

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas yang sangat digemari di seluruh dunia dan telah menjadi pola hidup masyarakat di sebagian penjuru dunia, tak terkecuali permainan sepak bola. Menurut data Nielsen (2014), tentang negara dengan ketertarikan terhadap sepak bola di dunia, Indonesia berada di peringkat 2 (77%), hanya kalah dari Nigeria (83%) yang berada di posisi teratas sebagai penikmat sepak bola. Sejalan dengan berkembang pesatnya industri sepak bola di dunia, Asia Tenggara juga tidak mau kalah dalam hal ini.

Setiap pekan, banyak media di Indonesia mulai dari media cetak, elektronik, dan online punya rubrik khusus yang membahas seputar olahraga atau sepak bola. Ketiganya saling berkaitan satu sama lain sebagai saran pemberi informasi kepada khalayak. Televisi dan radio yang menyiarkan langsung pertandingan olahraga. Sementara media cetak atau media online yang memberikan laporan pertandingan atau analisis sebelum dan sesudah pertandingan beserta statistik jalannya suatu pertandingan olahraga.

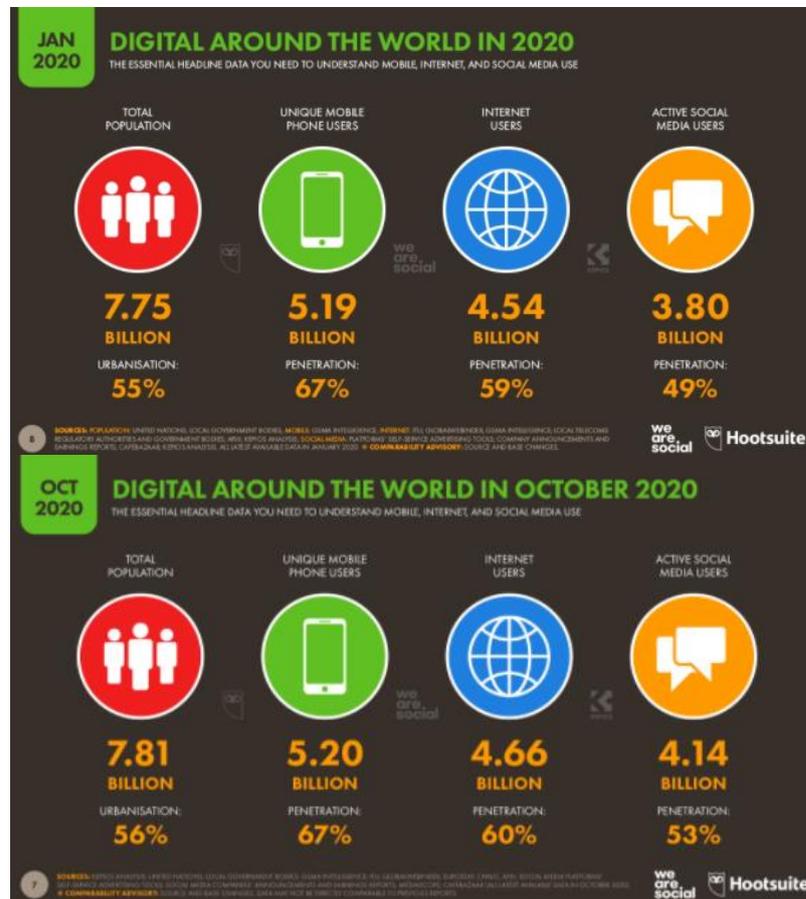
Menurut data Nielsen (2014), terdapat beberapa cara dari para penggemar sepak bola dalam mengakses informasi mengenai tim kesayangannya, yakni melalui televisi (90%), internet (49%), koran (45%). Di Indonesia sendiri sudah banyak situs olahraga berbasis online yang mengandalkan internet sebagai sarana pemberi informasi secara cepat. Hal itu sesuai seiring dengan kebutuhan khalayak akan informasi olahraga yang baru berlangsung satu jam sebelum informasi tersebut naik ke situs media yang dituju.

Menurut Wulandari (2019), media online dapat diartikan sebagai media baru yang disempurnakan dari media cetak (koran, tabloid, majalah) dan media elektronik (televisi, radio, film/video). Munculnya media online, dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi tanpa ada batasan waktu

dan tempat. Informasi yang diterima masyarakat menjadi lebih cepat serta *up to date* melalui perangkat digital masing-masing.

Menurut situs *wearesocial.com*, menunjukkan bahwa data pengguna internet di seluruh dunia pada bulan Januari 2020 dan bulan Oktober 2020 mengalami peningkatan yang cukup pesat. Pada bulan Januari 2020 populasi penduduk dunia sebesar 7.750.000.000 orang, kemudian di bulan Oktober 2020 bertambah menjadi 7.810.000.000 orang. Sedangkan untuk pengguna aktif internet pada bulan Januari 2020 adalah 4.540.000.000 orang, dan di bulan Oktober meningkat menjadi 4.660.000.000 orang. Pengguna aktif media sosial juga mengalami peningkatan, di bulan Januari 2020 sebesar 3.800.000.000 orang, dan di bulan Oktober 2020 meningkat menjadi 4.140.000 orang. Hal ini menandakan bahwa internet dan media sosial telah menjadi sarana yang digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan mereka akan capaian informasi.

Gambar 1.1 Data Pengguna Internet Januari 2020 dan Oktober 2020



Sumber : wearesocial.com

Berdasarkan data yang diperoleh dari APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia), per 9 November 2020 pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan tahun 2018 lalu.

