



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat memengaruhi perubahan dari suatu media. Media adalah suatu sumber informasi yang bisa digunakan oleh masyarakat. Pada tahun 1960-an media mempunyai istilah baru yaitu 'media baru' dengan menambahkan beberapa perangkat lain di dalamnya seperti video dan juga suara. (McQuail, 2011, p. 42)

Munculnya media baru ini juga berkaitan dengan kehadiran Internet. Menurut Yanuar, dalam Triharyanto dan Salam (2013, p. 233), Internet telah menjadi kebutuhan sebagian besar masyarakat di Indonesia. Banyak hal yang mempengaruhi masuknya Internet ke Indonesia, salah satunya adalah jurnalistik *online*.

Perkembangan jurnalistik *online* di Indonesia dimulai dengan media *online* pertama yang didirikan oleh Budiono Darsono pada tahun 1998, yaitu *Detik.com*. Media ini yang menjadi awal mula munculnya media-media *online* lainnya, *Detik.com* juga menjadi pionir dalam media *online* yang membuat berita secara padat, cepat, dan langsung pada inti persoalannya (Lukmantoro, dkk, 2014, p. 18).

Beberapa tahun kemudian, media *online* meniru media konvensional dalam hal topik laporan. Peniruan yang dilakukan seperti media yang fokus memberitakan satu topik tertentu seperti *Detik.com* yang fokus membahas berita ekonomi dan bisnis, *Kumparan.com*, fokus membahas tentang berita terkini terkait *entertainment*, dan *TopSkor* yang membahas tentang olahraga.

Media yang bersegi olahraga tersebut juga sempat mendapatkan penghargaan pada 2010, karena pengaruhnya yang cukup baik dalam olahraga di tanah air. Menurut Mahendra (2014, p. 56) pada mulanya, media olahraga seperti *TopSkor* memiliki *audience* yang cukup masif, yakni hingga delapan ratus ribu dan terus bertambah dengan rentang waktu lima tahun.

Saat ini hampir semua media di Indonesia, baik itu cetak maupun elektronik, memiliki program khusus olahraga. Dalam media olahraga

Indonesia, pionirnya yaitu *Topskor* yang didirikan pada tahun 2005. Dimulai dari media cetak dan melebar menjadi media *online* hingga saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa jurnalisme olahraga adalah *genre* yang cukup berkembang di Indonesia. (Mahendra, 2014, p. 46).

Di Indonesia, berita seputar olahraga juga cenderung ramai diminati jika tengah berlangsung acara yang mengikutsertakan Timnas Indonesia, sebut saja seperti Asian Games 2018 yang secara langsung Indonesia terlibat menjadi tempat penyelenggaranya. Hampir semua media berlomba untuk membuat laporan jurnalistik tentang perolehan medali semetara dan hasil pertandingan sepak bola. (Wahyudin, 2006, p. 30).

Jurnalisme olahraga juga memiliki akses wartawan, seperti diperbolehkan masuk ke dalam ruang loker pemain setelah permainan selesai. Hal ini diperlukan untuk memberikan informasi tambahan untuk wartawan. Menurut Wahyudin (2006, h. 36) Dengan banyak tereksposnya dalam media, semakin banyak tiket terjual begitu juga dengan suvenirnya.

Dalam peliputan jurnalisme *online* olahraga, berita yang ditampilkan layaknya seperti berita *infotainment* yang membuat atlet menjadi seperti artis sehingga memiliki banyak sisi menarik untuk diberitakan.

Menurut Kusumaningrat (2005, p. 209), wartawan olahraga mengolah sebagian besar informasinya dari hasil pengamatan langsung serta menggunakan sumber-sumber berita lain, misalnya peserta pertandingan, ofisial olahraga, pejabat-pejabat humas, catatan-catatan resmi, sumber-sumber latar belakang, dan bahkan penonton.

