEXT SEGMEN//

29. BO

SEGMEN 5

30. BI

31. CHIT-CHAT

HOST MENJELASKAN ATURAN DI GAMES 5 MEMAKAI 3 TIRAI // TIDAK ADA PILIHAN BANTUAN//

32. GAMES #4

PESERTA HARUS MENEBAK **ADA BERAPAKAH CEWEK TULEN??** // BISA SATU TABUNG / DUA TABUNG / TIGA TABUNG ATAU TIDAK ADA SAMA SEKALI??//

33. KOMENTATOR DAN PESERTA KOMENTAR / KEMUDIAN PESERTA MENJAWAB //

34. CLOSING

HOST MENYEBUTKAN TOTAL HADIAH YANG DI DAPAT PESERTA // DAN CLOSING : JANGAN LUPA MENYAKSIKSIKAN GAMES PALING SERU CEWEK ATAU COWOK / HANYA DI TRANS TV //

35. **BO**

Sumber: arsip Penulis saat pelaksanaan PKL, 2010

4. Membuat *rundown*

Rundown adalah urutan segmentasi acara. Segmentasi program "Cewek atau Cowok" adalah sebagai berikut.

Gambar 2.2

Segmen Program "Cewek atau Cowok"

Segmen 1 :

Di babak 1 peserta akan menebak sebuah tirai yang di dalamnya telah ada seorang model yang berpenampilan cewek atau cowok. Sebelum 1 orang peserta umum menebak terlebih dahulu ada 4 orang panelis yang akan memberikan komentari atau *clue* terlebih dahulu jawaban untuk peserta umum, setelah itu peserta menentukan jawaban sendiri yang diyakini sebagai jawaban yang benar apakah model cewek atau cowok. Dan apa bila peserta memerlukan sebuah pilihan bantuan di babak ini tersedia 3 pilihan bantuan:

1. model melambaikan tangan
2. Senyuman model
3. model membenarkan rambut

Segmen 2 :

Di babak 2 peserta akan menebak model yang berbeda dan rulesnya sama seperti babak 1 dari sebuah tirai yang di dalamnya telah ada seorang model yang berpenampilan cewe atau cowo. Sebelum 1 orang peserta umum menebak terlebih dahulu ada 4 orang panelis yang akan memberikan

komentari atau *clue* terlebih dahulu jawaban untuk peserta umum, setelah itu peserta menentukan jawaban sendiri yang diyakini sebagai jawaban yang benar apakah model cewek atau cowok. Dan apa bila peserta memerlukan sebuah pilihan bantuan di babak ini tersedia 1 pilihan bantuan:

1. Foto model waktu kecil

Segmen 3 :

Di babak 3 peserta akan menebak model yang ada dari sebuah tirai yang telah dibuka yang di dalamnya telah ada seorang model yang berpenampilan cewek atau cowok. Sebelum 1 orang peserta umum menebak terlebih dahulu ada 4 orang panelis yang akan memberikan komentari atau *clue* terlebih dahulu jawaban untuk peserta umum, setelah itu peserta menentukan jawaban sendiri yang diyakini sebagai jawaban yang benar apakah model cewe atau cowo. Dan apa bila peserta memerlukan sebuah pilihan bantuan di babak ini tersedia 1 pilihan bantuan:

1. Dengan mendengar suara model yang disamarkan

Segmen 4 :

Di babak 4 ini ada 3 tirai yang telah di buka dan ada 3 model di dalamnya yang akan dinilai dan di tebak,dengan menebak manakah cewe atau cowo tulen dari ketiga model yang ada didalam tirai.namun ke tiga model yang ada di dalam tirai terdiri dari 1 cowo atau cewe tulen yang di dandani/dimake over,

Segmen 5 :

Di babak ke 5 ada 5 tirai yang akan di buka yang berisi 1 model disetiap tirainya, dengan memberi gimmick kepada ke 5 model untuk didandani dengan penampilan yang sama persis.lalu peserta akan menebak manakah 1 model cewe atau cowo yang berbeda sendiri,manakah 1 cewe diantara 5 cowo atau manakah 1 cowo diantara 5 cewe yang ada di ke 5 model.

Sumber : Production Book Program "Cewek atau Cowok", 2010

Contoh rundown program "Cewek atau Cowok" episode 12 dapat dilihat dalam gambar 2.3.

