

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

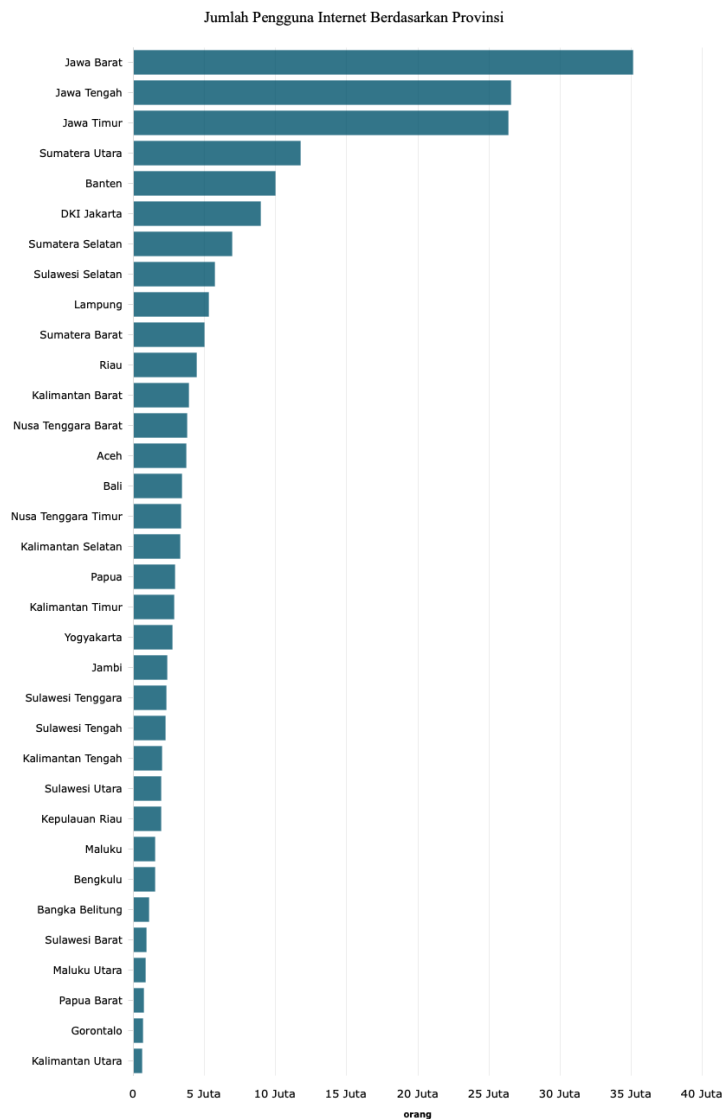
Teknologi saat ini terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi ini juga telah dialami oleh media-media konvensional seperti televisi, radio, dan juga media cetak. Media cetak yang dimaksud ialah seperti buku, surat kabar, drama, lagu, artikel, cerita berseri, puisi, pamflet, komik, laporan, surat kabar dinding dan masih banyak yang lainnya (McQuail, 2011, p. 34). Dalam penyampaian informasi, media cetak dinilai lambat dikarenakan harus mengumpulkan informasi secara terperinci. Sayangnya, dengan proses penyampaian informasi yang dilakukan oleh media cetak ini membutuhkan waktu lebih lama apabila dibandingkan dengan media *online* yang terus mengalami peningkatan dalam kecepatan penyampaian informasi (Prawiradilaga, 2012, p. 45).

Media *online* ini dapat diakses menggunakan internet memiliki kedekatan dengan masyarakat karena aksesibilitas yang mudah dengan menggunakan telepon genggam dan komputer jinjing yang cukup sering digunakan masyarakat sehari-hari. Ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana (McQuail, 2011, p. 44).

Saat ini, internet tidak hanya berfungsi untuk mengakses media *online*, melainkan juga berfungsi untuk iklan, aplikasi penyiaran (termasuk mengunduh musik, dan lain-lain), forum dan aktivitas (McQuail, 2011, p. 152). Hadirnya internet membuat jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Pengguna internet paling banyak berasal dari provinsi Jawa Barat dengan total 35,1 juta orang dan pengguna internet paling sedikit berasal dari provinsi Kalimantan Utara dengan total 591.260 orang. Jumlah ini mengalami peningkatan 23,5 juta atau 8,9% apabila dibandingkan pada 2018 lalu yang hanya mencapai 171,17 juta jiwa (Bayu, 2020, para. 1).

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Provinsi Tahun 2020



Sumber: Katadata

Setelah memahami pengertian dari media cetak dan media *online*, penulis memutuskan untuk memilih media *online* sebagai tempat untuk melakukan praktik kerja magang. Media *online* yang penulis pilih untuk melakukan praktik kerja magang adalah Jakselnews.com.

Jakselnews.com memiliki beragam konten *soft news* atau berita ringan yang tak legang dimakan waktu. Dari seluruh jaringan di media Pikiran Rakyat, Jakselnews.com adalah satu-satunya media

yang memiliki kanal khusus Games.

