# BAB III

# PENUTUP

## 3.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan – kesimpulan yang bisa penulis ambil dari laporan kerja praktek ini adalah :

1. PT Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV)mulai mengudara secara teknis pada tanggal 22 Oktober 2001 di wilayah Jakarta, Bogor, Tangerang dan Bekasi dengan pola teknik siaran selama beberapa jam perhari.Pada tanggal 15 Desember 2001 Trans TV memulai siaran perdana tepatnya pukul 17.00 WIB dengan mengawali siaran langsung launching dari Gedung Trans TV.Pada dasarnya siaran Trans TV menganut konsep general entertainment, sehingga pemirsa bisa menikmati berbagai tayangan hiburan drama maupun non drama, serta tayangan berita.
2. Penulis melaksanakan PKL di Divisi Produksi Departemen Non Drama sebagai Tim Kreatif Reality Show “Supertrap” di stasiun televisi nasional PT Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV), Jakarta terhitung mulai 17 Juli 2013 sampai 17 September 2013 dengan hari kerja Senin sampai Sabtu dan jam kerja yang fleksibel. Selama melaksanakan Praktek kerja lapangan di PT Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV) penulis melakukan kegiatan rutin

antara lain, riset, brainstorming, membuat script (naskah), membuat breakdown, listing properties, listing wardrobe, shooting dan evaluasi.

3. Selain kegiatan rutin, penulis juga melakukan kegiatan insidentil antara lain, membantu tim program Yuk Kita Sahur shooting dan survey lokasi shooting serta memberikan surat izin lokasi shooting.
4. “PR adalah semua bentuk komunikasi yang terencana, baik itu ke dalam maupun keluar, antara suatu organisasi dengan semua khalayaknya dalam rangka mencapai tujuan-tujuan spesifik yang berlandaskan pada saling pengertian”. (Jeffkins, 2003:10). PR memiliki ruang lingkup, tujuan, fungsi, peranan dan atribut dalam menjalankan tugas sebagai seorang PR
5. Aplikasi Kegiatan PR Pada Aktivitas Penulis Selama PKL yaitu seperti: Anggota Tim Kreatif Harus Melakukan Riset Seperti dalam kegiatan kehumasan seorang humas diharapkan dapat melakukan sebuah riset lalu di analasisis kemudian mendapatkan hasil yaitu sebuah ide kreatif yang ditujukan untuk menghibur masyarakat seperti didalam fungsi komunikasi massa yaitu *”to entertain”*. Lalu *Brainstorming* dengan tim Supetrap Sesuai dengan peranan humas, seorang humas harus bisa mempresentasikan sebuah ide yang kreatif dari hasil riset yang telah dilakukan dan dipresentasikan dihadapan seorang atasan dan karyawan yang masuk kedalam sebuah tim kreatif. Kemudian pimpinan akan memutuskan menerima atau menolak sebuah ide yang telah dipresentasikan oleh seorang humas. Begitupun

yang dilakukan penulis selama menjadi seorang tim kreatif di program acara *reality show* "Supertrap". Kemudian Kegiatan Evaluasi, Kegiatan ini bertujuan agar kekurangan dan kesalahan yang terjadi pada saat *shooting* tidak terulang kembali dikemudian hari pada saat akan *shooting* selanjutnya.

6. Pelayanan dari pihak Trans TV kepada penulis saat sebelum dan sesudah melakukan kegiatan PKL sangatlah baik sekali. Seperti pada saat penulis mengajukan surat permohonan Praktek Kerja Lapangan, penulis diterima dengan ramah oleh bagian *Human Capital* Trans TV. Pada hari pertama melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan, penulis disambut dengan baik oleh Produser, tim kreatif dan tim production assistant program acara *reality show* "Supertrap.

**3.2 Saran**

Saran yang dapat penulis berikan kepada perusahan dan mahasiswa selanjutnya yang akan melaksanakan adalah :

1. Penulis menyarankan Trans TV untuk mempertahankan program reality show yang menghibur yang telah ada dan memproduksi reality show lain seperti acara reality game show yaitu sejumlah kontestan yang direkrut dari orang-orang yang berbeda karakter kemudian direkam secara intensif dalam suatu lingkungan khusus untuk mengikuti permainan yang menggunakan adrenalin yang agar peserta

dapat manfaat seperti melatih fisik dan otak peserta dan juga demi mendapatkan hadiah.

2. Bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan melaksanakan PKL, penulis mengharapkan adanya partisipasi aktif dalam melaksanakan pekerjaan dan selalu berinisiatif untuk bekerja dalam ada waktu luang serta bisa bekerjasama dengan baik dan menjalin hubungan yang baik dengan staff yang ada di perusahaan tersebut. Dengan begitu rekan-rekan mahasiswa akan mendapatkan nilai tambah dari perusahan dan khususnya buat nama Universitas Komputer Indonesia Bandung menjadi harum di mata perusahaan yang dimana rekan-rekan mahasiswa melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.