Gambar 2.3

Rundown Acara "Cewek atau Cowok" Episode 12

RUNDOWN PROGRAM
CEWEK ATAU COWOK
Eps 12
Duration: 60' (Incl. CB)
Jenis Acara : Games Show
EP : M.Ikhsan
Ass. Producer : Susangga, Yossi Saragih
PA : Yousep, Andi, Riska
Creative : Winnie, Fitri, Adi, Zizan

Live On Tape : Studio 10 Trans TV, 26 Juli 2010
Revisi 22-12-2010 6:07

Mengetahui,
KEPALA DEPARTEMEN
Tgl 26 Juli 2010

ANDRIAN SYAHPUTRA

PART	NO	SUBJECT	CAST	LOC	DUR	TIME	REMARKS
I	1	**OBB**	VT	VT	0:00:20	19:00:00	VT
	2	**Opening Host**	Host	Main set	0:01:00	19:00:20	Host sudah berada di tangah main set. Menyapa pemirsa dan menjelaskan ketentuan games Show Cewek atau Cowok. Host announce total hadiah senilai Rp.25 Juta Rupiah **Audio : Host (Clip On)** **Lighting : Demo lighting** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	3	**Chit - Chat**	Host Panelis Peserta	Main Set	0:02:00	19:01:20	Host masih di main set dan memperkenalkan Thalita Latief yang sudah on stage sebagai peserta diepisode ini. Setelah itu, host memperkenalkan 4 panelis kepada pemirsa. Host chit-chat dengan panelis dan peserta. Host memulai games #1. Dibuka 2 tirai. Host tag to game # 1. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : loopingan id program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	4	**Games #1**	Host Panelis Peserta Model	Main Set	0:03:00	19:03:20	Host menjelaskan kembali rules games #1. Games #1 memakai 2 tirai. berhadiah Rp. 2 juta. Host tag to tirai 2 dan 3 (tirai yang dipakai berwarna terang dan 2 tirai lainnya gelap) lalu tirai tabung terbuka. Di balik tirai sudah ada model yang di make-up lagi duduk. Peserta akan menebak ada berapacewek tulen di dalam tabung. Di games #1 ini, peserta tidak boleh bertanya kepada model, hanya boleh mengamati dan mengeluarkan komentar lucu. Tugas panelis hanya memberikan komentar lucu tentang si model dan memberikan masukan ke peserta. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program**

	5	**Result Game #1**	Host Panelis Peserta Model	Main Set	0:01:30	19:06:20	Host chit-chat dengan para panelis dan peserta. Lalu menanyakan jawaban terakhir kepada peserta (backsound menjadi tegang, nuansa lighting warna merah). Ada berapa cewek tulen di dalam tabung. Peserta memberikan jawaban terakhir. Host menanyakan kepada para model yang merasa cewek tulen harap berdiri. Host dan model berdiri di main set dan host tag hadiah yang didapat peserta di games #1. **Audio : Host, peserta, panelis, model (Clip On)** **Lighting : Bright, tegang : merah, cewek : pink, cowok : biru** **LED Tube : Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **LED Transparan: Kuning, Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **Frameless : Loopingan id program** **Plasma Tabung : Tegang menjadi cewek atau cowok berdampingan pendar merah** **Plasma Peserta : Cewek atau cowok pendar merah, setelah jawab : logo cewek**
	6	**Hooker**	Host Model (tirai 1)	Main Set	0:00:30	19:07:50	Host memberitahu total hadiah dan tag to next segmen. **Audio : Host (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopinganid program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	7	**Bumper Out**	VT	VT	0:00:05	19:08:20	VT
TOTAL PART I					**0:08:25**	**19:08:25**	
BREAK PROMO PROGRAM					**0:05:00**		
II	8	**Bumper In**	VT	VT	0:00:05	19:13:25	VT
	9	**Chit - Chat**	Host Panelis Peserta	Main Set	0:01:00	19:13:30	Host opening segmen 2 on stage. Host Menjelaskan rule games # 2 kepada panelis dan peserta. Host memberi aba - aba buka tirai dan terbuka 2 tirai. Host memberitahu hadiah di games #2. Host tag to game # 2 **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	10	**Games #2**	Host Panelis Peserta Model (Tirai 1)	Main Set	0:03:00	19:14:30	Games #2 memakai 2 tirai. Berhadiah Rp. 2 juta. Host tag to tirai 2 dan 3 lalu tirai tabung terbuka (tirai yang dipakai berwarna terang dan 2 tirai lainnya gelap) Di dalam tirai sudah ada model yang di make-up dengan posisi duduk. Peserta akan menebak di tirai manakah yang cowok tulen. Di games #2 ini, peserta tidak boleh bertanya kepada model, hanya boleh mengamati dan mengeluarkan komentar dan penilaian. Tugas panelis hanya memberikan komentar tentang model dan memberikan masukkan ke peserta. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Plasma Tabung : Cewek atau cowok berdampingan pendar warna-warni**
	11	**Result Game #2**	Host Panelis Peserta Model	Main Set	0:01:30	19:17:30	Host chit-chat dengan para panelis dan peserta. Lalu menanyakan jawaban terakhir kepada peserta (backsound menjadi tegang, nuansa lighting warna merah). Di tirai manakah yang cowok tulen. Peserta memberikan jawaban terakhir. Host menanyakan pada model yang merasa cowok tulen harap berdiri. Host dan model berdiri di main set dan host tag hadiah yang didapat peserta di games #2. **Audio : Host, peserta, panelis, model (Clip On)** **Lighting : Bright, tegang : merah, cewek : pink, cowok : biru** **LED Tube : Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **LED Transparan: Kuning, Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **Plasma Tabung : Tegang menjadi cewek atau cowok berdampingan pendar merah** **Plasma Peserta : Cewek atau cowok pendar merah, setelah jawab : logo cewek**
	12	**Hooker**	Host Model tirai 1	Main Set	0:00:30	19:19:00	Host memberitahu total hadiah dan tag to next segmen. **Audio : Host (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning**
	15	**Bumper Out**	VT	VT	0:00:05	19:19:30	VT
TOTAL PART II					**0:06:10**	**19:19:35**	
BREAK PROMO PROGRAM					**0:05:00**		

