

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perkembangan teknologi, saat ini internet menjadi kebutuhan masyarakat secara global. Menurut riset yang dirilis pada akhir Januari 2020 oleh HootSuite dan agensi *We Are Social* berjudul “*Global Digital Reports 2020*”, dengan jumlah penduduk Indonesia sekitar 272,1 juta, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang. Jika dibandingkan dengan riset tahun lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17 persen. Ditambah lagi, riset yang sama menemukan bahwa rata-rata penggunaan media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 26 menit per harinya, menempatkan posisi di atas rata-rata global 2 jam 24 menit per harinya. Riset HootSuite dan *We Are Social* menunjukkan betapa dekat dan bergantungnya masyarakat Indonesia dengan internet.

Perkembangan teknologi dan kebergantungan pada internet juga mendorong adanya perubahan dalam dunia kerja jurnalisme. Keberadaan internet membantu masyarakat dengan gampang dan cepat mendapatkan informasi-informasi yang aktual. Perubahan perilaku masyarakat dalam mencari informasi mendorong media-media massa untuk berevolusi dan melahirkan jurnalisme digital. Banyak media tradisional seperti *Kompas*, *Tempo*, dan *The Jakarta Post* melakukan konvergensi media dari media cetak ke media *online*. Cinque (2015, p. 17) berpendapat bahwa “konvergensi adalah proses dimana sebelumnya bisnis, telekomunikasi, dan komputasi atau teknologi informasi media yang terpisah telah

bersatu, atau menyatu, menawarkan layanan yang saling bergantung melalui jaringan digital.” Jenkins (2016, p. 2-3) menambahkan,

konvergensi media Tidak hanya sekedar proses yang menyatukan beberapa fungsi media dalam satu kesatuan perangkat, konvergensi merepresentasikan pergeseran budaya karena konsumen didorong untuk mencari informasi baru dan membuat hubungan di antara konten media yang tersebar. konvergensi menggambarkan aliran konten di berbagai platform media, kerja sama antara berbagai industri media, dan perilaku migrasi penonton media yang akan pergi ke mana saja untuk mencari jenis pengalaman hiburan yang mereka inginkan.

Secara umum, media *online* merupakan salah satu jenis medium komunikasi massa dimana sebuah media menyebarkan informasi melalui *internet*. Dengan media *online*, masyarakat dapat mengakses berita apa saja, kapan saja, dan dimana saja dengan gawai mereka. Walau banyak media akhirnya melakukan konvergensi, terdapat banyak media-media baru yang lahir sebagai media *online*, salah satunya *MerahPutih.com*. Sama seperti media *online* lain secara umum, *MerahPutih.com* menayangkan berita yang aktual, menarik, dengan berita *hard news*, juga *soft news* atau *feature* di bawah rubrik Berita, Indonesia, Hiburan & Gaya Hidup, dan Olahraga.

Penulis memilih *MerahPutih.com* sebagai tempat magang karena berita-berita yang disajikan oleh *MerahPutih.com* didominasi dengan berita-berita *feature* atau *soft news* di bawah rubrik Hiburan & Gaya Hidup sesuai dengan minat posisi penulis. Selain itu, menurut Joudy Irawan dari divisi *human resource* (HRD) PT Merah Putih Media, *MerahPutih.com* aktif mencari dan menerima kaum milenials untuk melaksanakan program magang agar *MerahPutih.com* dapat menjadi media yang *up to date*, *kekinian*, dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Dalam praktik kerja magang ini, penulis diposisikan sebagai reporter

feature untuk rubrik Hiburan & Gaya Hidup dan menulis artikel-artikel *soft news* atau *feature*. Seorang reporter berperan penting dalam setiap media, karena mereka bertugas untuk meliput peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di lapangan. Tanpa seorang reporter, peristiwa-peristiwa tersebut tidak dapat dilaporkan untuk dibaca, ditonton, atau didengarkan oleh masyarakat. Walau begitu, seorang reporter tidak selalu melaporkan peristiwa-peristiwa yang berat atau penting seperti berita-berita *hard news*. Lehman-Wilzig & Seletzky (2010, p. 38) menulis,

'Hard' news telah didefinisikan dan dikarakteristikan dalam beberapa cara yang saling menguatkan. Limor dan Mann (1997) mencatat bahwa *hard news* biasanya melibatkan topik politik (domestik dan internasional), ekonomi, atau sosial. Berita ini menuntut pelaporan yang segera karena kepentingannya dan umurnya yang pendek (cerita yang berkelanjutan cenderung segera menyusul).

Berita yang dianggap kurang penting dan tidak berat adalah berita-berita *soft news* atau *feature*. Berita *soft news* menurut Lehman-Wilzig & Seletzky (2010, p. 38) adalah,

berita yang memiliki sedikit atau tidak ada kepentingan sosial atau pribadi sehingga dapat dilaporkan kapan saja Limor dan Mann (1997). Tuchman (1972) juga mengatakan bahwa *soft news* cenderung meliputi gossip, skandal local (social, bukan politis), dan *human interest*, semua memiliki konsekuensi kecil di luar lingkaran terdekat mereka.

