



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era digital seperti sekarang, segala bentuk informasi dapat didapatkan dengan cepat dan mudah. Informasi sudah menjadi kebutuhan masyarakat pada saat ini. Hal ini terjadi karena adanya perkembangan teknologi berupa internet. Perkembangan teknologi membuat pola budaya masyarakat berubah dalam mencari berita. Sekarang hanya dengan mengandalkan *handphone*, banyak informasi yang bisa didapatkan dengan mengakses portal media *online*.

Menurut Iswara (2001, p. 98) menyebutkan, media *online* berupa portal informasi yang memiliki karakteristik umum, yaitu: kecepatan informasi, adanya pembaruan informasi, interaktivitas, personalisasi, kapasitas muatan dapat diperbesar, terhubung dengan sumber lain (*hyperlink*) dan multimedia *capability*. Media *Online* merupakan bentuk media yang berbasis digital dan multimedia. Konsumen berita memiliki kemampuan *multitasking* dalam mencari informasi multimedia.

Banyak media konvensional yang beralih ke media *online* untuk memenuhi kepuasan masyarakat sekarang yang lebih ingin cepat, instan dan *multiplatform*. Dilansir oleh *idntimes.com*, media *online* diperkirakan mencapai angka 43.300, namun yang tercatat lolos persyaratan pada tahun 2015 sebanyak 168 media *online*. Hal ini akan bertambah setiap tahunnya. Sehingga para pelaku media *online* bersaing untuk memberikan konten dan *layout* yang dapat menarik perhatian pembaca dan menjadi media populer di Indonesia (Nashrillah, 2018).

Menurut Deuze (2003, p. 203), multimedia bahkan menjadi salah satu ruh dari jurnalisme *online*. Hal ini disebabkan karena media *online* tidak menuntut

hadirnya multimedia, namun sebaliknya jurnalisme multimedia yang hadir karena perkembangan teknologi (internet dan digital) yang diaplikasikan di media *online*.

Deuze (2004, p. 140-141) menyebutkan, dua definisi multimedia dalam konteks jurnalistik. Pertama, cara menyajikan berita menggunakan dua format media ataupun lebih seperti, audio, visual, teks, musik, foto, animasi grafis, dan termasuk melibatkan elemen-elemen hipertekstual dan interaktifitas. Kedua, penyampaian terintegrasi dari paket berita melalui berbagai media (bisa lebih berkembang) seperti *website, email, SMS, MMS*, radio, televisi, surat kabar cetak, dan majalah.

Hadirnya multimedia membuat informasi lebih menjadi menarik dan bervariasi. Tidak hanya itu, pembaca bisa lebih cepat mengingat tentang informasi yang disampaikan. Dilansir pada Kompasnia.com, menurut riset yang dilakukan oleh Computer Technology Research (CTR) seseorang mampu mengingat sebesar 20% dari apa yang dilihat, 30% dari apa yang didengar, dilihat, dan dilakukan. Dapat dikatakan, multimedia mendatangkan banyak manfaat bagi dunia jurnalistik kepada para masyarakat (Dewi, 2018).

Ruang redaksi yang menerapkan prinsip multimedia - terutama dalam media *online* yang cenderung lebih cakap dan terampil dalam menggunakan seluruh teknologi yang dimiliki untuk memproduksi berita dalam berbagai format. *Multitasking* merupakan nilai tambahan yang harus ada pada jurnalis *online*. Sebab, jurnalis menggarap beberapa platform dalam satu media di era multimedia (Saltiz & Dickinson, 2008, p. 220).

Jurnalis multimedia harus bisa menyesuaikan cara pikir mereka dengan cara bercerita multimedia, yaitu berpusat pada konten, bukan medium. Sebab, jika praktik jurnalistik tidak mengintegrasikan fitur multimedia untuk membuatnya lebih interaktif dan menarik, publik akan mencari informasi dari tempat lain (Nieuwerburgh, 2007, p. 36). Pernyataan ini membuktikan, media *online* bersaing untuk membuat suatu hal yang mampu menarik perhatian publik, baik dari segi konten, dan visualisasi.

Dapat disimpulkan, dengan kehadiran multimedia membuat cara menyampaikan pesan berita tidak lagi monoplatform tetapi multiplatform yang mengintegrasikan komponen tulisan, audio dan video. Jika tiga komponen tersebut disatukan akan menghasilkan video berita yang kompleks dalam sisi visual. Menurut Zettl (2012, p. 461), video yang baik yang mampu membuat khalayak tertarik menontonnya. Kompleksitas pada proses editing cenderung memperhatikan intensifikasi gambar yang hendak ditayangkan. Tiap urutan gambar diperhatikan dengan seksama untuk menjaga kontinuitas visual yang merupakan cara mendapatkan dan mempertahankan khalayak.

*Liputan6.com* merupakan salah satu contoh media *online* Indonesia yang sudah menerapkan multimedia didalam redaksi. Media *online* ini juga sudah terdaftar dan diverifikasi di Dewan Pers Indonesia. *Liputan6.com* juga termasuk media *online* terpopuler di Indonesia menurut data SimilarWeb. Data ini dapat dikaitkan bahwa, *Liputan6.com* mampu memberikan konten dan *layout* yang mampu menarik perhatian publik. Namun, tidak melupakan kode etik jurnalistik yang ditetapkan Dewan Pers dan juga tidak terlibat dalam politik praktis, menjadi pengurus atau tim sukses partai politik (*Liputan6.com*, 2019).

