



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

Olahraga adalah salah satu kegiatan yang cukup digemari oleh banyak orang, khususnya sepakbola. Menurut data Nielsen pada Juni 2014 tentang negara dengan ketertarikan terhadap sepakbola di dunia, Indonesia berada di peringkat 2 (77%), kalah dengan Nigeria (83%) yang berada di posisi paling atas. Unggul jauh dengan Brazil di peringkat 10 dengan persentase 67 persen. Padahal Brazil dikenal sebagai negara yang melahirkan bakat-bakat pemain sepakbola berbakat kelas dunia. Dalam laporan yang sama, ada beberapa cara penggemar sepakbola untuk mencari berita mengenai tim kesukaannya, yaitu lewat televisi (90%), internet (49%), koran (45%). Sejalan dengan bertambahnya olahraga di dunia, banyak media di Indonesia entah media cetak, elektronik, atau pun online punya rubrik khusus yang membahas olahraga. Setiap akhir pekan banyak pertandingan olahraga yang bisa ditonton. Televisi dan radio pun turut menyiarkan langsung pertandingan olahraga. Media cetak memberikan laporan pertandingan atau analisis sebelum dan sesudah pertandingan beserta statistiknya. Dalam media cetak, Harian Kompas memuat berita olahraga sebanyak tiga halaman atau Jawa Pos yang menempatkan olahraga dalam rubrik Sportainment (Cholis & Wardiana, 2018 , p. 125).

Berbeda dengan media cetak, wartawan *online* akan terlihat sangat sibuk. Setelah mendapat pernyataan dari narasumber, wartawan *online* akan langsung mencari tempat duduk yang nyaman untuk mentranskrip rekaman wawancara. Tidak hanya itu, mayoritas mereka tidak menggunakan laptop,

melainkan menulis berita langsung di layar *handphone*. Kebanyakan wartawan *online* juga hanya cukup sebatas melaporkan hasil liputan kepada editor via telepon. Sedangkan, wartawan cetak materi yang didapat dari hasil liputan sudah sempat beredar di dunia maya. Keuntungan nya wartawan cetak tidak perlu terburu – buru akan waktu atau mengejar berita akan cepat. Dengan waktu yang banyak, mereka menjadikan tulisan nya menjadi lebih eksklusif dan baru (Utami, 2016, p. 2).

Kehadiran media *online* dengan segala bentuk dan fungsinya tidak begitu saja menggeser media lama atau tradisional yang ada selama ini seperti terlihat dalam pengelompokan era perkembangan teknologi komunikasi. Kecepatan media *online* juga didukung teknologi komunikasi yang semakin lama semakin maju menunjukkan bahwa media komunikasi tidak bersifat tetap setiap saat (Kurnia, 2005, pp. 292-295).

Olahraga dan televisi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Sejarah industri olahraga di Amerika ikut ditentukan oleh peranan tayangan langsung televisi pada tahun 1930-1950an. Acara olahraga yang pertama kali ditayangkan TV adalah bisbol universitas antara Columbia vs Princeton pada tahun 1939. Saat itu hanya satu kamera yang digunakan sehingga dapatlah dibayangkan sulitnya meng-*cover* dari setiap dasar yang memiliki jarak cukup jauh (Nugroho & Nasrulloh, 2016, p. 26).

Olahraga merupakan satu-satunya program TV yang sukses menghibur audiens dalam jumlah besar pada akhir pekan. Selain itu, olahraga juga dipandang sukses melakukan beberapa promosi *brand* tertentu. Mereka sukses memenangi pertarungan melawan media cetak maupun radio dalam melaporkan sebuah acara pertandingan secara langsung karena mampu menggambarkan secara audio visual. Tidak hanya itu, cara penulisan dalam media olahraga juga berbeda, dimana saat menulis artikel mengenai olahraga lebih mengandai atau menggunakan imajinasi dan sifatnya tidak terlalu *straight* dalam sistem penulisan nya.

Salah satu perusahaan media yang bergerak dalam dunia jurnalisme *online* olahraga, yaitu *bolaskor.com*. BolaSkor merupakan anak media dari *merahputih.com* yang bergerak di bidang khusus olah raga. Kehadiran BolaSkor membuat penulis ingin mempelajari bagaimana teknik penulis media *online* terutama bagian olah raga. Dengan pembelajaran yang telah diperoleh, penulis ingin mempelajari alur kerja di media *online* yang tidak hanya cepat, tetapi juga tepat.

Alasan penulis ingin bergabung magang dengan anak media *merahputih.com* ini adalah BolaSkor.com sudah berdiri sejak tahun 2014, namun sempat tidak aktif beberapa tahun. Sekarang BolaSkor sudah aktif kembali dan terus bertahan hingga sekarang, bahkan berita yang diberikan tidak pernah pudar dan selalu memberikan berita yang terbaru. Bahkan BolaSkor juga ikut meliput SEA Games 2019 secara langsung yang diadakan di Filipina. Menariknya, bagaimana cara membuat pembaca dapat bertahan kembali dan gaya penulisan dari media BolaSkor.com yang bisa membuatnya masih bertahan hingga sekarang.

1.2 TUJUAN KERJA MAGANG

Kerja magang ini penting untuk mengenal dunia kerja bagi mahasiswa hingga bisa mengembangkan pemahaman akan dunia kerja. Oleh karena itu, tujuan diadakannya kerja magang adalah:

- A. Mengaplikasikan ilmu yang dipelajari sepanjang perkuliahan selama enam semester ke dalam dunia kerja;
- B. Memberikan pengalaman bekerja dalam media *online*. Mulai dari bagaimana mencari berita, menulis berita, menyusun berita, hingga bisa membuat judul yang sesuai;
- C. Mengetahui proses penulisan berita di desk olahraga di BolaSkor.com;
- D. Melatih sikap dalam dunia kerja, seperti disiplin, bertanggung jawab, inisiatif, dan kreatif.

1.3 WAKTU DAN PROSEDUR

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang yaitu 27 September hingga 20 Desember 2019 (60 hari) bertempat di *merahputih.com*, Paramount Hill Golf blok GGT no 112 Paramount Serpong, Pagedangan, Kab. Tangerang. Kerja magang berlangsung dari Senin hingga Jumat pukul 09:00 sampai 18:00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur kerja magang dilakukan sebagai berikut:

- A. Mengirimkan Curriculum Vitae pada 5 September 2019;
- B. Mendapat panggilan lewat telepon pribadi pada 21 September 2019;
- C. Melakukan proses wawancara pada 23 September 2019;

D. Memulai kerja magang di BolaSkor.com pada 26 September 2019;

E. Mengurus KM-01 di Universitas Multimedia Nusantara pada 27 September 2019;

F. Menukarkan KM-02 dengan surat keterangan perusahaan telah diterima dan bekerja untuk melakukan program magang di BolaSkor.com;

G. Menukarkan surat perusahaan dengan KM-03 hingga KM-07 pada 8 Oktober 2019;

H. Pengisian dokumen kartu kerja magang, formulir kehadiran kerja magang, proses realisasi, dan laporan kerja magang;

I. Penyusunan Laporan Magang;

J. Penyerahan Laporan Magang kepada BolaSkor.com ;

H. Sidang Kerja Magang