



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kehidupan manusia bergerak memasuki era informasi. Informasi menjadi kebutuhan masyarakat dalam menjalani kehidupan sosial. Semakin berkembangnya zaman memacu masyarakat menggunakan media massa. Media massa memiliki berbagai bentuk, yakni surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan internet (Ardianto, 2007, h. 103).

Dalam praktiknya media massa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak dalam jumlah besar atau sering disebut massa (Darmastuti, 2012, h. 57). Media massa sebagai penyedia informasi kepada publik memiliki peran yang strategis. Media massa adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat pengguna media secara bersamaan.

Fungsi media massa adalah sebagai alat informasi yang memberikan pengetahuan, menyelenggarakan kegiatan dalam lingkungan publik agar bisa dijangkau anggota masyarakat secara sukarela, bebas, umum dan tidak mahal, hubungan antara pengirim dan penerima seimbang maupun sama serta dapat menjangkau lebih banyak orang dibanding institusi lainnya (McQuail, 2011, h. 51).

Salah satu media yang memiliki peran penting adalah televisi. Televisi merupakan bagian media massa yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Televisi mampu memasuki relung kehidupan manusia lebih dari yang lain dengan memberikan serangkaian informasi yang membuat manusia terus mengonsumsinya.

Menurut Morissan (2008, h. 16) televisi merupakan hasil produk teknologi tinggi (*high technology*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk audiovisual gerak. Isi pesan audiovisual gerak memiliki kekuatan yang sangat tinggi untuk mempengaruhi mental, pola pikir, dan tindakan individu.

Televisi dijadikan kebutuhan pokok manusia dalam kehidupan sehari-hari. Televisi dengan tayangan berita atau hiburan sudah menjadi bagian dari kehidupan. Media televisi yang bersifat langsung mampu mendekatkan peristiwa dan tempat kejadian dengan penontonnya (Harahap, 2006, h. 59).

Berita di televisi merupakan salah satu acara yang sangat penting. Berita semacam ciri khas bagi stasiun televisi dan aneh rasanya apabila tidak ada stasiun televisi yang memiliki siaran berita. Freda Morris (dikutip dalam Harahap, 2006, h. 3) mendefinisikan berita adalah sesuatu yang baru, penting, dan memberikan dampak dalam kehidupan manusia.

Epic C. Hepwood (1996 dikutip dalam Harahap, 2006, h. 3) menjelaskan definisi berita sebagai laporan pertama dari kejadian yang penting sehingga dapat menarik perhatian umum. Sementara itu menurut JB Wahyudi (dikutip dalam Harahap, 2006, h. 4) berita adalah laporan tentang peristiwa atau pendapat yang memiliki nilai penting, menarik bagi sebagian khalayak, masih baru dan dipublikasikan secara luas melalui media massa periodik. Kesimpulannya berita televisi adalah laporan tentang fakta peristiwa atau pendapat manusia atau kedua-duanya yang disertai gambar (*visual*) aktual, menarik, berguna dan disiarkan melalui media massa televisi secara periodik.

Televisi adalah salah satu media tradisional yang melakukan konvergensi media agar tetap dikonsumsi masyarakat. Dalam buku karya Komisi Penyiaran Indonesia Pusat (2013, h. 167) yang berjudul Kedaulatan Frekuensi: Regulasi Penyiaran, Peran KPI, dan Konvergensi Media dijelaskan bahwa konvergensi media adalah bentuk pembauran media telekomunikasi tradisional dengan internet. Adanya konvergensi media pada televisi menjadikan televisi lebih praktis karena

dapat diakses di mana saja dan kapan saja sejauh didukung oleh fasilitas teknologi internet.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan teknologi internet. Adanya teknologi internet menghadirkan media *streaming*. Media *streaming* adalah sebuah teknologi yang memungkinkan distribusi data audio, video dan multimedia secara *real time* melalui internet. Fachruddin (2012, h. 199) mengungkapkan bahwa media *streaming* merupakan pengiriman media digital berupa video, suara, dan data agar bisa diterima secara terus-menerus (*stream*).

