



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya kemajuan teknologi informasi dan internet telah memberikan dampak serta pengaruh pada dunia jurnalistik. Sebelumnya jurnalistik berfokus pada penyiaran dan percetakan saja, tetapi saat ini jurnalistik di Indonesia sudah berkembang secara daring dan memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi. Dengan adanya perkembangan tersebut, masyarakat semakin mengandalkan gawainya untuk mencari informasi.

Melihat Laporan dari *We Are Social* pada 2020, pengguna internet di seluruh Indonesia mencapai angka 175,4 juta. Total populasi di Indonesia berjumlah 272,1 juta jiwa. Sudah ada 64% penduduk Indonesia yang mengakses internet (Haryanto, 2020). Perubahan pola budaya masyarakat dalam mengandalkan gawai dalam mengakses informasi membuat banyak media cetak beralih menjadi media *online* untuk memenuhi kebutuhan khalayak (Izzati, 2015).

Media *online* termasuk media baru yang memiliki perbedaan dalam tata cara penyampaian informasi jika dibandingkan dengan media konvensional lainnya. Diperlukan perangkat berbasis komputer serta jaringan internet untuk mencari dan menerima informasi. Namun perlu diketahui, bahwa setiap media *online* pasti memiliki karakteristik masing-masing (Saputri, 2016). Jika dikaitkan dengan jurnalisme multimedia, sangat memungkinkan untuk media *online* menerapkan jurnalisme multimedia.

Hal ini dapat membuat media *online* bisa semakin kompleks dalam memberitakan suatu informasi. Pastinya khalayak menginginkan variasi format pemberitaan untuk dikonsumsi, dan jurnalisme multimedia dapat menyajikan hal tersebut (Bull, 2010, p. 35). Konten-konten multimedia membuat pengembangan penyajian berita di media *online* menjadi semakin kreatif dan inovatif. Deuze (2004,

p. 140) mengatakan bahwa jurnalisme multimedia sebagai paket berita yang disajikan dengan menggunakan dua atau lebih bentuk media, baik itu lewat lisan, tulisan, musik, foto, dan video, animasi, serta elemen-elemen interaktif lainnya.

Dari banyaknya elemen di atas yang dapat dihadirkan melalui dukungan multimedia di media *online*, Hill dan Lashmar (2014, p. 118) fokus pada berita berbasis video. Dikatakan oleh mereka bahwa berita video dapat memuat semua elemen (teks, audio, visual, dan grafis). Salah satu media *online* yang menerapkan jurnalisme multimedia serta memiliki pengembangan video-video berita di media sosial adalah *IDN Times*.

IDN Times berdiri pada 2014. *IDN Times* merupakan media multi-platform yang menyajikan berita dalam beragam format sesuai dengan kebutuhan peristiwa atau isu yang sedang terjadi. *IDN Times* juga menyajikan berbagai informasi yang dikemas dengan bentuk video. Sampai saat ini, video berita dapat diakses melalui akun Facebook, Instagram, Youtube, dan TikTok *IDN Times*.

Media yang merupakan anak perusahaan dari *IDN Media* ini memiliki program video berita, beberapa diantaranya adalah *Hot Issue* yang diunggah melalui akun Youtube dan *Sixty Second Newsflash*, biasanya diunggah di Tiktok serta Instagram yang dapat langsung terjaring dengan Facebook *IDN Times*. Akun Instagram yang digunakan untuk menyajikan video berita berdurasi 60 detik memiliki *username* @idntimes.video, sedangkan Youtube, Facebook dan Tiktok-nya bernama *IDN Times*. Maka dari itu, *IDN Times* membutuhkan *video editor* dalam pembuatan serta penyuntingan video berita.