Perkembangan cepat di media *online* membuat pelatihan jurnalis saat ini bukan hanya bisa membuat berita atau memotret, tetapi juga kemampuan multimedia. Jennifer Alejandro mengutip Reuter Institute (2010, p. 10) menyebutkan keterampilan yang harus dikuasai saat ini dan masa depan adalah Multimedia (foto, grafik, video), Adobe Flash (perangkat lunak grafis), Pengeditan video (Adobe premiere, Apple Pro), Digital Narratives (Membangun cerita dengan infografis). Wartawan harus belajar bekerja dengan tim infografis atau tim desain visual berita untuk menemukan kembali cara menceritakan kisah dalam platform digital.

Dengan teknik tersebut, media *online* olahraga saat ini bersaing dengan ketat untuk membuat konten yang disukai oleh masyarakat. Salah satu cara bersaing dalam media *online* adalah dengan membedakan ruang lingkungannya seperti pada Indosport.com, media ini membuat berita olahraga dengan *angle* yang menarik juga dengan cara pengemasan yang kreatif.

Indosport.com merupakan salah satu media *online* olahraga yang telah berdiri sejak tahun 2012. Walaupun masih baru di industri media, Indosport, berhasil mengalahkan media-media olahraga lainnya, seperti *Top Skor*, *bola.com*, *bola.net* dan lainnya. Konten dari Indosport.com juga bersifat untuk memajukan olahraga tanah air

Selain konten berita, Indosport.com juga memiliki beberapa program yang mengemas berita yang bersifat *feature* seperti Apa Rasanya, Bisa Apa, dan *Sportvlog*. Hasil berita dari Indosport.com antara lain artikel dari *website* dan juga video yang diunggah melalui *platform* youtube.

Dari penjelasan di atas, penulis memilih untuk melakukan kerja magang sebagai *Video Editor* di Indosport.com. Dalam kesempatan program kerja magang ini, penulis ingin mempraktekan ilmu yang sudah didapatkan pada masa perkuliahan, serta mempelajari secara langsung mengemas informasi secara kreatif juga dengan mengedepankan akurasi.

1.2. Tujuan Magang

Program kerja magang sebagai *Video Editor* di Indosport.com bertujuan untuk memenuhi syarat ketentuan kelulusan S1.

Tujuan lain dari kerja magang adalah:

1. Menambah pengalaman kerja secara langsung.
2. Mempelajari teknik *editing* yang belum pernah dipelajari.
3. Mempelajari lebih dalam soal *lighting* saat produksi.
4. Mengetahui proses dan peran dari *video editor* di Indosport.com.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Indosport.com yang berada di Komplek Kota Indah Blok C8 - 10, Jl. Pangeran Jayakarta No.45, RT.2/RW.2, Pinangsia, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11110. Penulis memulai kerja magang dari 26 Agustus 2019 hingga 25 November 2019, penulis memiliki waktu kerja magang minimal 6 jam dari regulasi kantor untuk magang.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mencari tempat magang terlebih dahulu melalui email yang dikirimkan melalui *e-mail student* berisi rekomendasi tempat magang. Setelah mengirim CV, penulis mendapatkan balasan untuk interview ke kantor Indosport.com.

Setelah diterima di Indosport.com, penulis mengisi formulir KM-00 dan KM-01 untuk pengajuan magang dan dibutuhkan tanda tangan oleh Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi. Selanjutnya, penulis mendapatkan KM-02 sebagai penghantar penulis menjalankan kerja magang. Pada tanggal 25 Agustus 2019, penulis resmi memulai kerja magang sebagai *Video Editor* di Indosport.com.

Waktu praktik kerja magang dimulai pukul 10:00 hingga pukul 16:00 WIB dan bisa lebih. Selama proses kerja magang berlangsung, penulis berada dibawah bimbingan *Producer* Nurhaeli dan *Executive Producer* Pipit juga kru Multimedia yang lain. Penulis juga dibimbing oleh dosen yang telah ditetapkan oleh kampus yakni, F.X. Lilik Dwi Mardjianto, S.S., M.A.