

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *Internet* di Indonesia pada awal 1990-an membuat media massa beradaptasi dengan melakukan digitalisasi terhadap media cetak miliknya. Menurut McQuail (2011, p.5) digitalisasi merupakan proses ketika seluruh teks dapat dikurangi menjadi kode biner dan dapat mengalami proses produksi, distribusi dan penyimpanan yang serupa. Selain itu, kegiatan jurnalis dalam penyusunan dan penyebaranluasan berita dan pesan yang menggunakan jaringan *internet* ini dikenal sebagai jurnalistik *online*.

Republika menjadi media massa pertama di Indonesia yang melakukan digitalisasi dengan meluncurkan *Republika Online* pada 17 Agustus 1995. Kemudian, majalah tempo mengikuti dengan merilis *Tempo Interaktif* pada 1996. Kini, berdasarkan data yang disampaikan oleh ketua Dewan Pers Yosep Adi Prasetyo pada 2018 lalu, terungkap bahwa terdapat sekitar 44.000 media *online* di Indonesia. (Agustina, 2018, para 1)

Nielsen Consumer & Media View mempublikasikan sebuah hasil survei pada 2017 yang menyatakan bahwa telah terjadi pergeseran pembaca di Indonesia dari media cetak ke *online*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Nielsen, pembaca media *online* mencapai 6 juta orang, sedangkan media cetak hanya 4,5 juta orang. (Reily, para. 4)

Mengutip Yoseph Edwin (2017, para. 11-12), Indonesia Digital Association (IDA) pada 2016 lalu merilis sebuah riset terkait dengan konsumsi media *online* pada masyarakat Indonesia. Riset tersebut menunjukkan bahwa masyarakat di Indonesia menggemar topik bertemakan hiburan sebesar 73%, isu sosial sebanyak 70%. Topik lainnya, yakni politik dan olahraga di bawah 50%. Berdasarkan riset tersebut, hiburan menjadi topik yang diminati oleh masyarakat di Indonesia.

Topik hiburan berkaitan dengan jurnalisme hiburan (*Entertainment Journalism*) yang berfokus terhadap *entertainment*. Umumnya, jurnalisme hiburan mencakup berita dari suatu industri tertentu dengan target pembaca

yang memiliki minat terhadap industri tersebut. Menurut Abry (2013, para. 4) jurnalisme hiburan berkaitan dengan menuliskan berita terkait dengan budaya pop, seperti film, animasi, musik, dan gaya hidup. Selain itu, jurnalisme hiburan juga memiliki tujuan utama untuk menghibur pada pembacanya melalui berita yang disampaikan.

Salah satu media di Indonesia yang menerapkan jurnalisme hiburan adalah Kincir.com. Sejak diluncurkan pada 2013, Kincir.com fokus menghadirkan konten berita terkait dengan film dan *game*. Selain itu, pembaca Kincir.com juga didominasi oleh para remaja dan anak muda yang tertarik dengan film dan *game*. Hal ini membuat bahasa dalam penyampaian berita yang dihadirkan oleh Kincir menjadi lebih santai dan tidak kaku dibandingkan dengan media arus utama pada umumnya (Kincir, 2019).

Menjadi media *online* di Indonesia yang fokus dalam jurnalisme hidupa dengan menghadirkan konten terkait film dan game, membuat penulis tertarik untuk melaksanakan praktik kerja magang di media *online* Kincir.com. Selama melaksanakan magang selama 60 hari di media *online* Kincir.com, penulis ditugaskan sebagai *content writer* di divisi *content* yang berada dibawah berada dibawah bimbingan Annisa Arianita selaku *senior content editor*.

Menurut Miladi (2019, para.4) *content writer* merupakan penulis konten atau penulis profesional yang menghadirkan konten tulisan menarik yang dihadirkan melalui *website* atau secara *online*. Sedangkan, *content writer* di media *online* Kincir.com diberikan tugas untuk mencari dan mengolah informasi hingga dipublikasikan sebagai artikel berita layaknya reporter.

Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana alur kerja sebagai *content writer* atau reporter di perusahaan media *online* Kincir.com dalam menyajikan suatu produk jurnalistik dengan konten hiburan.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang yang bertujuan untuk mempraktikan secara langsung ilmu dan teori yang dipelajari di Universitas mengenai

jurnalistik, seperti proses pengumpulan, pengumpulan dan penyebaran informasi. Selain itu, kerja magang ini juga bertujuan untuk melakukan link and match antara ilmu yang dipejalari di universitas dengan kebutuhan dalam industri jurnalistik.