Seiring dengan maraknya kebutuhan informasi secara cepat yang diperlukan oleh khalayak, membuat jurnalis media online harus bekerja ekstra keras dalam menyampaikan informasi. Setelah mendapat informasi atau pernyataan dari narasumber terkait, jurnalis media online akan langsung memproses segala informasi yang masuk menjadi sebuah naskah berita. Jurnalis media online juga lebih terampil dalam mengerjakan suatu naskah berita, mereka

hanya membutuhkan *handphone* sebagai alat pembuat berita sekaligus sebagai narahubung dengan editor.

Dalam perkembangannya, setiap media online memiliki target tertentu serta konten yang lebih spesifik untuk diberikan kepada pembacanya. Salah satu yang melakukan hal tersebut adalah Bola.com yang dibentuk oleh PT. Liputan Enam Dot Com (Kapanlagi *Youniverse*). Kapanlagi *Youniverse* (KLY) adalah perusahaan induk atas portal-portal berita berbasis online yang kontennya seputar berita *hardnews*, berita *softnews*, berita olahraga, *entertainment*, otomotif, dan *lifestyle*. Beberapa portal berita online yang berada di bawah naungan KLY seperti Liputan6.com, Merdeka.com, Brilio.net, KapanLagi.com, Fimela.com, Otosia.com, Dream.co.id, Famous.id, Bola.net, dan Bola.com.

Bola.com adalah media online yang menyajikan informasi seputar dunia olahraga, khususnya sepak bola. Bola.com selalu memiliki tujuan untuk menyajikan berita dengan karakter independen serta informatif kepada masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas dan juga hobi penulis yang suka menonton dan mencari informasi mengenai olahraga terutama sepak bola. Hal tersebut mendasari penulis tertarik melakukan praktik kerja magang di Bola.com. Pada praktik kerja magang ini, penulis ditempatkan sebagai reporter. Penulis mendapat pelajaran menuliskan hasil analisa dari sebuah pertandingan, performa seorang pemain, serta *lifestyle* dalam dunia sepak bola. Namun, etika dalam penulisan berita harus menjadi acuan penulis dalam menuliskan sebuah artikel olahraga.

1.2 Tujuan Praktek Kerja Magang

Adapun tujuan penulis melaksanakan praktek kerja magang, yaitu mempraktikkan semua yang sudah penulis dapat serta pelajari selama menempuh perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu penulis juga ingin mengetahui secara langsung bagaimana proses produksi suatu media online, sehingga bisa menyajikan berita kepada masyarakat secara cepat serta *up to date*. Penulis juga ingin mengetahui cara kerja media online terutama berbasis olahraga dalam mengolah atau membuat setiap konten.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan praktek kerja magang di Bola.com sebagai Reporter selama tiga bulan, dimulai dari 7 September 2020 dan berakhir pada 6 Desember 2020. Sehari-hari, penulis bekerja selama delapan jam dalam satu hari, terhitung dari pukul 09.00 hingga 17.00. Dalam satu minggu, penulis mendapatkan libur sebanyak dua hari, yaitu pada hari Kamis dan Minggu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan praktek kerja magang sebagai kewajiban yang harus dijalankan oleh setiap mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) beserta portofolio ke alamat *email* redaksi Liputan6 dan Kapanlagi *Youniverse*, pada 1 September 2020. Kemudian pada 2 September 2020 penulis dihubungi oleh pihak *Human Resource Department* (HRD) Bola.com untuk menghadiri wawancara secara virtual di keesokan hari. Penulis melakukan wawancara secara virtual pada 3 September 2020, bersama dengan Darojatun selaku *VP Operations* dan *Editor in Chief* Bola.com.

Setelah dipastikan resmi diterima sebagai anak magang di Bola.com, penulis memulai *briefing* mengenai praktek kerja magang pada 4 September 2020. Pada 4 September 2020, penulis berkomunikasi via telepon dengan Erwin Fitriansyah selaku Redaktur Pelaksana membahas mengenai *jobdesc* apa yang akan diberikan kepada penulis, jam kerja penulis, hari masuk penulis, serta gambaran umum mengenai sistem kerja di Bola.com. Penulis juga diminta mengirimkan satu contoh naskah olahraga yang penulis buat sendiri kepada Erwin. Kemudian, pada 4 September 2020 penulis berkomunikasi via telepon dengan Nurfahmi Budi selaku Editor Senior Bola.com yang juga menjadi Pembimbing Magang penulis, membahas mengenai *jobdesc* penulis secara lengkap di divisi

redaksi sebagai reporter. Selain itu, penulis juga diberitahu mengenai cara pengumpulan naskah, cara mencari naskah, serta mencari sumber-sumber terkait.

Penulis memulai kerja magang pada 7 September 2020. Magang penulis yang bertugas sebagai reporter membuat dua naskah berita *hardnews*, *softnews*, dan *feature* setiap harinya. Kemudian berita tersebut dikirimkan melalui aplikasi perpesanan WhatsApp. Dalam proses kerja magang, penulis dilatih untuk memahami cara penulisan suatu berita olahraga, memahami pembendaharaan kata baru dalam dunia olahraga, mengenal lebih dalam berbagai jenis olahraga, mengetahui alur produksi berita olahraga. Setiap dua minggu sekali, penulis juga melakukan pertemuan tatap muka secara virtual untuk membahas proses kerja magang dan hal-hal yang perlu diperbaiki serta dipelajari lebih lanjut.