

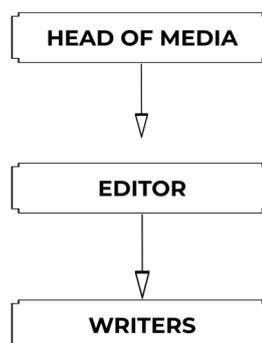
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melakukan praktik kerja magang dalam divisi website sebagai seorang *Article and News Writer* di bawah bimbingan Yubian Asfar Huda selaku Editor. Umumnya, *Revival TV* hanya menerima penulis magang yang bekerja secara langsung di kantor. Namun, dalam kondisi pandemi, penulis diberikan kesempatan untuk melakukan kerja *work from home* (WFH). Penulis berkoordinasi langsung melalui *whatsapp message* dimana Editor memberikan arahan untuk meliput atau melakukan riset terkait suatu topik atau penulis menanyakan pendapat Editor, apakah suatu topik perlu diangkat menjadi konten. Adityo S. P. juga bergabung dalam grup pesan tersebut, tetapi hanya sebagai pengawas dan sesekali memberikan masukan terkait kinerja pembuatan konten. Editor memberi arahan mengenai cara penulisan yang menarik dalam media *games* dan juga

Tabel 3.1 Koordinasi yang dilakukan dalam produksi konten website *Revival TV*



Sumber : Dokumen penulis

Dalam divisi website, *Head of Media* mengawasi kinerja para *content writers*. *Editor* bertugas membantu menjalankan fungsi pengawasan dan memastikan konten yang muncul dalam website *Revival TV* tetap berkualitas dan sesuai kaidah penulisannya. Editor selain membantu memperbaiki hasil akhir berita dan artikel yang dibuat oleh *writers*, juga melakukan tugasnya sebagai pembuat konten dalam website. Yubian Asfar Huda selaku pembimbing mengerjakan dua pekerjaan yaitu sebagai editor dan penulis.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis bekerja sebagai *Article and News Writer* atau penulis artikel dan berita yang bertanggung jawab mulai dari proses riset, wawancara, pengumpulan materi konten, pembuatan konten hingga dipublikasi. Dalam menulis berita, penulis tidak memiliki target spesifik berapa jumlah tulisan yang harus dihasilkan per hari atau deadline pengerjaan tulisan. Berikut rincian tugas penulis selama praktik kerja magang di *Revival TV*:

Tabel 3.2 Tugas mingguan yang dikerjakan

Minggu Ke	Tugas yang dikerjakan
1	Riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, wawancara
2	Pengajuan pembuatan akun, riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
3	Diskusi, riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
4	Riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
5	Koordinasi, riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
6	Wawancara, uji coba <i>guides</i> , riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
7	Koordinasi, riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
8	Riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
9	Koordinasi, riset konten penulisan berita, penulisan artikel

10	Wawancara, riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten
11	Diskusi, riset konten, penulisan berita, penulisan artikel, mengunggah konten, evaluasi dan <i>sharing</i> .

Sumber : Dokumen penulis

Penulis melakukan berbagai tugas dalam rangkaian proses produksi selama melakukan praktik kerja magang. Penulis bisa membuat konten berdasarkan sumber berita yang diusulkan penulis sendiri dan topik yang disarankan oleh editor atau pembimbing melalui proses koordinasi dan diskusi. Konten umumnya berbentuk tulisan disertai gambar dan video yang disadur dari sumber lain, yang kemudian dilakukan *edit* atau diletakkan sebagai *embedded file*. Beberapa kesempatan juga penulis melakukan wawancara, riset, ujicoba, dan proses menyunting dan mengunggah konten.

