Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Qubicle.id

Qubicle adalah *platform* media dan komunitas sosial *online* yang dioperasikan dan dikelola oleh PT Multi Kanal Media yang berkedudukan di Mitra Building, Lantai 10 Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 21 Jakarta, Indonesia. Qubicle menyediakan berbagai konten kreatif secara *online* berdasarkan berbagai kebutuhan penggunannya contohnya seperti konten musik, olah raga, perfilman, gaya hidup dan lain-lain. melalui laman situs, aplikasi telepon seluler atau aplikasi komputer dan semua alat, data, perangkat lunak atau aplikasi terkait.

Dapat dikatakan bahwa Qubicle adalah percampuran antara *social media* dengan *content creation platform* atau program kontribusi informasi kepada media digital yang disajikan untuk penonton dalam konteks tertentu. Di sini pengguna dapat mengkreasikan minatnya seperti memasukkan karya film pendek yang diproduksi sendiri dan bisa berinteraksi melalui jaringan media sosial yang dimiliki oleh Qubicle.id. Pengguna dapat saling berbagi dengan pengguna lainnya yang memiliki *passion* yang sama, bahkan berkolaborasi untuk membuat karya dengan idolanya. Qubicle yang bekerja sama dengan NET TV berusaha menjadi media online terkemuka dan dapat menjadi *platform* bagi para penggunannya (*"About Qubicle"*, 2016, para.1).

2.1.1 VISI – MISI DAN TUJUAN PERUSAHAAN

VISI

Menjadi media *online*, dan sarana untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat. Dapat menjadi inspirasi, membawa perubahan positif untuk perkembangan kreativitas di Indonesia dengan cara menghadirkan *content creation platform* yang kreatif, inspiratif, inovatif dan menghibur.

Alur kerja reporter..., Ananda Tri Elvina Putri, FIKOM UMN, 2016

MISI

Wujud dari kecintaan Qubicle.id terhadap Indonesia agar dapat berkembang dari berbagai aspek kehidupan, salah satunya melalui media *online* yang dapat memuat kreativitas anak muda di Indonesia, Qubicle memiliki tiga misi yakni :

1. Memberikan informasi yang dapat menginspirasi, dan memprovokasi banyak orang untuk lebih dapat berkarya dan membagi karyanya melalui Qubicle.
2. Memberikan sarana untuk kreativitas pengguna yang mau berkarya.
3. Mengembangkan konten yang dimiliki. Sehingga, akan terus memberikan program/tayangan yang menarik.

2.1.2 TUJUAN PERUSAHAAN

Ada beberapa tujuan Qubicle.id, yaitu :

1. Memberikan konstribusi positif bagi masyarakat Indonesia,
2. Mengembangkan dan menampilkan karya-karya anak bangsa melalui jalur media *online*.
3. Menjadi media alternatif yang bisa diakses kapanpun yang didukung dengan kemajuan teknologi internet yang semakin canggih.
4. Menjadi bagian media online yang bisa menginspirasi masyarakat Indonesia.

Alur kerja reporter..., Ananda Tri Elvina Putri, FIKOM UMN, 2016

2.1.3 LOGO PERUSAHAAN

Gambar 2.1 Logo Perusahaan

Logo Qubicle yang digunakan dalam website Qubicle.id sampai saat ini.

Logo berbentuk kubus yang memiliki berbagai sisi memiliki arti berbagai jenis konten yang diberikan Qubicle.id pada penggunannya sesuai dengan kebutuhan penggunannya.

2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Qubicle memiliki beberapa konten yang dapat menjadi pilihan penggunanya. Contohnya seperti FOODIES yang membahas tentang berbagai jenis makanan yang sedang *trend* di kalangan anak muda dan pengalaman seorang *chef* dalam mebuat makanan. VISIONARE konten yang membahas tentang dunia *fashion*, SPORTGEAR sebuah konten yang membahas tentang olahraga yang ekstrem seperti melakukan trik BMX, Inline Skate, dan berbagai jenis olahraga air yang memerlukan keberanian serta kemampuan.

Alur kerja reporter..., Ananda Tri Elvina Putri, FIKOM UMN, 2016

HOOPLA merupakan jenis konten yang cukup unik yang ada dalam website Qubicle.id. HOOPLA membahas mengenai perbincangan ringan yang sedang marak dibahas di sosial media dan merupakan hiburan yang disertakan gambar-gambar lucu yang menarik. MOOD BOOSTER FRIENDSHIP merupakan konten yang membahas tentang cerita hubungan pertemanan yang dihubungkan pada satu topik pembicaraan. SLATE adalah konten yang membahas seputar dunia perfilman di dalam maupun di luar negeri, yang juga tempat dimana penulis melaksanakan pelatihan kerja magang.