Dengan diterapkannya multimedia di *Liputan6.com* tentunya membutuhkan video editor untuk menyatukan tiga komponen audio, tulisan, dan video untuk menjadi suatu berita. Hal tersebut yang menarik perhatian penulis untuk menjadi video editor pada multimedia supaya dapat menyajikan berita yang lebih bervariasi.

Laporan magang ini juga dibuat untuk melengkapi dan mendokumentasi praktik kerja magang yang penulis lakukan. Laporan ini juga dapat mendukung proses dan hasil kerja magang penulis sebagai video editor di *Liputan6.com*.

## **1.2 Tujuan Kerja Magang**

Tujuan penulis melakukan kerja magang adalah untuk mengetahui proses kerja video editor pada bagian multimedia di media *online Liputan6.com*

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

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan kerja magang dengan sesuai ketentuan kampus yaitu selama 60 hari kerja dalam jangka 3 bulan. Penulis sudah memulai magang di *Liputan6.com* sejak 22 Juli 2019. Namun, ketentuan magang dari kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dihitung sejak keluarnya km-3, maka penulis memulai dihitung magangnya mulai tanggal 14 Agustus sampai 8 November 2019.

Penulis bekerja kurang lebih delapan jam, mulai dari jam 10.00 WIB hingga 18.00 WIB, dari hari Senin sampai Jumat. Namun, setiap hari Kamis, magang dimulai dari jam 16:00 - 20:00 WIB dikarenakan adanya kelas Sempro di kampus dari jam 11.00 - 14.00 WIB.

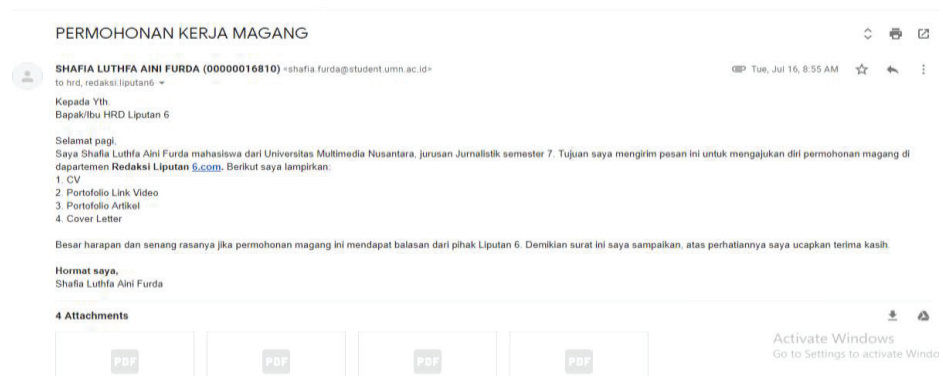
### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Magang menjadi video editor memang tujuan awal penulis magang. Lantaran, penulis selama perkuliahan memang lebih menguasai mengolah sebuah video dan juga gemar mengedit video. Namun, penulis awalnya menginginkan magang di media televisi, tepatnya di *Metro TV* dan *CNN TV*. Pertama, penulis mengirim CV dan portofolio ke *email HRD Metro TV*. Namun, saat mendapatkan panggilan dari pihak *Metro TV*, penulis ditempatkan di media *online* yaitu, *Medcom* bukan di *Metro TV* (masih satu grup). Pada saat itu, penulis tidak tertarik karena memang menginginkan media televisi dibandingkan media *online*. Pada tanggal 16 Juli, penulis mengirim

*email* kembali ke beberapa perusahaan seperti *NET*, *SCTV*, *CNN TV* dan *Liputan6.com*.

*Liputan6.com* satu-satunya media *online* yang penulis *apply* karena beberapa lulusan magang dari media tersebut, memberi kesan positif ke penulis bahwa, media ini sangat menyenangkan sebagai tempat magang dan menambahkan pengalaman. Penulis juga mulai tertarik membahas bagaimana media *online* populer di Indonesia memproduksi karya jurnalistik. Penulis akhirnya mengirim email ke *Liputan6.com* pada tanggal 16 juli 2019, pukul 08:00 pagi. Sore harinya, pihak HRD langsung menelfon penulis untuk mengikuti tahap wawancara esok hari.

### Gambar 1.1 Bukti Pengiriman *Email* ke HRD *Liputan6.com*



*Sumber: Dokumentasi Penulis*

Saat wawancara, penulis langsung dikabarkan sudah diterima di perusahaan *Liputan6.com*. HRD menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan dan diperhatikan ketika mulai magang. Seperti keinginan penulis sesuai latar belakang, HRD *Liputan6.com* meletakkan penulis di bagian Multimedia pada desk video editor

Penulis memulai magang pertamanya pada tanggal 22 Juli 2019. Pada tanggal 5 Agustus, penulis mengurus untuk ketentuan magang dari

kampus mulai dari KM-00 hingga KM-03 keluar. Sesuai peraturan dikampus, hari pertama penulis magang di *Liputan6.com* dihitung dari, tanggal 14 Agustus 2019 saat mendapatkan KM-03.

Selama proses magang, penulis berada di bawah bimbingan koordinator video editor, Reza Rinaldi, dan para video editor lainnya yang bekerja di *Liputan6.com*. Penulis juga dikontrol oleh supervisi di multimedia yaitu, Nurseffi. Penulis juga di bantu oleh Veronika, M.Si sebagai dosen pembimbing yang membantu proses menulisnya laporan magang yang merupakan salah satu syarat kelulusan dalam Fakultas Jurnalistik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.