### 3.3 Proses Produksi

Penulis melakukan praktik kerja magang di website *Revival TV* selama lebih dari enam puluh hari kerja. Sesuai dengan program studi yang diambil, penulis bekerja sebagai *Article and News Writer*. Dalam praktik kerja magang, penulis mengikuti serangkaian proses produksi yang akan dijelaskan secara lengkap pada bab ini. Secara garis besar, proses produksi yang dilalui penulis berlangsung melalui tiga tahap, yakni:

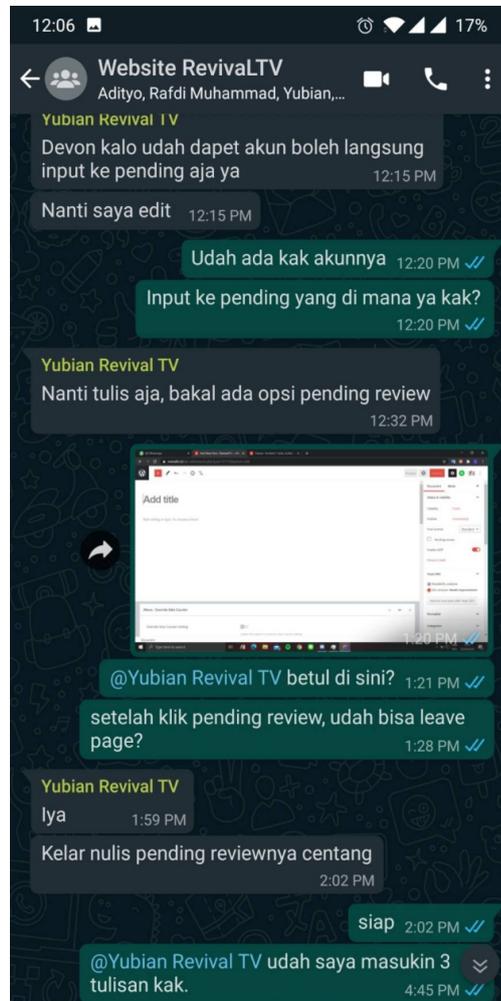
- a. Pra produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

#### 3.3.1 Pra Produksi

Dalam tahap Pra-produksi, terdapat beberapa pekerjaan di dalamnya, seperti koordinasi dan diskusi, riset, wawancara, dan uji coba. Koordinasi dan diskusi disampaikan melalui *whatsapp message* karena penulis melakukan kerja *work from home*. Waktu koordinasi dan diskusi juga berjalan fleksibel sesuai kebutuhan. Penulis juga diberikan kesempatan menyampaikan usulan terkait berita dan artikel yang perlu dibuat untuk website *Revival TV*.

Karena bersifat fleksibel, pekerjaan dalam praktik magang sesekali dilakukan di hari libur atau cuti nasional.

Gambar 3.1 Proses Koordinasi dan diskusi melalui *Whatsapp message group*

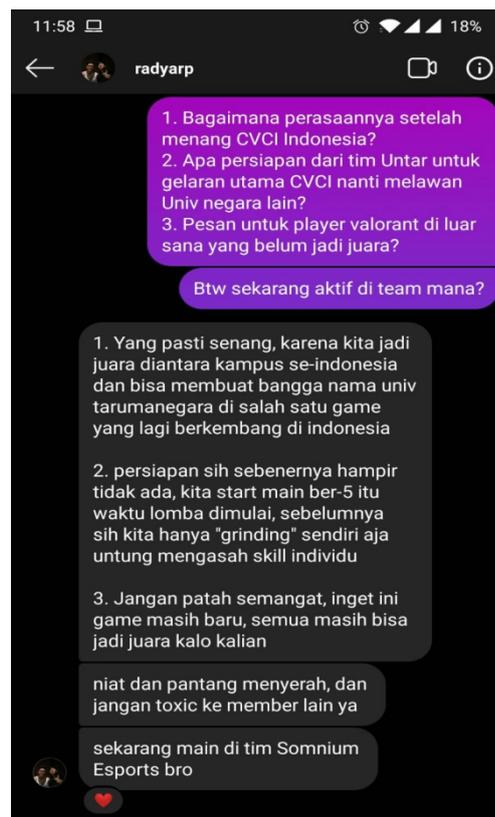


Sumber: Dokumen penulis

Koordinasi dan diskusi dilakukan dengan bahasa yang tidak baku dan bersifat santai, dengan tetap menjaga profesionalitas dalam bekerja. Penulis juga tetap menjaga kesopanan dalam berkomunikasi dengan seluruh pihak yang ada dalam divisi maupun di luar divisi. Keaktifan seluruh anggota grup juga cukup baik dan responsif di jam kerja maupun di luar jam kerja jika penulis memberikan pertanyaan ke dalam grup.