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis juga memperoleh berbagai ilmu dan pengalaman baru dari rekan kerja di mengenai industri media *online*. Terutama mengenai proses penulisan artikel di media *online* tentang film dan *game*. Penulis juga berharap mampu mengembangkan kemampuan dalam bidang jurnalistik, yakni mengumpulkan, mengolah dan menyajikan informasi setelah menyelesaikan kerja magang ini.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan magang terhitung sejak 22 Agustus hingga 15 November 2019 di Kincir.com. Sebagai kantor media *online*, Kincir.com memiliki jam kerja yang fleksibel dan tidak mengikat, terutama bagi Jurnalis. Memiliki aturan untuk bekerja selama 8 jam perhari, setiap karyawan bebas untuk menentukan jam kerja masuk dan pulang mereka. Namun, setiap staf juga diharuskan menyelesaikan kewajiban mereka sebelum pulang dari kantor. Sedangkan, para karyawan akan bekerja secara pilot ketika akhir pekan karena kantor Kincir.com ditutup. Meskipun begitu, jurnalis yang melakukan liputan lapangan pada akhir pekan tetap dipersilakan untuk hadir ke kantor. Kincir.com memiliki kantor yang berlokasi di Jalan Kemang Selatan 1D No. 3, RT.5/RW.4, Cilandak Tim., Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11410.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengawali proses magang dengan mencari perusahaan yang membuka lowongan di bidang yang sesuai dengan bidang jurnalistik. Kemudian, penulis mengirim CV dan permohonan magang kepada pihak Kincir.com melalui alamat email info@kincir.com. Kemudian, penulis menerima email balasan untuk

melakukan *interview* pada tanggal 4 Juli di kantor Kincir.com yang beralamatkan di Jalan Kemang Selatan 1D No. 3, RT.5/RW.4, Cilandak Tim., Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Setelah melakukan proses wawancara dan test menulis artikel *feature*, penulis akhirnya dinyatakan diterima di Kincir.com untuk melakukan magang. Penulis mulai bekerja sejak tanggal 7 Juli 2019 sebagai *content writer*. Mengingat penulis telah melaksanakan magang sebelum melakukan KRS, proses pengajuan KM-01 (formulir pengajuan surat pengantar magang dari Universitas Multimedia Nusantara) pada 7 Agustus 2019.

Selanjutnya, pihak Universitas memberikan *form* KM-01 yang ditandatangani pada 14 Agustus 2019. Namun, masih ada informasi yang harus penulis lengkapi, sehingga *form* KM-01 baru diberikan kepada pihak kantor pada 16 Agustus 2019. Pihak KINCIR memberikan surat balasan sebagai pernyataan bahwa penulis diterima sebagai penulis magang di perusahaan tersebut pada 22 Agustus 2019.

Penulis ditempatkan dalam divisi *content* sebagai *content writer* di bawah bimbingan Annisa Arianita selaku *senior content editor film and game* yang dibantu oleh Nur Alfatiningsih pada kanal "Movie" dan Ditya Subgja pada kanal "Game".

Content writer merupakan bagian divisi redaksi di Kincir.com yang bertugas untuk melakukan proses peliputan dan penulisan artikel yang dipublikasikan di *website* Kincir.com. Selain itu, terdapat dua dua kanal besar dengan topik berbeda di Kincir.com, yakni film dan *game*. Kanal "Film" bertugas untuk melakukan peliputan dan penulisan dikelompokkan menjadi Sinema, Animasi, dan Serial. Sedangkan, kanal "Game" bertugas untuk mengulas hal yang terkait dengan *game* dikelompokkan menjadi seperti *console game*, *PC game* dan *mobile game*. Tidak hanya itu, kanal "Game" juga bertugas untuk menulis mengenai *e-sports*.

Setiap minggunya, yakni pada hari senin pukul 14:00 WIB akan diadakan rapat redaksi yang dipimpin oleh *head of Content* bersama dengan seluruh anggota divisi yang dinaunginya untuk membahas mengenai hal-hal dan topik yang akan diliput serta rencana peliputan yang akan dilakukan. Selain itu, dilakukan juga *review* terhadap *traffic* mingguan yang diperoleh Kincir.com