

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Internet telah membawa perubahan besar di segala aspek kehidupan masyarakat modern. Beberapa aspek seperti hubungan sosial, perilaku politik, model bisnis, hingga praktik jurnalisme saat ini jauh berbeda jika dibandingkan dengan keadaan awal 2000-an (Wendratama, 2017, p. 2).

Dalam modelnya, media terbagi menjadi tiga jenis yaitu media cetak, elektronik, dan daring (Romli, 2012, p. 30). Dalam laporan ini, penulis ingin memfokuskan pada media daring yang merupakan tempat penulis menjalankan praktik kerja lapangan.

Media daring merupakan media yang dapat diakses secara daring di suatu laman atau situs web dan secara teknis, media daring merupakan hasil dari perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, media online disebut media baru (new media). Secara teknis, media online merujuk pada perkembangan teknologi digital (Romli, 2012, pp. 30-31).

Di era serba digital ini, ada teknologi yang memungkinkan kita dapat mengakses maupun menampilkan sesuatu yang ingin kita tampilkan secara langsung melalui internet yang dinamakan *live streaming*. *Live streaming* biasanya menampilkan acara yang disiarkan secara langsung dan bisa dinikmati secara pada saat itu juga. Dengan adanya teknologi yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan *live streaming*, banyak media yang menyelenggarakan acara, liputan, menyebarkan informasinya melalui *live streaming* dikala pandemi untuk memutus rantai virus corona (Christvidya, 2020).

Menurut (Filak, 2015) perkembangan *bandwith* dan digitalisasi video telah banyak berubah dan menyebabkan konvergensi pada media dan hal tersebut nyata

menimbulkan pengalaman multimedia pada khalayak. Media daring tidak hanya menyisipkan video pada kontennya tetapi juga pada sosial medianya.

Kehadiran konsep multimedia ini tidak lepas dari *output* jurnalistik berbentuk video. Menurut (Arsyad, 2011), video adalah kumpulan gambar dalam suatu *frame*, di mana *frame* diproyeksikan melalui lensa secara mekanis sehingga terlihat hidup. Kemudian, informasi yang disajikan secara multimedia ini berbentuk dokumen yang lebih mudah dicerna oleh khalayak dan dapat diperlihatkan melalui layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui proyektor dapat dilihat gambar, suara, dan gerakannya (video atau animasi).

Dengan kehadirannya video di dunia jurnalistik, sebuah media tentunya membutuhkan tenaga kerja seorang videografer yang dapat mengoperasikan kamera dan memahaminya. Videografer juga memiliki tanggung jawab atas proses pembentukan sudut pengambilan gambar serta memikirkan nilai estetika yang baik sebelum pada akhirnya disajikan kepada khalayak.

Di dalam tim multimedia KLY yang merupakan sebuah media daring yang telah menerapkan berbagai kegiatan multimedia membutuhkan videografer dalam memproduksi sebuah konten yang dibutuhkan media di bawah naungannya. Jika biasanya pada media lain videografer memiliki tugas untuk melakukan penyuntingan juga maka videografer dalam tim multimedia KLY tidak diberikan tugas untuk melakukan proses penyuntingan juga dikarenakan KLY sendiri telah memiliki divisi khusus yang bertugas untuk fokus melakukan proses penyuntingan konten yang telah di produksi.

Jurnalisme *online* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional dan elektronik, diantaranya (Romli, 2012, pp. 33-34)

## **1 Multimedia**

Dapat menyajikan informasi dalam bentuk teks, audio, video, grafis, dan gambar secara bersamaan.

## **2 Aktualitas**

Berisi info aktual karena kemudahan dan kecepatan dalam penyajian.

## **3 Cepat**

Setelah diunggah, langsung bisa diakses oleh semua orang.

## **4 Terkini**

Pembaruan informasi dapat dilakukan dengan cepat, baik dari sisi konten maupun redaksional.

## **5 Kapasitas**

Luas Dapat menampung naskah yang sangat panjang di website.

## **6 Fleksibilitas**

Pemuatan dan *editing* naskah dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pembaca pun tidak perlu menyediakan waktu khusus untuk membaca informasi.

## **7 Luas**

Menjangkau seluruh dunia jika memiliki akses internet.