Setelah proses koordinasi selesai, penulis melanjutkan ke tahap riset, wawancara, dan uji coba (untuk artikel *guides*). Riset yang dilakukan bertujuan mencari sumber tercepat dan terakurat terkait tulisan yang ingin dibuat. Sumber yang sering digunakan antara lain *reddit*, *data leaker web*, social media account *data miner*, dan berbagai website luar negeri, terutama Amerika Utara dan Eropa. Dua negara tersebut memiliki basis *gamers* dan *data leaker* yang aktif mencari info terbaru seputar *games* dibandingkan Indonesia. Alasan penulis mencari data melalui sumber-sumber tersebut karena faktor kecepatan dan akurasinya. Dengan itu, tulisan yang dibuat di *Revival TV* bisa berguna bagi pembaca dan semakin menarik banyak komunitas di Indonesia.

Gambar 3.2 Wawancara dengan Narasumber via *Instagram*



Sumber: Dokumen penulis

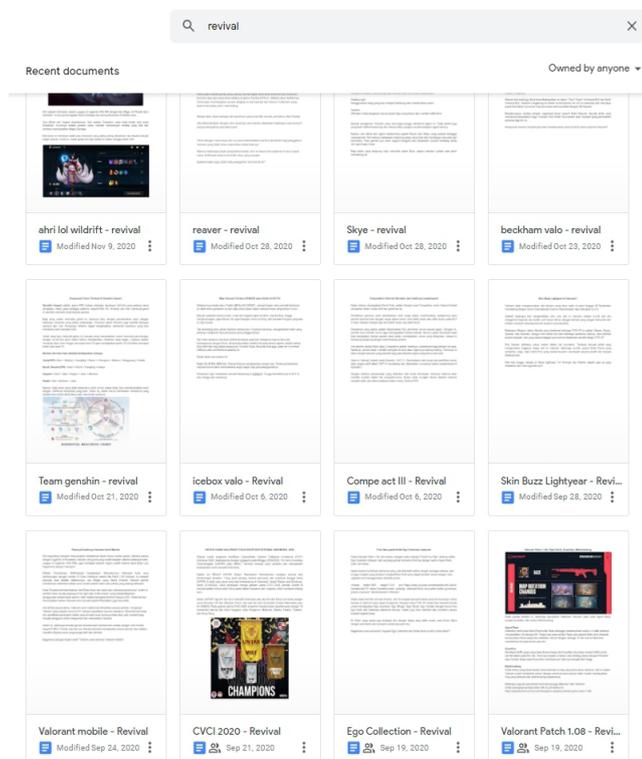
Wawancara juga beberapa kali dilakukan dalam penulisan berita, terutama liputan turnamen atau lomba di Indonesia. Wawancara kebanyakan dilakukan menggunakan aplikasi media sosial seperti Instagram. Penulis memilih

menghubungi melalui media sosial karena narasumber lebih nyaman membalas pesan melalui media sosial. Selain itu, bahasa yang digunakan adalah bahasa yang tidak baku karena menyesuaikan cara berkomunikasi dengan narasumber yang sudah dikenal sebelumnya.

### 3.3.2 Produksi

Tahap kedua setelah mengumpulkan data hasil riset dan wawancara, penulis melanjutkan ke tahap penulisan berita. Pada penulis beberapa artikel terutama *guides* atau panduan, penulis melakukan uji coba. Misalnya, pada Artikel dengan judul “*Komposisi Tim Terkuat di Genshin Impact*”, penulis terlebih dahulu mengunduh *games* terkait dan memahami cukup dalam, dilanjutkan dengan melakukan uji coba singkat di dalam aplikasi *games* tersebut. Hal ini penting dalam menulis *guides* agar panduan yang diberikan berguna dan tepat bagi pembaca, serta membangun kepercayaan pada komunitas pembaca.