SLATE merupakan salah satu situs media online yang membahas bidang perfilman yang masuk dalam website resmi Qubicle.id. SLATE hadir untuk menjadi *platform* terkemuka dari CINEMA INDONESIA yang menginspirasi dan dapat memprovokasi pembuat dan pencinta film untuk meningkatkan gairah dalam berkarya dan memasukkannya ke dalam aksi.

SLATE memiliki beberapa program yang masuk dalam konten yang berbeda-beda. Program utama adalah *Picnic Film*, sebuah program acara *talkshow* yang berfokus pada film-film yang akan tayang dengan narasumber sutradara, produser dan para pemain film. Acara ini dipandu oleh Joko Anwar yang membahas tentang cerita di balik layar. Program kedua adalah *Celebrity Wonderland*, yaitu program untuk mengikuti kegiatan santai para bintang film dengan pertanyaan-pertanyaan yang unik ini dibawakan oleh Aming Sugandhi.

Program ketiga *Retrospective and Regeneration*, merupakan program dari konten divisi artikel yang membahas tentang *film maker* terbaik, pembahasan tentang film-film terbaik, tips dalam membuat film dan *event* perfilman seperti *short movie festival* dan diskusi film. Melalui program ini diharapkan informasi yang ditampilkan dapat menggugah para *film maker* muda dan berbakat untuk semangat dalam berkarya dan menambah wawasan serta hiburan untuk para pencinta film.

Alur kerja reporter..., Ananda Tri Elvina Putri, FIKOM UMN, 2016

Program keempat dari SLATE adalah The Ugly Truth, sebuah *talkshow* yang dipandu oleh Hannah Al Rashid. Program ini khusus membahas permasalah yang sedang melanda dunia perfilman dan Indonesia. Program ini menghadirkan narasumber ahli pada bidang perfilman.

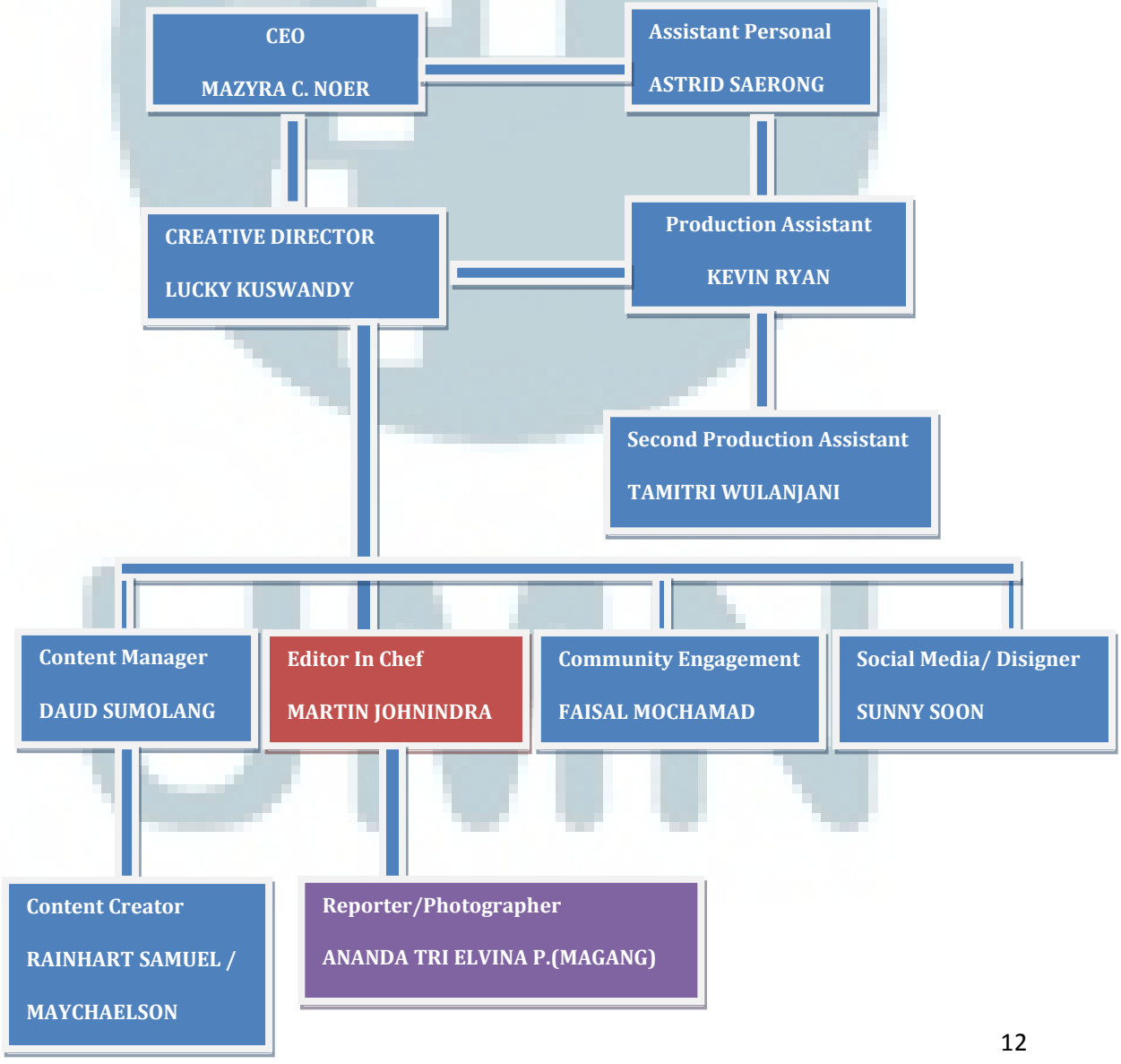
SLATE-Qubicle.id merupakan media baru yang ingin memberikan warna baru dalam industri media, SLATE bukan hanya media informasi melainkan sarana untuk berkumpulnya para *film maker* berbakat yang ingin berbagi pengalaman ataupun film pendeknya untuk bisa ditampilkan di website Qubicle.id.

