

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Memasuki era serba digital, jurnalisme menjadi salah satu praktik yang terpengaruhi dalam berbagai hal, mulai dari platform hingga cara kerja. Kini media konvensional seperti surat kabar, radio, televisi, dan majalah sudah kalah jumlah dengan media daring. Dari catatan Ketua Dewan Pers Yosep Adi Prasetyo, diketahui bahwa terdapat 47.000 media di Indonesia pada 2018 dan 43.803 di antaranya adalah media daring. Sisanya, 2000 media cetak, 674 radio, dan 523 televisi (Ashari, 2019, p. 2).

Walaupun nilai-nilai yang dipegang dan fungsi yang dijalankan praktik jurnalisme tetap sama, yaitu tetap menyediakan informasi yang memiliki nilai-nilai berita untuk kepentingan khalayak, praktik jurnalisme terpengaruhi akibat adanya digitalisasi tersebut. Hal ini kemudian mendorong perubahan pada cara kerja jurnalis yang dituntut untuk dapat menyampaikan pesan melalui berita yang dikemas secara *multiplatform* (Ashari, 2019, p. 6). Dengan canggihnya teknologi dan berbagai fitur digital lainnya, jurnalisme terpengaruh dari segi multimedia yang mengandung unsur-unsur interaktivitas, kustomisasi, serta hipertekstualitas (Nieuwerburgh, 2007, p. 15).

Jurnalisme multimedia memungkinkan khalayak untuk melakukan interaksi dengan konten. Berbeda dengan media konvensional yang membuat khalayak hanya berperan sebagai konsumen berita, dalam digitalisasi jurnalisme yang berfokus pada multimedia ini membuat khalayak dapat secara lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan konten. Khalayak bisa mencari tambahan informasi dan bahkan bisa menambahkan konten mereka sendiri. Dalam hal ini, khalayak tidak hanya bersifat konsumen yang pasif menerima berita, tetapi juga aktif mencari informasi dan menambahkan konten sendiri (Nieuwerburgh, 2007, p. 46).

Jurnalisme multimedia ini menekankan penyampaian pesan berita dalam dua atau lebih format media, tak terbatas pada kata-kata tertulis, gambar visual, atau audio lisan saja, tetapi juga elemen-elemen lain yang lebih interaktif, seperti animasi grafis dan elemen hiperteks. Penyampaian pun dilakukan tidak hanya melalui satu media seperti pada masa media konvensional, tetapi industri media kini tidak bisa hanya mengandalkan satu platform saja untuk menyampaikan beritanya. Hal ini terkait kebiasaan orang-orang di era digital dalam hal membaca, menonton, dan mendengar (Deuze, 2004, p. 147).

Khalayak mulai jarang membaca media cetak dan beralih ke media daring, terutama untuk memenuhi kebutuhan akan informasi yang bagi mereka menarik. Dalam hal menonton, sejarawan Mitchell Stephens mengungkapkan bahwa saat ini kita dihadapkan dengan fenomena “kebangkitan gambar dan kejatuhan tulisan”. Hal ini berarti cara khalayak memandang dunia semakin dikontekstualisasikan oleh visual, seperti gambar dan video. Kemudian, dalam kebiasaan mendengar, kalau dulu khalayak mendengarkan radio sambil melakukan aktivitas lain, kini kebiasaan khalayak bergeser dengan mendengarkan beberapa media dalam waktu yang sama. Lahirnya kebiasaan *multitasking* ini membuat industri media harus cepat beradaptasi di era digital dengan cara konvergensi dan mengubah praktik jurnalisme ke arah multimedia (Deuze, 2004, p. 147).

Jurnalisme multimedia tersebut kemudian mendorong para jurnalis untuk melakukan *multiskilling* dengan memproduksi konten ke dalam berbagai wadah. Jurnalis harus bisa menulis berita untuk koran, merekam video untuk televisi, dan membuat liputan lengkap dan menyeluruh untuk internet. Penggabungan keahlian-keahlian yang harus dikuasai jurnalis tersebut membuatnya harus bisa mengabaikan medium (Nieuwerburgh, 2007, p. 35).

Proses *multiskilling* tersebut merupakan salah satu tantangan terbesar yang dialami jurnalis di era digital ini. Jurnalis dituntut untuk menguasai teknik *newsgathering* atau pengumpulan materi berita dan kemudian menyampaikannya melalui semua format media (Deuze, 2004, p. 146). Selain itu, pola pikir jurnalis harus berfokus pada konten, bukan medium. Hal ini disebabkan karena apabila konten jurnalistik yang dibuat tidak mengintegrasikan fitur multimedia yang

membuatnya lebih menarik dan interaktif, publik pun akan meninggalkan media tersebut dan mencari informasi di media lain (Nieuwerburgh, 2007, p. 36).

Keahlian multimedia tersebut penting untuk dikuasai para jurnalis agar dapat bertahan di era digital ini. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk magang di media yang menggunakan prinsip jurnalistik multimedia ini, yaitu *Kincir.com* yang merupakan jaringan multikanal penyedia beragam konten terkait film dan gim dengan target *audiens*-nya adalah kalangan anak muda. *Kincir.com* menyampaikan pesan-pesan pemberitaan dan kontennya melalui sejumlah platform, mulai dari situs utamanya [www.kincir.com](http://www.kincir.com), hingga media sosial seperti Facebook, Youtube, Instagram, dan Twitter.