Games adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Putra, 2012, p. 5). Sedangkan esports itu sendiri adalah singkatan dari Electronic Sports yang saat ini memiliki arti suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankannya secara elektronik (Bramantya, 2011, p. 1). Mengingat latar belakang penulis yang bergiat dalam dunia esports di kampus maka pihak Jakselnews.com, menempatkan penulis pada kanal games.

Ditopang latar belakang kegiatan di bidang esports dan jurnalistik serta penempatan di kanal games ini, penulis berharap dapat lebih memahami bidang esports dan games. Di samping itu, penulis juga dapat membantu para gamers dan organisasi esports di Indonesia untuk lebih mengetahui games-games apa saja yang baru, peralatan gaming apa saja yang mutakhir. Bahkan, tentunya berkesempatan dapat pula mengikuti berita-berita terbaru seputar dinamika organisasi esports baik tingkat internasional maupun nasional.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Sebagai persiapan menuju jenjang akhir perkuliahan, magang menjadi cara penulis untuk mengalami langsung proses yang terjadi di dunia industri. Pada kesempatan magang kali ini, penulis berkesempatan untuk mencoba bekerja menjadi seorang *content writer* di media *online* Jakselnews.com. Secara teknis, program magang ini dilakukan sesuai persyaratan dari universitas untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata satu.

Selain memenuhi persyaratan kelulusan, tujuan yang hendak

dicapai oleh penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang, yaitu:

- 1) Mendapatkan pengalaman kerja di dunia media *online* khususnya sebagai *content writer* kanal games di Jakselnews.com.
- 2) Mempraktikkan ilmu jurnalistik yang pernah dipelajari saat perkuliahan, seperti teknik menulis berita yang baik dalam bentuk *hard news*, *soft news*, serta *feature*.
- 3) Mengasah kemampuan terkait pemilihan berita dan menulisnya secara ulang sesuai standar perusahaan media tersebut.
- 4) Menambah relasi dengan rekan-rekan dari kampus lain dan wartawan di media Jakselnews.com.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Magang dilakukan mulai 12 Agustus 2020 dan berlangsung selama 3 bulan hingga 12 November 2020. Praktik magang dilakukan di rumah masing-masing atau secara *online* (dalam jaringan) dikarenakan masa pandemi COVID-19.

Hari kerja yang dijalani adalah lima hari dalam satu minggu, Senin hingga Jumat. Waktu kerja ini berlangsung mulai pukul 19.00 WIB hingga 17.00 WIB. Dalam satu hari, penulis diwajibkan untuk menulis sebanyak empat berita di kanal games.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam memenuhi kewajiban kerja magang mata kuliah pada semester VIII, penulis telah melakukan lamaran ke sebelas perusahaan media yang menjadi target penulis untuk melaksanakan kerja magang, yaitu IDNTimes.com, Beritagar.id, MerahPutih.com, Goal.com, Otodriver, Indosport.com, Kompas.com, Kumparan.com, Harian

Kompas, Nesiatices.com dan Liputan6.com.

Waktu melamar kerja untuk media IDNTimes.com dilakukan pada tanggal 16 Juli 2020. Sedangkan untuk media Beritagar.id, MerahPutih.com, Goal.com, Otodriver, Indosport.com, Kompas.com, dan Kumparan.com dilakukan secara bersamaan pada tanggal 20 Juli 2020. Untuk media Harian Kompas dilakukan pada 28 Juli 2020, dan yang terakhir untuk media Nesiatices.com dan Liputa6.com dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2020. Setelah menunggu beberapa minggu, seluruh media yang telah penulis kirim permohonan lamaran kerja magang tersebut, tidak satu pun yang memberikan tanggapan balik.

Pada tanggal 11 Agustus 2020, penulis mendapatkan informasi bahwa media Jakselnews.com sedang membuka lowongan magang untuk divisi *content writer*. Hari itu juga, penulis langsung mengajukan lamaran kerja magang. Permohonan penulis langsung disambut baik oleh manajemen media tersebut. Penulis pun langsung diarahkan untuk mengikuti proses wawancara.

Setelah melakukan wawancara, pada 12 Agustus 2020 penulis resmi menjadi mahasiswa magang di media Jakselnews.com. Penulis mengirimkan surat kepada pihak Jakselnews.com untuk meminta surat kontrak resmi bahwa penulis menjadi mahasiswa magang di Jakselnews.com. Surat kontrak tersebut dikeluarkan oleh pihak Jakselnews.com pada 28 September 2020 dengan waktu magang 12 Agustus – 12 November 2020.

Selama kerja magang, penulis menulis berita di berbagai kanal dan pada akhirnya penulis meminta ditetapkan pada satu kanal berita saja demi kepentingan laporan magang. Penulis akhirnya mendapatkan kesempatan untuk menulis berita pada kanal games di

media Jakselnews.com. Dalam melakukan kerja magang dan proses penyusunan laporan, penulis dibimbing oleh dosen pembimbing magang yang ditentukan oleh pihak universitas.