Data tersebut dikirim dari sebuah *server* aplikasi dan diterima serta ditampilkan secara *real time* oleh aplikasi pada komputer klien. Kita hanya perlu mengklik sebuah *link* pada situs yang menyediakan fasilitas *streaming* dengan menunggu sebentar proses *loading* dan *buffering* kemudian siaran berita atau hiburan muncul. *Buffering* adalah proses atau kondisi yang terjadi saat sebuah *player* untuk media *streaming* sedang menyimpan bagian *file* media *streaming* ke tempat penyimpanan lokal (Fachruddin, 2012a, h. 199).

Saat ini sistem layanan televisi bukan hanya melalui terestrial dan kabel, tapi dapat pula diakses gratis dan lebih mudah melalui berbagai *device*, seperti televisi internet (*streaming televisison*). Noll (dikutip dalam Noam, Jo, dan Darcy, 2004, h. 4) menjelaskan televisi internet (*streaming television*) adalah program televisi yang diakses melalui internet dan disaksikan secara *real time*. Televisi internet dikenal juga sebagai *video streaming*. Televisi internet bisa dilihat menggunakan komputer dan *smartphone*. Televisi internet menggunakan protokol internet untuk menyimpan dan mengirimkan video, baik di studio televisi maupun di lokasi kejadian.

Menurut Fachruddin (2012, h. 206) televisi internet atau *streaming television* adalah bentuk dari media *streaming*. Televisi *streaming* menurut Pavlik (1990 dikutip dalam Aviles, dkk., 2006, h. 88) yang mengambil pandangan efek

teknologi *Panglossian* dengan menggunakan pelaporan bom Oklahoma di tahun 1995 sebagai contoh, ia menguraikan keuntungan dari teknologi baru yang memiliki konteks lebih baik, lebih akurat, sumber dan sudut cerita yang lebih cepat diidentifikasi. Sementara itu, menurut Cottle (1999 dikutip dalam Aviles, dkk., 2006a, h. 88) berdasarkan studinya tentang BBC Newscentre membuktikan bahwa hadirnya teknologi baru memberi interaksi dalam praktik jurnalistik. Ia menemukan jurnalis lebih senang dengan pekerjaan multimedia yang menghasilkan *multi-skilling* terikat teknologi.

Aviles, dkk. (2006, h. 98-99) menjelaskan secara umum, sistem digital adalah upaya meningkatkan efektivitas biaya. Penerapan teknologi digital dipandang sebagai kesempatan membentuk kembali struktur dan ukuran ruang berita. Digitalisasi menuntut para jurnalis untuk *multi-skilling*. Televisi *streaming* menayangkan berita secara *live* selama 24 jam di mana jurnalis melaporkan langsung berita yang diperolehnya dari lapangan. Arsip digital memudahkan jurnalis memperoleh data yang didapatnya untuk mengonstektualisasi cerita secara rinci. Rutinitas produksi berita televisi *streaming* memberi dampak dalam praktik jurnalis yang hasil beritanya perlu diakurasi dengan baik dibanding mementingkan kecepatan.

Televisi *streaming* adalah pengganti televisi kabel, di mana konten isi berita dapat diubah dengan mudah. Sebab, layanan *streaming* mengandalkan kecanggihan teknologi terutama mengenai konten. Bahkan televisi kabel terancam ditinggalkan audiens yang lebih puas dengan beragam konten dari televisi *streaming* yang mengandalkan jaringan internet. Televisi *streaming* dapat mempengaruhi audiens lewat komunikasi dua arah yang memungkinkan audiens mengomentari dan melihat ulang video berita maupun hiburan. Bahkan secara *real time*, audiens bisa mendiskusikan tontonan *live streaming* sebuah video berita dan hiburan (Jones, 2009, h. 15-16).

Fachruddin (2012a, h. 208; 2012b, h. 211) mengungkapkan bahwa proses produksi televisi *streaming* biasanya mengirim *one man show* yang siap melaporkan peristiwa bersejarah menggunakan video *streaming*. Proses kerja seorang jurnalis televisi *streaming* merangkap sebagai reporter, juru kamera, dan editor. Hadirnya *live streaming* menjadi ukuran bahwa teknologi telah berubah menjadi cepat, efisien, dan canggih. Kecanggihan yang ditawarkan *live streaming* bisa membuat pekerjaan lebih efisien.