III	16	**Bumper In**	VT	VT	0:00:05	19:24:35	VT
	17	**Chit - Chat**	Host Panelis Peserta	Main Set	0:01:30	19:24:40	Host opening segmen 3. Host Menjelaskan rules games # 3 kepada panelis dan peserta. Host memberi aba - aba buka tirai dan terbuka 2 tirai. Host memberitahu hadiah di games #3. Host tag to game # 3 **Audio : Host, panelis, peserta (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program**
	18	**Games # 3**	Host Panelis Peserta Model	Main Set	0:03:00	19:26:10	Games #3 memakai 2 tirai. Berhadiah Rp. 2 juta. Host tag to tirai 2 dan 3 lalu tirai tabung terbuka (tirai yang dipakai berwarna terang dan 2 tirai lainnya gelap) Di dalam tirai sudah ada model yang di make-up dengan posisi duduk. Peserta akan menebak di tirai manakah yang cowok tulen. Di games #3 ini, peserta tidak boleh bertanya kepada model, hanya boleh mengamati dan mengeluarkan komentar dan penilaian. Tugas panelis hanya memberikan komentar tentang model dan memberikan masukkan ke peserta. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Plasma Tabung : Cewek atau cowok berdampingan pendar warna-warni** **Plasma Peserta : Loopingan id program**
	19	**Result Game #3**	Host Panelis Peserta Model	Main Set	0:01:30	19:29:10	Host chit-chat dengan para panelis dan peserta. Lalu menanyakan jawaban terakhir kepada peserta (backsound menjadi tegang, nuansa lighting warna merah). Di tirai manakah yang cowok tulen. Peserta memberikan jawaban terakhir. Host menanyakan pada model yang merasa cowok tulen harap berdiri. Host dan model berdiri di main set dan host tag hadiah yang didapat peserta di games #3. **Audio : Host, peserta, panelis, model (Clip On)** **Lighting : Bright, tegang : merah, cewek : pink, cowok : biru** **LED Tube : Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **LED Transparan: Kuning, Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **Plasma Tabung : Tegang menjadi cewek atau cowok berdampingan pendar**
	20	**Hooker**	Host Model	Main Set	0:00:30	19:30:40	Host memberitahu total hadiah dan tag to next segmen. **Audio : Host(Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	21	**Bumper Out**	VT	VT	0:00:05	19:31:10	VT
TOTAL PART III					**0:06:40**	**19:31:15**	
BREAK PROMO PROGRAM					**0:05:00**		
IV	22	**Bumper In**	VT	VT	0:00:05	19:36:15	VT
	23	**Chit - Chat**	Host Panelis Peserta	Main Set	0:01:20	19:36:20	Host opening segmen 4. (on stage disamping peserta). Host Menjelaskan rule games # 4 kepada panelis dan peserta. Games # 4 ini memakai 1 tirai. Di dalam tirai sudah ada model yang di make over. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	24	**Games # 4**	Host Panelis Peserta Model (tirai 1, 2, 3)	Main Set	0:03:00	19:37:40	Games #4 memakai 1 tirai. Berhadiah Rp. 1 juta. Host tag to tirai 3 lalu tirai tabung terbuka (1 tirai yang dipakai berwarna terang dan 2 tirai lainnya gelap). Peserta akan menebak model dalam tirai cewek atau cowok tulen. Di games #4 ni, peserta dan panelis boleh bertanya kepada model. Model akan menjawab pertanyaan dengan suara "chipmunk". **Audio : Host, panelis, peserta (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Plasma Tabung : Cewek atau cowok berdampingan pendar warna-warni**
	25	**Result Game #4**	Host Panelis Peserta Model (tirai 1, 2, 3)	Main Set	0:01:30	19:40:40	Host chit-chat dengan para panelis lalu menanyakan jawaban terakhir kepada peserta (backsound menjadi tegang, nuansa lighting warna merah). Peserta memberikan jawaban terakhir. Jawaban betul atau salah, akan muncul gambar di plasma. (jawaban cewek berwarna pink, cowok berwarna biru). Model menjawab dirinya cewek atau cowok. Host dan model berdiri di main set dan host tag hadiah yang didapat peserta di games #4. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On) model (Wireless Mic)** **Lighting : Bright, tegang : merah, cewek : pink, cowok : biru** **LED Tube : Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **LED Transparan: Kuning, Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **Plasma Tabung : Tegang menjadi cewek atau cowok berdampingan pendar merah** **Plasma Peserta : Cewek atau cowok pendar merah, setelah jawab : angka 1-5**
	26	**Hooker**	Host Model	Main Set	0:00:30	19:42:10	Host memberitahu total hadiah dan tag to next segmen. **Audio : Host(Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan cewek atau cowok** **Plasma wall: Loopingan cewek atau cowok**
	27	**Bumper Out**	VT	VT	0:00:05	19:42:40	VT
TOTAL PART IV					**0:06:30**	**19:42:45**	
BREAK PROMO PROGRAM					**0:05:00**		