Gambar 3.3 Google Docs sebagai Arsip *Draft* Tulisan



Sumber: Dokumen penulis

Tahap penulisan berita biasanya dimulai dengan menulis draft menggunakan aplikasi *Google Docs*. Penulis memilih *Google Docs* karena memiliki *cloud* yang terhubung dengan akun *email*, sehingga dapat diakses dimana saja asalkan terhubung dengan internet. *Clouds* juga berguna agar arsip draft penulisan selama praktik kerja magang tertata rapi dan mudah dibagikan via *email* atau *link*.

Dalam proses pembuatan berita, penulis memakai dasar teori lima lapisan keputusan yang oleh Ronald Buel. Melalui kutipan Luwi Ishwara (2007, p. 91), lima lapisan keputusan oleh Ronald Buel antara lain:

1. *Data assignment* dilakukan untuk menentukan kejadian yang layak diliput disertai alasannya.
2. *Data Collecting* dilakukan untuk menentukan jumlah informasi yang terkumpul.
3. *Data Evaluation* dilakukan untuk menentukan informasi yang penting untuk dimasukkan.
4. *Data Writing* dilakukan untuk menentukan bentuk informasi yang sesuai untuk disampaikan.
5. *Data Editing* dilakukan untuk menentukan judul, alur ,dan bentuk yang perlu diubah atau diperbaiki.

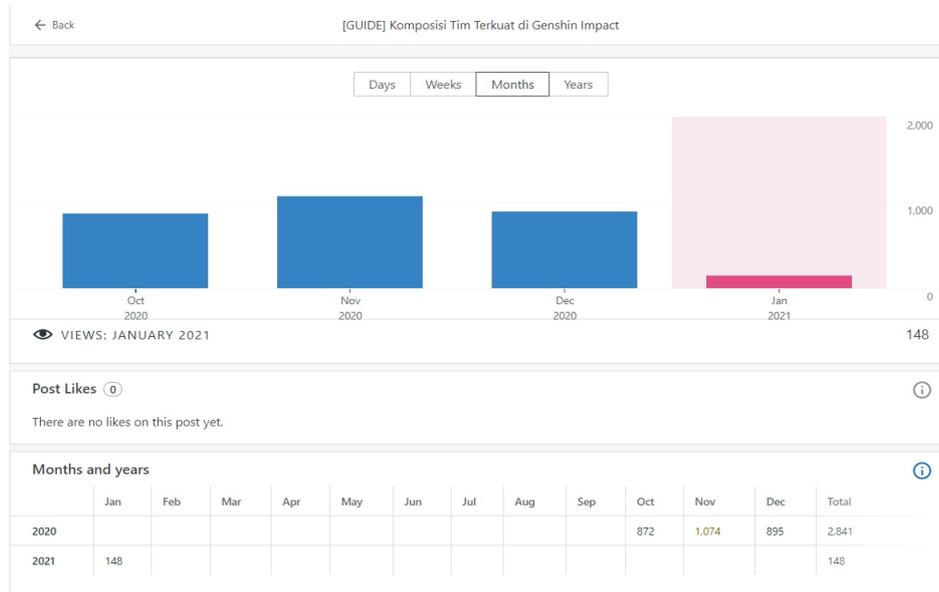
Proses pembuatan berita dengan dasar teori lima lapisan keputusan Buel tidak banyak berbeda jika diaplikasikan ke media daring. Hal tersebut disampaikan Retha Hill dalam buku Richard Craig (2005, p.19). Namun, dalam praktik kerja magang, penulis harus memahami lebih dalam apa yang diinginkan konsumen dari industri *games* dan *esports* sebagai bahan pertimbangan dalam menulis sebuah berita dan artikel. *Revival TV* termasuk ke dalam media online dengan perilaku konsumen yang modern. Penulis menggunakan prinsip dasar jurnalisme online menurut, Paul Bradshaw (2008) sebagaimana dikutip dalam

tulisannya di *onlinejournalismblog*. Prinsip tersebut meliputi lima hal yang disingkat sebagai BASIC yaitu :