Di Indonesia banyak khalayak yang memanfaatkan fasilitas konvergensi media. Oleh karena itu, media *streaming* mencoba merambah pasar media. Salah satunya televisi internet atau televisi *streaming* adalah DetikTV. DetikTV adalah situs turunan Detikcom. Lahirnya DetikTV menjadi sejarah dalam dunia jurnalisme Indonesia. Di mana DetikTV yang berbasis mencoba memberi kemudahan dan kenyamanan dengan mengakses siaran berita lewat internet.

Adanya perkembangan dan kemajuan dari media baru seperti televisi *streaming* membuat penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di salah satu portal televisi *streaming* yaitu DetikTV. Dengan adanya praktik kerja magang ini, penulis berharap mendapatkan wawasan jurnalistik di sebuah media televisi *streaming* sehingga penulis dapat mempelajari alur kerja reporter di televisi *streaming* yang cepat, *update* dan akurat.

## 1.2. Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang dilaksanakan agar penulis memiliki kemampuan secara profesional untuk :

1. Memenuhi tugas dan mengetahui praktik kegiatan *online journalism* yang dilakukan kanal *news* di DetikTV
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan penulis melalui proses jurnalistik terutama pada jurnalistik *online*

3. Memperkaya pengalaman kerja bagi penulis
4. Mengasah dan memperdalam kemampuan jurnalistik seperti penulisan judul, penulisan deskripsi, dan menentukan *angle* berita.
5. Mengetahui produksi berita DetikTV dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### 1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan mulai 6 Juli 2015 hingga 9 September 2015. Ini merupakan kesepakatan awal saat wawancara kerja magang sehingga lama kerja magang di DetikTV adalah 2 bulan 1 minggu. Kerja magang dilakukan pada hari Senin hingga Jumat dengan jam masuk kantor pada 09.00 dan jam pulang kantor 17.00.

#### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melaksanakan kerja magang, penulis meminta dan mengisi form KM-01 untuk kerja magang yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi. Setelah itu, penulis mendapatkan KM-02 yang merupakan surat pengantar sebagai acuan lamaran kerja magang kepada perusahaan.

Kemudian penulis mempersiapkan dan mendesain *curriculum vitae* untuk dikirimkan melalui *email* ke bagian *Human Resources Development* (HRD) PT Agranet Multicitra Siberkom. Setelah itu penulis mendapat balasan *email* dari Nanang seorang *Head of Departement* HRD PT Agranet Multicitra Siberkom untuk melakukan wawancara.

Dalam wawancara ini, penjelasan mengenai latar belakang di Universitas Multimedia Nusantara menjadi hal utama. Kemudian penulis bercerita mengenai beberapa kendala dan hasil *project* tugas akhir mata kuliah dan pengalaman penulis dalam melaksanakan beberapa *event* yang ada di kampus.

Setelah wawancara, penulis diterima magang di DetikTV bagian *news*. Selama dan setelah melaksanakan kerja magang penulis telah mengisi form KM-03 sampai KM-07 yang kemudian ditandatangani oleh Restu Ashari Putra sebagai pembimbing magang yang menjabat sebagai redaktur di kanal *news* Detik TV. Penulis mulai kerja magang pada 6 Juli 2015 dengan hari libur setiap Sabtu dan Minggu.

Penulis mengakhiri praktik kerja magang pada 9 September 2015. Setelah selesai praktik kerja magang, penulis diwajibkan untuk membuat laporan kerja magang. Laporan ini berisi tujuan kerja magang, kedudukan dan posisi penulis.

Selama penulisan laporan magang, penulis mendapat bimbingan dari dosen pembimbing magang untuk menyelesaikan laporan magang. Laporan magang ini akan disetujui oleh dosen pembimbing kemudian diajukan dalam sidang magang sebagai syarat kelulusan magang bahwa penulis telah menyelesaikan praktik kerja magang.

UMMN