## **8 Interaktif**

Adanya fasilitas kolom komentar sehingga publik dapat memberikan respon atas pemberitaan.

## **9 Terdokumentasi**

Informasi yang sudah dilakukan terssip.

## **10 Terhubung**

Terhubung dengan sumber yang berkaitan dengan informasi.

*Kapanlagi Youniverse* adalah grup media yang berisikan berbagai media daring ternama di Indonesia telah menerapkan produksi *live streaming* untuk menyiarkan berbagai acara dikala pandemi virus corona dengan mengikuti berbagai syarat dan prasyarat dalam melakukannya.

Oleh karena itu, demi memenuhi kewajiban dalam menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) di fakultas ilmu komunikasi jurusan jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara penulis melakukan praktik kerja magang di KLY (Kapanlagi Youniverse). Dengan melakukan magang atau praktik kerja lapangan di

KLY, penulis berharap dapat belajar banyak hal sebelum terjun langsung ke dunia kerja.

## **1.2 MAKSUD DAN TUJUAN KERJA MAGANG**

Tujuan penulis melakukan kerja magang:

1. Menambah pengalaman dan ilmu baru sebagai seorang videografer di praktik dunia kerja khususnya pada lingkungan media,
2. Mengaplikasikan teori-teori dan mengembangkan kemampuan videografi yang sudah dipelajari selama perkuliahan dengan cara turut menjalankan praktik kerja magang secara langsung,
3. Melatih kemampuan diri dalam bekerja secara profesional dan bertanggung jawab atas suatu penugasan.
4. Memenuhi syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Jurnalistik di Universitas Multimedia Nusantara.

Praktik kerja magang merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk syarat kelulusan. Praktik kerja magang diwajibkan agar mahasiswa dapat mengaplikasi ilmu yang telah diterima selama duduk dibangku kuliah baik teori atau tidak.

## **1.3 WAKTU DAN PROSEDUR KERJA MAGANG**

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

Penulis menjalankan proses praktik kerja lapangan di KLY (Kapanlagi Youniverse) yang berlokasi di Jl. RP. Soeroso No.18, RT.9/RW.5, Gondangdia, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta terhitung sejak 15 september 2020 hingga 14 Desember 2020. Waktu kerja dilakukan fleksibel karena menyesuaikan dengan jadwal produksi program yang telah dijadwalkan.

Dikala pandemi virus Covid-19, penulis tetap diharuskan datang untuk melakukan proses produksi dengan syarat negatif setelah melakukan Rapid Test.

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

Hal pertama yang penulis lakukan adalah mempersiapkan dan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) disertai dengan portofolio melalui email *Human Resources departement* (HRD) KLY.id pada 19 Agustus 2020. Setelah data lengkap pribadi dan portofolio dikirimkan pada 19 Agustus 2020.

Dalam proses ini, penulis diwawancarai dan setelah beberapa jam, penulis mendapatkan panggilan untuk langsung mulai bekerja pada tanggal 14 September 2020 sebagai videografer di bagian Multimedia Support KLY di *Kapanlagi Youniverse*.

Selama proses magang, penulis berada di bawah bimbingan salah satu kepala bidang produksi sekaligus *floor director* KLY yaitu Eduard Simon Silitonga. Dalam proses magang, penulis selalu bekerja bersama dalam proses produksi *live streaming*.

Prosedur selanjutnya yang ditempuh dalam praktik kerja lapangan adalah tahap administrasi Universitas Multimedia Nusantara. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mengajukan KM 01 yang merupakan formulir pengajuan surat magang untuk perusahaan kepada pihak kampus pada 13 September 2020. Setelah

dua hari kerja, KM 02 yang merupakan surat pengantar dari Universitas Multimedia Nusantara dikirim melalui email pada 15 September 2020. Kemudian surat pengantar dari universitas dikirimkan kepada HRD KapanLagiYouniverse untuk mengajukan surat penerimaan magang dari perusahaan. Pada 16 September 2020, HRD *KapanLagi Youniverse* mengirimkan surat keterangan penerimaan magang. Selanjutnya penulis mengunggah data dan surat melalui portal myumn seperti prosedur yang diarahkan.