		Bumper In	VT	VT	0:00:05	19:47:45	VT
V	31	**Chit - Chat**	Host Panelis Peserta	Main Set	0:01:00	19:47:50	Host opening segmen 5. Host Menjelaskan rule games # 5 kepada panelis dan peserta. Games # 5 ini memakai 3 tabung. Setiap tabung sudah diisi oleh model yang sudah di make-up. Tidak ada pilihan bantuan untuk peserta. Host chit-chat dengan panelis dan peserta. Peserta harus menebak diantara 5 model yang manakah yang cewek tulen. Host tag to game # 5 **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan id program** **Plasma wall: Loopingan id program**
	32	**Games # 5**	Host Panelis Peserta Model (tirai 1, 2, 3,4,5)	Main Set	0:03:00	19:48:50	Games #5 memakai 3 tabung. Berhadiah Rp. 3 juta. Host tag to tabung 2,3,4 lalu tirai tabung terbuka (3 tirai tirai terang, sedangkan 1 tirai gelap). Di setiap tabung sudah ada model yang sudah di make-up lagi duduk. Peserta akan menebak yada berapa cewek tulen di dalam tabung. Di games # 5 ini peserta tidak boleh bertanya kepada model, hanya boleh mengamati dan mengeluarkan komentar lucu. Tugas panelis hanya memberikan komentar lucu tentang si model dan memberikan masukan ke peserta. **Audio : Host, peserta, panelis (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Plasma Tabung : Cewek atau cowok berdampingan pendar warna-warni** **Plasma Peserta : Loopingan id program**
	2	**Result Game #5**	Host Panelis Peserta Model (tirai 1,2,3,4,5)	Main Set	0:01:30	19:51:50	Host chit-chat dengan panelis lalu menanyakan jawaban terakhir kepada peserta (backsound menjadi tegang, nuansa lighting warna merah). Host bertanya ada berapa cewek tulen di dalam tabung. Peserta memberikan jawaban terakhir. Host akan bertanya pada para model yang merasa cewek tulen harap berdiri. Host dan model berdiri di main set dan host tag hadiah yang didapat peserta di games #5. Host tag hadiah dan tag to closing. **Audio : Host, peserta, panelis, model (Clip On)** **Lighting : Bright, tegang : merah, cewek : pink, cowok : biru** **LED Tube : Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **LED Transparan: Kuning, Tegang : merah, Cewek : pink, Cowok : biru** **Plasma Tabung : Tegang menjadi cewek atau cowok berdampingan pendar merah** **Plasma Peserta : Cewek atau cowok pendar merah, setelah jawab : angka 1-5**
	34	**Closing**	Host All artis	Main Set	0:01:00	19:53:20	Host closing program (host dan all artis di main set, backgroung tabung dengan tirai tertutup) dan host memberitahu total hadiah yang didapat oleh peserta dan mengajak pemirsa untuk terus menyaksikan program cewek/cowok. **Audio : Host, panelis, peserta (Clip On)** **Lighting : Bright** **LED Tube : Kuning** **LED Transparan: Kuning** **Frameless : Loopingan cewek atau cowok**
	35	**Bumper Out**	VT	VT	0:00:05	19:54:20	VT
	TOTAL PART V				**0:06:40**		
	TOTAL ALL PART				**0:34:25**		
	TOTAL COMMERCIAL BREAK				**0:20:00**		
	TOTAL DURATION				**0:54:25**	**19:54:25**	

Sumber: arsip program "Cewek atau Cowok", 2010

5. *Listing properties* dan *listing wardrobe*

Merinci dan mengecek kembali kebutuhan yang dibutuhkan saat produksi. Semua properti pendukung dicek ulang ke bagian properti Trans TV dan mempersiapkan *wardrobe* untuk pengisi acara. *List* properti dan *wardrobe* diberikan beberapa hari sebelum *shooting* dimulai agar bagian properti dan *wardrobe* Trans TV dapat mempersiapkannya terlebih dahulu.

6. Shooting

Program *game show* "Cewek atau Cowok" ditayangkan setiap Jumat pukul 19.00 WIB yang berdurasi 60 menit. *Shooting* dilakukan secara *off air* atau tidak secara langsung dan dilakukan setiap dua minggu sekali atau dua kali dalam sebulan yaitu Senin minggu kedua dan Senin minggu keempat.

Satu kali *shooting* memproduksi dua episode. Untuk *taping* pertama dilakukan pukul 16.00 – 18.00 WIB dan *taping* kedua pukul 19.00 - 21.00 WIB, bertempat di Studio 10 Trans TV Jl. Kapt. Pierre Tendean 12-14 A, Jakarta.