1. *Brevity* yaitu ringkas atau singkat. Media online harus ringkas dengan mengurangi kata-kata yang tidak penting. Secara teori, pembaca hanya membaca berita online tidak lebih dari 800 kata. Penulis juga menggunakan piramida terbalik agar memaparkan poin penting terlebih dahulu.
2. *Adaptability* yaitu kemampuan adaptasi memanfaatkan audio, visual, dan video ke dalam tulisan. Penulis sudah mengaplikasikannya ke seluruh berita yang dibuat selama melakukan praktik kerja magang.
3. *Scannability* yaitu kemampuan untuk dipindai dengan mudah oleh pembaca menggunakan mesin pencari. Penulis menerapkan ini dengan menggunakan judul yang tidak ambigu dan *to the point*. Penggunaan SEO (*Search Engine Optimization*) pada saat mengunggah berita juga sudah diterapkan dengan memberikan kata-kata kunci yang berhubungan.
4. *Interactivity* membuat pengguna merasa lebih dekat. Penulisan menggunakan link yang bisa saling menghubungkan (*hyperlink*) terkait dengan tulisan agar semakin menarik pembaca untuk terlibat.
5. *Community and Conversation* yaitu kedekatan dengan komunitas. Penulis melihat *Revival TV* bergerak dalam bidang ini melalui divisi Media Sosial, misalnya Instagram. Konten di Instagram membuat komunitas pembaca dapat berinteraksi dan memberikan pendapat. Selain itu media sosial juga bergerak sebagai jalur distribusi untuk mempermudah komunitas mengakses konten dari website *Revival TV*.

Dalam penulisan artikel, penulis dapat menulis lebih panjang dan lebih fleksibel karena pembaca telah memahami bahwa *guides* bersifat lebih detil dan mendalam pembahasannya. Selama praktik kerja magang, konten *guides* juga menjadi konten yang diminati pembaca dan menjadi konten yang paling berkesan bagi penulis.

Gambar 3.4 Data Jumlah Pembaca Artikel



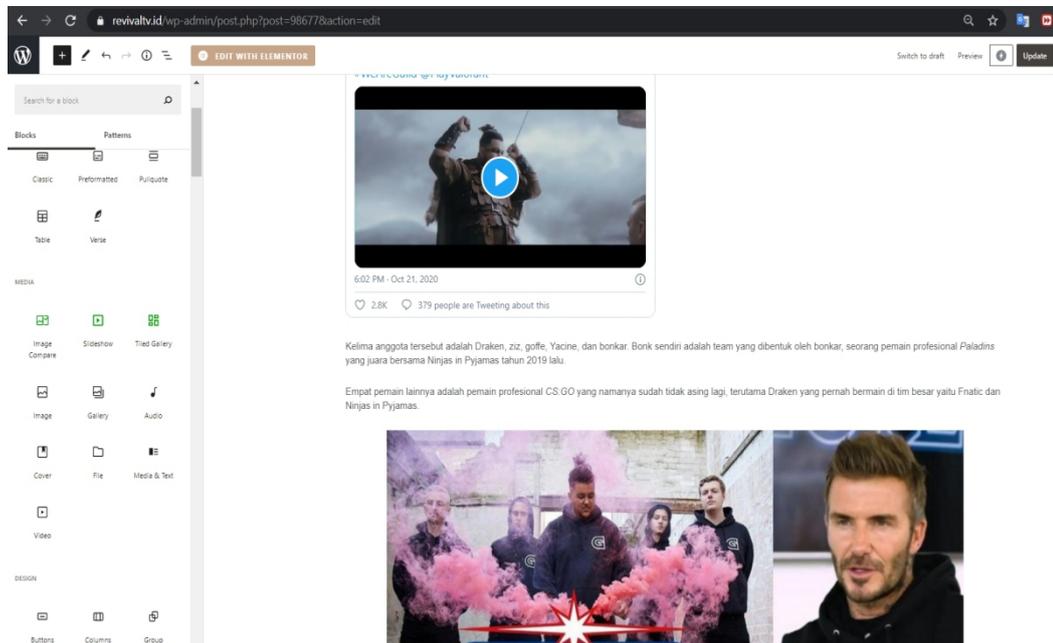
Sumber: Dokumen penulis

Diambil dari data pembaca konten *Revival TV*, salah satu konten *guides* buatan penulis mendapatkan views tertinggi dibandingkan konten penulis lainnya yakni melebihi 2800 pembaca per Desember 2020. Tulisan artikel berjudul “*Komposisi Tim Terkuat di Genshin Impact*” ini menghabiskan waktu beberapa hari dalam proses riset, wawancara, dan uji coba sebelum bisa ditulis.