Situs utama *kincir.com* memuat berbagai konten yang dikemas dalam bentuk utama artikel dan ditambahkan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, video, dan bahkan memungkinkan pembaca berinteraksi melalui kolom komentar. Kemudian, Facebook *kincir.com* berisi berita dalam format gambar dan grafik bergerak. Selanjutnya, Youtube *kincir.com* menghadirkan berbagai konten menarik seputar film dan gim dalam bentuk video. Terakhir, Instagram dan Twitter *kincir.com* menjadi sarana rangkuman konten dan informasi yang dikemas dalam bentuk visual yang menarik.

Penulis telah mempelajari dasar-dasar jurnalistik multimedia selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis belajar menulis artikel berita, baik *hard news* maupun *feature*, belajar fotografi, videografi, hingga produksi karya jurnalistik untuk radio dan televisi. Hal ini menjadi bekal dan kemampuan dasar bagi jurnalis untuk memproduksi karya jurnalistik. Dengan pengalaman penulis yang bergabung dalam anggota editorial atau penulis di lembaga semi-otonom Kompas Corner, penulis akan memperdalam kemampuan menulis dan memproduksi karya jurnalistik melalui kerja magang di *kincir.com*.

## **1.2 Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan kerja magang dengan tujuan untuk mendalami dunia jurnalistik, khususnya jurnalisme multimedia dengan terjun langsung ke dalamnya sebagai *content writer* di media massa daring *kincir.com* yang merupakan jaringan multikanal penyedia berbagai konten seputar film dan gim untuk kalangan muda.

Penulis berharap dapat menambah pengalaman dan mempertajam keahlian menulis agar dapat membantu penulis saat bekerja nantinya.

Sebagai *content writer* magang di *kincir.com*, penulis diberi kesempatan untuk belajar bagaimana menulis artikel dengan gaya khas *kincir.com* yang lebih ringan dan “gaul”. Pembimbing lapangan juga memberi penulis kesempatan untuk menggarap berbagai jenis artikel, mulai dari “What’s On” atau istilah lain untuk *hard news* yang singkat, padat, dan jelas, kemudian artikel *feature* yang lebih panjang dan lengkap, hingga artikel *indepth* yang lebih mendalam dan komprehensif.

Segala proses menulis, mulai dari liputan, riset, dan penggarapan lainnya hingga menjadi sebuah artikel yang layak untuk dipublikasi ini menambah pengalaman serta melatih kemampuan penulis sebagai *content writer* dalam bidang jurnalisme hiburan. Penulis juga menjadi lebih paham dan mendapat gambaran bagaimana dunia kerja dalam jurnalistik yang sesungguhnya. Dengan mengikuti proses magang di *kincir.com* ini, diharapkan tujuan tersebut dapat tercapai.

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

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

Penulis magang di *kincir.com* sebagai *content writer* untuk divisi konten *movies* mulai 3 Agustus sampai 30 November 2018. Jam kerja kantor yang ditentukan adalah pukul 09.00 sampai 18.00. Namun, penulis diberi kebebasan dengan jam kerja fleksibel sesuai penugasan per harinya.

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

Setelah melakukan riset terkait sejumlah media yang menurut penulis menarik, akhirnya penulis memutuskan untuk mengirim surat lamaran magang ke tiga media, yaitu *National Geographic*, *HAI Online*, dan *kincir.com* sejak 9 Juli 2020. Penulis memilih untuk mengirim aplikasi magang ke media tersebut karena mengetahui bahwa media-media ini menerima magang dengan sistem *Work From Home* (WFH) di masa pandemi ini. Dengan melampirkan riwayat hidup (*Curriculum Vitae*) dan portofolio, penulis akhirnya mengirimkan surat lamaran magang tersebut

melalui *email* yang peneliti dapatkan dari laman resmi ketiga media tersebut.

Berselang lima hari, penulis mendapat balasan dari KINCIR, tepatnya dari Head of Content *Kincir.com*, yaitu Tanri Raafani pada 14 Juli 2020. Tanri membuat janji wawancara pada 16 Juli 2020 pukul 14.00 yang akan dilakukan via Google Meet. Wawancara dilakukan oleh penulis bersama Tanri dan juga Nur Alfatiningsih yang merupakan *content editor* di *Kincir.com*

Dalam wawancara tersebut, penulis ditanya banyak hal terkait pengalaman menulis yang pernah didapatkan saat menjadi bagian editorial dari lembaga semi-otonom Kompas Corner di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Setelah ditanya cukup banyak hal, baik dalam segi teknik menulis hingga film-film yang menjadi konten utama dari media tersebut. Di penghujung wawancara, penulis diminta untuk memberikan contoh tulisan mengenai film dengan gaya bahasa yang coba disesuaikan dengan gaya *kincir.com*.

Penulis kemudian memberikan dua artikel, yang terdiri dari satu artikel *hard news* dan satu artikel *feature* sebagai contoh tulisan penulis dalam menggarap konten mengenai perfilman. Kedua artikel tersebut penulis kirim melalui *email* Tanri pada 20 Juli 2020.

Setelah itu, penulis kembali dihubungi bahwa akan penulis diterima magang di *kincir.com* dan terhitung magang secara resmi mulai 3 Agustus 2020. Akhirnya, penulis mendapatkan posisi *content writer* dalam divisi konten untuk rubrik *movie* yang khusus membahas film dan serial di bawah bimbingan Nur Alfatiningsih selaku *content editor*.