Sebelum shooting dimulai, seluruh tim produksi program *game show* "Cewek atau Cowok" berkumpul pukul 10.00 WIB kemudian bekerja sesuai *job desc* masing-masing. Model berkumpul pukul 11.00 WIB di ruang *make up* Studio 1 Trans TV lalu bersama tim kreatif melakukan *briefing* dan bersiap di-*make over* oleh para *make up artist* profesional.

Setelah semua kru siap, *shooting* dilakukan sesuai dengan rundown acara yang telah dibuat oleh tim kreatif.

7. Evaluasi

Evaluasi selalu dan harus dilaksanakan setiap selesai *shooting*. Produser dan seluruh kru mengevaluasi kegiatan *shooting* yang berlangsung kurang lebih selama 4 jam.

8. Membuat *Weekly Report*

Adalah bentuk evaluasi program melalui hasil *rating* dan *share* dari acara yang telah tayang. Yang biasa dilakukan tim kreatif Trans TV adalah membuat grafik *by minute* dari program, melakukan analisa dari grafik tersebut, bersama seluruh tim merumuskan kembali strategi yang harus dilakukan berdasarkan hasil analisa. Contoh *weekly report* dan grafik *by minute* dapat diliat pada gambar 2.1 dan 2.2 di bawah ini.

Gambar 2.4

***Weekly Report* Program Cewek atau Cowok Episode 10**

TRANS TV

WEEKLY REPORT 1029

DIVISI PRODUKSI

NAMA : YOSSI M. SARAGIH & SUSANGGA
POSISI : ASSOCIATE PRODUCER
PROGRAM : CEWEK ATAU COWOK
TANGGAL : 23 JULI 2010

Perolehan Rating & Share pada week **1029** ini adalah sbb :
Jumat, 16 JULI 2010 : 2.7/10.1 WEEKLY - 2.5/ 9.5 (DAILY)
Pada minggu ini terjadi **penurunan** share dari week minggu lalu **1028 :3.0/10.8 (WEEKLY) 2.8 /10.5 (DAILY)**

Perolehan share tertinggi pada jamnya dimenangkan oleh RCTI dengan "KEMILAU CINTA KAMILA" **(4.6/ 19.9),** "SEJUTA CINTA MARSHANDA" **(4.7/17.0)**, TPI dengan program IPIN DAN UPIN **(4.2 / 15.9),** dan SCTV denga :ISLAM KTP" **(3.7/14.7)**

Dilihat dari profil pemirsa week 1028 terjadi **kenaikan** pada beberapa profil pemirsa, yaitu SES A (15.5), dan SES DE (9.1)
Selain itu juga terjadi **penurunan** di beberapa profil pemirsa, yaitu F (10.9), M (9.1) SES B (13.3), SES C (8.9)

Materi dalam episode ini:
Segmen 1: Menebak 2 model bergaya Glam rock (cowok tulen)
Segmen 2: Menebak 2 model memakai Floral Dress (cowok tulen)
Segmen 3: Menebak 1 model bergaya cowboy (cewek tulen)
Segmen 4: Menebak 2 model long dress hitam (cewek tulen)
Segmen 5: Menebak 3 model memakai 70'an

Analisa berdasarkan grafis daily by minute:
* Segmen 1 masuk di point 9.5 lalu naik hingga 11.3
* Segmen 2 masuk di point 4.6 dan berhasil naik ke 13.3
* Segmen 3 masuk di point 6.8 naik hingga 15.9
* Segmen 4 masuk di point 7.9 mengalami kenaikan hingga 17.9
* Segmen 5 masuk di point 9.6 naik hingga 14.7

Analisa program:
1. Kali ini selain di kalahkan oleh kompetitor yang mulai acara lebih awal, hingga menarik penonton.
2. Cewek Cowok episode kali ini Rio Febrian dan Sabria sebagai peserta kurang ekspresif dalam menebak model dalam tabung.