Feature juga bisa termasuk dalam kategori *soft news* karena jenis penulisannya yang sama-sama tidak kaku tidak seperti *hard news*. Menurut Tempo Institute, “berita *feature* menuntut penulis untuk menciptakan cerita. Selain 5W+1H, penulis diminta mencari tahu dan menggali cerita di balik suatu berita serta latar belakangnya. Dalam menulis *feature*, kreativitas penulis juga dituntut agar bisa menciptakan cerita yang menarik.”

Walaupun berita *soft news* atau *feature* tidak sepenting dan mendesak, ini

tidak membuat berita ini tidak diperlukan oleh media-media atau diminati oleh masyarakat. Terutama dalam tahun 2020 dengan adanya pandemi dan berbagai isu lingkungan seperti kebakaran-kebakaran hutan yang masif, berita-berita cenderung negatif dan dapat mengganggu keadaan mental audiens. Mengutip Huffpost (2015),

Menurut beberapa psikolog, paparan media negatif dan kekerasan tidak hanya menimbulkan luar perasaan pesimisme atau ketidaksetujuan tetapi memiliki efek psikologis yang serius dan bertahan lama. Karya psikolog Inggris Dr. Graham Davey, yang berspesialisasi pada efek psikologis dari kekerasan media (*media violence*), menunjukkan bahwa paparan ini dapat memperburuk atau berkontribusi pada perkembangan stres, gangguan kecemasan, depresi, dan bahkan gangguan stres pascatrauma (PTSD) (paras. 5).

Adanya berita yang lebih ringan dapat menyeimbangkan dampak negatif dari membaca berita-berita *hard news*. Selain itu, berita *soft news* atau *feature* juga memenuhi salah satu fungsi media massa yaitu untuk menghibur, sesuai dengan UU Nomor 40 Tahun 1999 tentang Asas, Fungsi, Kewajiban, dan Peranan Pers Pasal 3 yang menyatakan, “Pers nasional mempunyai fungsi sebagai media informasi, pendidikan, hiburan, dan kontrol sosial.” Tidak hanya berguna untuk masyarakat, *soft news* juga memberi efek positif kepada media-media dimana Merriman (2003) menulis bahwa *soft news* mampu menarik audiens,

Tanpa audiens yang mendukung media secara finansial, pers bebas tidak akan bertahan. Diklaim juga bahwa berita telah menjadi “lebih personal dan familiar dalam bentuk penyajiannya dan membuat media massa tidak menjauh dan institusional” (Patterson, 3). Ketika audiens berita mulai menurun satu dekade lalu, media merasa solusinya adalah memasukkan lebih banyak berita lunak ke dalam program mereka (Patterson, 2). Dalam upaya untuk menarik khalayak, tetap kompetitif dengan outlet berita lain, dan menghasilkan keuntungan, media memasukkan lebih banyak cerita yang menarik dan lebih sensasional.

1.2 Tujuan Kerja Magang di *MerahPutih.com*

Penulis melakukan praktik kerja magang di *MerahPutih.com* sebagai reporter *feature* di bawah desk Hiburan & Gaya Hidup untuk mendapatkan pengalaman bekerja di bidang Jurnalistik sebagai seorang reporter *feature*. Praktik kerja magang ini juga guna memenuhi kebutuhan mata kuliah *Internship* sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang dari 24 Agustus 2020 hingga 31 Oktober 2020 dengan total 60 hari dan jam kerja pukul 09.00 hingga 18.00. Dengan adanya pandemi, penulis melakukan *work from office* (WFO) setiap hari Selasa, Rabu, dan Jumat. *Work from home* (WFH) dilakukan setiap hari Senin, Kamis, dan Minggu. Kegiatan magang selama 60 hari ini dilaksanakan di PT Merah Putih Media, Cluster Paramount Hill Golf, Jl. Gading Golf Timur Blok GGT No. 112, Gading Serpong, Tangerang, Banten.

Untuk memulai pelaksanaan kerja magang, penulis pertama mengirimkan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) kepada PT Merah Putih Media pada 20 Juni 2020. Penulis lalu melakukan wawancara dengan Joudy Irawan, divisi *human resource* (HRD) PT Merah Putih pada 24 Juni 2020 di kantor PT Merah Putih. Penulis lalu resmi bekerja dan ditempatkan sebagai reporter *feature* dibawah *MerahPutih.com* pada 29 Juni 2020. Setelah melakukan KRS, penulis mengurus KM-01 melalui *Google Form* yang disediakan Universitas Multimedia Nusantara pada 18 Agustus 2020 dan mendapatkan lampiran KM-02 melalui e-mail pada 24

Agustus 2020. Untuk meresmikan magang kampus, penulis menukarkan lampiran KM-02 dengan surat keterangan dari perusahaan PT Merah Putih Media bahwa penulis diterima untuk melaksanakan magang di *MerahPutih.com* pada 24 Agustus 2020. Selama magang berlangsung, penulis mengisi KM-03 hingga KM-07, melakukan bimbingan magang dengan dosen pembimbing, dan menyusun laporan kerja magang.