Dalam pelaksanaan tugas jurnalistik penulis masuk dalam divisi artikel di media online SLATE-Qubicle.id. Penulis mencari ide untuk membuat artikel, melakukan peliputan, riset, dan menulis artikel. Bahan penulisan artikel merupakan bahan yang diangkat dari ide penulis maupun pelaksanaan tugas yang sudah dijadwalkan oleh pembimbing lapangan.

Sebuah tulisan dimuat di media online SLATE-Qubicle.id setelah melalui beberapa tahapan. Rapat tim SLATE secara keseluruhan membahas mengenai rancangan program untuk satu sampai dua bulan ke depannya. Selama penulis magang di SLATE-Qubicle.id penulis pernah mengikuti rapat bersama sebanyak tiga kali. Setelah hasil rapat sudah ditentukan, maka penulis yang ditempatkan di divisi artikel biasanya melakukan *brainstorming* bersama *Editor in Chief* Martin Johnindra, mengenai pelaksanaan hasil rapat bersama.

Setelah itu, penulis segera menyusun rencana untuk melakukan peliputan atau melakukan riset untuk konten selama satu bulan. Ketika rancangan mulai dan selesai kontradiktif dibuat, penulis langsung melakukan peliputan, melakukan riset atau agregasi konten untuk mengumpulkan bahan yang akan dijadikan artikel. Ketika bahan sudah terkumpul, penulis mulai melakukan penyusunan naskah dan mengirimkan lewat *email* ke *editor in chief* ketika naskah tersebut sudah selesai.

Alur kerja reporter..., Ananda Tri Elvina Putri, FIKOM UMN, 2016

Editor in chief Martin Johnindra melakukan penyuntingan naskah yang penulis kirimkan. Jika ada informasi yang kurang atau tata bahasa yang harus diperbaiki maka *editor in chief* meminta penulis untuk membetulkan tulisannya. Setelah itu, jika sudah selesai penulis kembali mengirimkan tulisannya untuk diperiksa ulang oleh editor. Jika hasilnya sudah sesuai dengan ketentuan, maka tulisan dan foto yang sudah dikirimkan penulis akan dibawa ke *designer*, Sunny Soon. Apabila sudah selesai, maka hasilnya akan diberikan lagi ke *editor in chief* untuk diunggah ke situs SLATE-Qubicle.id.

Gambar 2.2 Struktur Divisi SLATE