NEXT TO ON-AIR
Jumat, 30 Juli 2010 : Peserta Thalita Latief

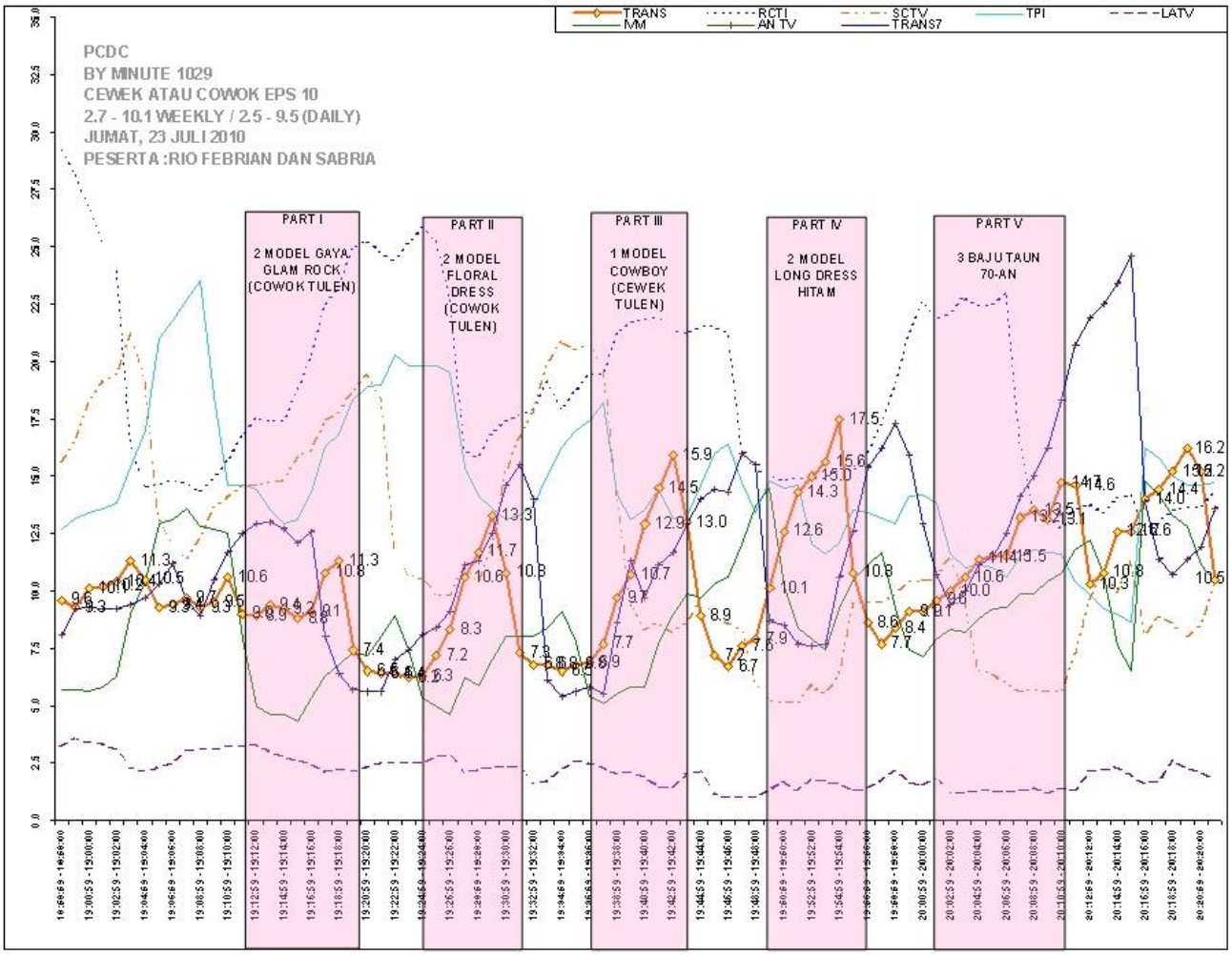
ATASAN LANGSUNG
Tanggal : 28 Juli 2010

(M.Ikhsan)

Sumber: arsip Tim Kreatif Program "Cewek atau Cowok", 2010

Gambar 2.5

Grafik *By Minute* Program Cewek atau Cowok Episode 10



Sumber: arsip Tim Kreatif Program "Cewek atau Cowok", 2010

Pembuatan laporan berdasarkan data yang diberikan tim PCDC. Data yang diberikan berupa angka *rating* dan *share* setiap menit.Pada gambar 2.5, Trans TV digariskan dengan garis jingga. Berdasarkan grafik *by minute* pada gambar 2.5 maka diperoleh hasil laporan yang dapat disimpulkan pada gambar 2.4.

2.2.2 Kegiatan Insidentil

Selama menjalani praktek kerja lapangan di. PT Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV), penulis melakukan serangkaian kegiatan yang meliputi kegiatan rutin dan insidentil. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan penulis banyak mendapatkan pelajaran yang berharga dan menjadi pengalaman baru bagi penulis. Berikut, deskripsi hasil kegiatan Insidentil yang penulis lakukan selama PKL di Trans TV,Jakarta.

1. **Pengarahan Kerja**

   Pada hari pertama praktek kerja lapangan, penulis di tempatkan di bagian *General Services* yang bekerja mengolah semua data yang berkaitan dengan kegiatan produksi, seperti form peminjaman barang dan sebagainya sebelum akhirnya dimutasi ke divisi produksi. Hari pertama, pengarahan kerja dilakukan oleh sekretaris *General Services* yaitu Ibu Ririn dan Ibu Maria.

   Tiga hari kemudian, penulis dimutasi ke divisi produksi dan diberikan pengarahan kerja oleh Tim Kreatif program "Cewek atau Cowok" tentang *job description* Tim Kreatif dan berkenalan dengan seluruh kru program tersebut. Pengarahan kerja meliputi, bagaimana meriset ide untuk suatu program, bagaimana bekerjasama dengan bagian *wardrobe* dan tahapan-tahapan produksi suatu program.

   Pengarahan kerja ini sangat penting karena seorang Tim Kreatif harus tahu dengan siapa dan apa saja yang akan dikerjakan maka dari itu

Tim Kreatif harus mengetahui apa yang akan dilakukan menurut jabatannya.