### 3.3.3 Pasca Produksi

Selain menulis berita dan artikel, penulis juga menyunting dan menambahkan konten multimedia lainnya berupa gambar, video, *hyperlink*, dan lain sebagainya untuk membuat konten berita dan artikel menjadi semakin menarik. Proses ini dilakukan di sistem *wordpress* website *Revival TV* menggunakan akun pribadi penulis yang telah dibuat saat periode awal praktik kerja magang. Melalui *dashboard*, penulis dapat mempersiapkan tulisan yang akan diunggah ke website dan dapat langsung menyunting dan menambahkan konten multimedia lain.

Gambar 3.5 Menyunting dan Mengunggah via *Wordpress*



Sumber: Dokumen penulis

Dalam pekerjaan ini, sebelumnya penulis pernah mengenali tugas serupa dalam mata kuliah Web Apps for Journalism yang pernah ditempuh di perkuliahan semester sebelumnya. Mata kuliah tersebut mengajarkan mengenai dasar-dasar membuat website, bahasa pemrograman, dan beberapa kebutuhan lainnya untuk menunjang kinerja jurnalis yang bekerja di media online dengan basis web. Penulis sudah familiar dalam menggunakan fitur-fitur tersebut karena dalam *wordpress*, fitur dan komponen yang diperlukan untuk mengunggah dan menyunting konten lebih sederhana dan mudah digunakan karena menyediakan berbagai *tools* untuk mempersingkat pekerjaan penulis.

Untuk mengunggah konten ke dalam web, penulis dapat melakukannya langsung karena memiliki akses berupa akun aktif yang terhubung dengan sistem website. Penulis tetap akan menetapkan status “*pending review*” pada setiap tulisan yang diletakkan di sistem website agar diperiksa kembali oleh editor sebelum konten dipublikasi.

### 3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis menghadapi beberapa kendala dalam pengerjaan tugas. Kendala tersebut menjadi hambatan, tetapi penulis telah menemukan solusi kendala tersebut, antara lain:

1. Kendala pertama adalah berbagai pekerjaan yang dilakukan secara *work from home*. Liputan dan wawancara secara langsung sulit untuk dilakukan di tengah pandemi. Kebanyakan turnamen besar *esports* dilaksanakan secara langsung di sebuah gedung olahraga, aula, panggung, atau studio. Koordinasi dan Diskusi juga sulit dilakukan karena tidak dapat datang ke kantor media. Hal tersebut bisa diatasi dengan koordinasi dan diskusi lebih sering menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan penggunaan media sosial lainnya untuk menghubungi narasumber. Selain itu, membentuk relasi dengan berbagai pihak terkait *games* dan *esports* perlu dilakukan agar mempermudah riset dan pengumpulan data. Misalnya, relasi penulis dengan *professional players* yang mengikuti berbagai turnamen *esports*.
2. Kendala kedua adalah pengetahuan penulis di beberapa *genre games* yang kurang mendalam. Penulis awalnya mengajukan diri untuk fokus menulis pada *games* dengan *genre First Person Shooter (FPS)*. Namun, beberapa kali karena pengaruh tren tertentu, penulis diperlukan untuk menulis berita dan artikel dari *genre game* lainnya, seperti bidang *MOBA* dan *MMORPG*. Penulis sudah memahami bidang tersebut, tetapi untuk menulis secara akurat dan informatif, penulis mencari solusi yaitu melakukan riset lebih mendalam untuk menguasai bidang tersebut dan menghubungi beberapa pihak seperti admin forum *game*, pengamat, dan beberapa website yang melakukan pembahasan mendalam.