2. *Casting Talent*

Casting atau penyeleksian model dilakukan pada hari kerja namun tidak setiap hari *casting* dilaksanakan karena *casting* dilakukan tergantung adanya *talent* atau model yang mendaftar.

Model yang mendaftar bisa atas nama pribadi atau *agency*. Kriteria model yang dibutuhkan adalah perempuan atau laki-laki yang wajah serta perawakannya mirip, contohnya perempuan tomboy atau laki-laki berahang kecil seperti perempuan. *Range* usia model biasanya antara 16 – 30 tahun. Tes yang dilakukan selain melihat formulir dan foto yang dilampirkan, juga terdapat tes posisi duduk.

Apabila saat dalam permainan sang model tidak dapat ditebak oleh peserta, maka model tersebut akan mendapatkan uang sebesar Rp. 1.000.000. Tetapi apabila dapat ditebak oleh peserta, maka model mendapatkan honor *talent* sebesar Rp. 200.000.

3. Mengisi *form talent* yang Memperoleh Hadiah

Hal ini biasa dilakukan setelah *shooting*. Tim kreatif mengumpulkan data para model yang mendapatkan hadiah Rp. 1.000.000. Setelah lengkap, maka data tersebut diberikan ke bagian keuangan agar dapat diproses lebih lanjut.

4. Menonton Hasil *taping* Program "Cewek atau Cowok" dan Mensurvei Opini Publik Lewat Jejaring Sosial

Kegiatan ini dilakukan pada Jumat pukul 19.00 – 20.00 WIB atau selama program "Cewek atau Cowok" ditayangan di Trans TV. Hal ini dilakukan agar tim kreatif dapat menganalisa dan mengetahui tanggapan masyarakat tentang program tersebut. Banyak masukan dan tanggapan yang dapat membantu tim kreatif agar menghasilkan ide yang lebih cemerlang.

Survei biasanya dilakukan dengan mencari tanggapan masyarakat lewat situs jejaring sosial, twitter.

5. Menonton Pertunjukan Para Merdeka 2010

Para Merdeka adalah acara tahunan Para Group dibawah pimpinan Chairul Tanjung, yang merupakan acara peringatan HUT RI. Acara puncak ini dilaksanakan di Senayan, Jakarta, yang dihadiri oleh seluruh karyawan perusahaan yang tergabung dalam Para Group, antara lain Trans TV, Trans 7, Bank Mega, Metro, dan Carrefour. Para Merdeka merupakan serangkaian lombayang diikuti oleh karyawan yang mewakili setiap perusahaan. Perlombaannya antara lain, lomba fotografi bertema, lomba kubik, lomba paduan suara dan sejumlah perlombaan olahraga. Acara ini menjadi salah satu sarana untuk bersilaturahmi antarkaryawan perusahaan yang tergabung dalam Para Group.

2.3 Analisis Kegiatan PKL

Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan ilmu komunikasi, definisi jurnalistik pun makin berkembang seiring dengan perkembangan media pers.

Menurut Adinegoro, seorang tokoh pers, jurnalistik adalah kepandaian mengarang untuk memberi pekabaran pada masyarakat dengan selekas-lekasnya agar tersiar seluas-luasnya. Sementara definisi jurnalistik menurut ilmu komunikasi adalah suatu bentuk komunikasi yang menyiarkan berita tentang peristiwa sehari-hari yang umum dan aktual dengan secepat-cepatnya. (Baksin, 2009:47)

Dalam ilmu jurnalistik terdapat kajian jurnalistik televisi yang pada prakteknya berbeda dengan jurnalistik cetak yang sudah populer sejak tahun 80-an. Televisi dengan tayangannya sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat pada umumnya. Dengan sifatnya yang audio visual, media televisi mampu mendekatkan peristiwa dan tempat kejadian dengan penontonnya.

Fungsi televisi sama dengan fungsi media massa lainnya, yaitu memberi informasi (*to inform*), mendidik (*to education*), menghibur (*to entertain*) dan membujuk (*to persuasive*). Tetapi fungsi menghibur lebih dominan pada media televisi sebagaimana hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan, pada umumnya tujuan utama khalayak menonton televisi adalah untuk memperoleh hiburan, selanjutnya untuk memperoleh informasi. (Ardianto, 2004:137)

Menurut J. B. Wahyudi, ilmu jurnalistik hanya ada satu, tetapi penerapannya ke dalam bentuk karya jurnalistik dapat melalui media massa cetak dan elektronik. Penyajian melalui media massa cetak harus disesuaikan dengan sifat fisik medianya. Demikian juga penyajian melalui media massa elektronik, dengan tujuan agar isi pesan dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh khalayak. (Baksin, 2009:60)

Pada prinsipnya penyelengaraan siaran di stasiun televisi umum terbagi dua, yaitu siaran karya artistik dan karya jurnalistik.

Siaran karya artistik merupakan produksi acara televisi yang menekan pada aspek artistik dan estetika, sehingga unsur keindahan menjadi unggulan dan daya tarik acara seperti ini. Yang tergolong karya artistik, yaitu:

1. Film
2. Sinetron (sinema alektronik)
3. Pergelaran musik, tari, pantomim, lawak, sirkus, sulap dan teater
4. Acara keagamaan
5. *Variety show*
6. Kuis
7. Ilmu pengetahuan dan teknologi
8. Penerangn umum
9. Iklan (komersial dan layanan masyarakat)

Biasanya karya artistik lebih banyak diproduksi oleh mitra stasiun tv, yaitu *agency* atau *production house.*

Siaran karya jurnalistik merupakan produksi acara televisi yang mengutamakan kecepatan penyampaian informasi, realitas atau peristiwa yang terjadi. Yang tergolong pada karya jurnalistik adalah:

1. Berita aktual yang bersifat *timeconcern*
2. Berita nonaktual yang bersifat *timeless*
3. Penjelasan yang bersifat aktual, tertuang dalam acara monolog, dialog, laporan dan siaran langsung.

Secara tegas, J. B. Wahyudi membedakan dua jenis acara tersebut dalam tabel berikut.

Tabel 2.2

Perbedaan Karya Artistik dengan Karya Jurnalistik

No.	Karya Artistik	Karya Jurnalistik
1.	Bersumber pada ide atau gagasan	Bersumber pada permasalahan yang sedang hangat
2.	Mengutamakan keindahan	Mengutamakan kecepatan atau aktualitas
3.	Isi pesan fiksi atau nonfiksi	Isi pesan harus faktual
4.	Penyajiannya tidak terikat waktu	Penyajiannya terikat waktu
5.	Sasarannya adalah kepuasan pemirsa	Sasarannya adalah kepercayaan dan kepuasan pemirsa
6.	Memenuhi rasa kagum	Memenuhi rasa ingin tahu
7.	Improvisasi tidak terbatas	Improvisasi terbatas
8.	Isi pesan terikat pada kode moral	Isi pesan terikat pada kode etik

9.	Menggunakan bahasa bebas (dramatis)	Menggunakan bahasa jurnalistik (ekonomi kata dan bahasa)
10.	Refleksi daya khayal kuat	Refleksi penyajian kuat
11.	Isi pesan tentang realitas sosial	Isi pesan menyerap realitas atau faktual

Sumber: Baksin, 2009:82

Proses penyiaran merupakan proses yang panjang tetapi memerlukan waktu yang relatif singkat. Dalam produksi informasi,studio sebagai penyuplai program acara dibagi dalam dua kategori besar, yaitu:

1. *Live event*, misalnya *program* musik, *variety show*, berita(*news*) dan lain sebagainya.
2. *Recording event*, program acara yang direkam lebih dahulu baik program acara *non drama* seperti musik, olah raga dan *news* maupun program acara drama.(Setyabudi,2005)

Menurut penjelasan diatas, program "Cewek atau Cowok" termasuk dalam acara karya artistik yang tergolong *variety show*. *Variety show* disebut juga sebagai seni atau hiburan yang terdiri dari berbagai macam pertunjukan. Program "Cewek atau Cowok" juga merupakan program acara *recording event* dikarenakan proses produksinya yang memerlukan waktu yang cukup lama sehingga tidak mungkin dilaksanakan secara *live*.

Program ini merupakan *games show* dengan beberapa peserta yang terdiri dari 4 orang panelis (4 selebritis) dan 1 peserta (umum) yang di jadikan menjadi satu tim untuk bermain di games ini. Bentuk permainannnya sendiri berupa games

yang menebak seseorang model yang di *make over* dari penampilan aslinya, lalu peserta yang mengikuti *games* dengan mengikuti sebanyak 5 babak dengan *rule of the games* yang berbeda – beda untuk menebak model tersebut.

Interaksi antara *host*, panelis, peserta, dan model yang menarik sehingga mampu memberikan hiburan yang segar untuk pemirsa.

Program "Cewek atau Cowok" ini merupakan suatu *variety show* baru dalam dunia pertelevisian. Akan tetapi *rating* yang rendah membuat acara ini hanya berjumlah 17 episode. Produksi acara ini dihentikan sejak 23 Agustus 2010.

Menurut analisa penulis, acara ini memiliki *rating* yang rendah karena jam tayangnya yaitu Jumat pukul 19.00 – 20.00 WIB, bertepatan dengan acara *prime time* di stasiun televisi lain yang memiliki rating yang jauh lebih tinggi. Kemudian acara ini sering kali lebih lambat sehingga kompetitor memulai lebih dulu acaranya dan menarik perhatian pemirsa.

Disamping faktor diatas, dari segi isi program juga mempengaruhi pandangan masyarakat atas program acara ini. Merubah penampilan laki-laki menjadi perempuan dan sebaliknya dapat memberi pandangan dan pemahaman tertentu kepada masyarakat sebagaimana model *agenda setting* pada komunikasi massa terjadi. Ada yang menganggap acara ini lucu dan menghibur sesuai dengan fungsi komunikasi yaitu *to entertain*, atau justru menganggap acara ini tidak berkualitas karena tidak mendidik masyarakat dengan merubah penampilan seorang laki-laki menjadi perempuan atau sebaliknya.