		Domain (3,766)	Traffic Share ↓	Change
<input checked="" type="checkbox"/>	1	tribunnews.com	13.22%	↓ 17.85%
<input checked="" type="checkbox"/>	2	kompas.com	9.40%	↓ 0.15%
<input checked="" type="checkbox"/>	3	detik.com	8.67%	↑ 6.08%
<input checked="" type="checkbox"/>	4	pikiran-rakyat.com	3.95%	↓ 29.66%
<input checked="" type="checkbox"/>	5	yahoo.com	2.85%	↓ 10.42%
<input checked="" type="checkbox"/>	6	suara.com	2.57%	↑ 6.88%
<input checked="" type="checkbox"/>	7	merdeka.com	2.57%	↓ 6.54%
<input checked="" type="checkbox"/>	8	idntimes.com ↗	2.45%	↑ 8.03%
<input checked="" type="checkbox"/>	9	sindonews.com	1.99%	↓ 3.23%
<input checked="" type="checkbox"/>	10	cnnindonesia.com	1.95%	↑ 13.76%

Gambar 1.1 Peringkat *Industry Leaders News and Media*

Sumber: *SimmilarWeb.com*

IDN Times yang memiliki target pembaca generasi milenial dan generasi Z, berhasil bersaing dengan media daring lainnya dan menduduki peringkat ke-8 dalam *Industry Leaders News and Media* yang diakses oleh penulis pada 13 Desember 2021. Selain itu, *IDN Times* juga telah terverifikasi administrasinya dan dinyatakan faktual oleh Dewan Pers. Hal ini membuktikan bahwa situs *IDN Times* telah banyak diakses oleh khalayak dan menjadi alasan bagi penulis untuk melakukan kerja magang di *IDN Times* bagian *video editor*.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, kerja magang juga merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi individu yang mampu bersaing di dunia pekerjaan. Dalam kerja magang di *IDN Times*,

penulis mendapat berbagai pengalaman dalam berproses di industri media daring dan menerapkan langsung materi perkuliahan yang sebelumnya telah dipelajari.

Lebih lanjut, penulis juga memiliki tujuan dalam pelaksanaan praktik kerja magang di *IDN Times*, sebagai berikut:

1. Mempraktikkan peran *video editor* secara langsung di industri media daring
2. Mengetahui alur kerja *video editor* di *IDN Times*
3. Mengasah keahlian dan keterampilan dalam pembuatan serta penyuntingan konten video berita

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Jika dilihat dari sisi administratif perkuliahan, penulis melaksanakan kerja magang di *IDN Times* dimulai pada 16 Agustus 2021 hingga 31 Oktober 2021. Saat itu, penularan Covid-19 varian *Delta* sedang marak-maraknya, *IDN Times* mengeluarkan kebijakan untuk meminimalisasi aktivitas tatap muka sehingga pada Agustus sampai dengan pertengahan September pekerjaan dilakukan di rumah masing-masing. Namun, saat situasi pandemi Covid-19 sudah cukup kondusif, yaitu pada pertengahan September, *IDN Times* kembali mencoba untuk mewajibkan seluruh pekerja untuk ke kantor *IDN Times* yang terletak di Menara Global, Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 27, Jakarta Selatan setiap hari Senin.

Jam kerja yang dimiliki penulis baik di kantor maupun di rumah, selalu dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Beberapa kali penulis juga sempat pulang melewati waktu kerja disebabkan karena masih harus menyelesaikan proses *live streaming* di studio.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang di *IDN Times*, tentunya ada prosedur yang harus dilakukan oleh penulis. Penulis akan memaparkan prosedurnya sebagai berikut.

- 1) Membuat *application letter*, *Curriculum Vitae (CV)*, serta portofolio untuk dikirim ke perusahaan *IDN Times* melalui surat elektronik.

- 2) Setelah diinformasikan jadwal wawancara pada 12 Juli 2021 oleh Lead of Video Creative Associate, penulis pun mempersiapkan diri untuk proses wawancara.
- 3) Dua hari setelah pelaksanaan wawancara, penulis mendapatkan pesan WhatsApp dari Sekretariat *IDN Times* bahwa penulis dapat melakukan kerja magang di periode Agustus-Oktober 2021.
- 4) Pada 30 Agustus 2021, surat kontrak magang diberikan oleh Sekretariat *IDN Times* untuk ditandatangani penulis.
- 5) Penulis melakukan penambahan mata kuliah *Internship* (JR 738) dalam kartu rencana studi (KRS) Semester Ganjil 2021/2022, dilanjutkan mengisi KM-01 yang telah disiapkan oleh program studi.
- 6) Setelah surat pengantar dari kampus keluar, penulis meminta surat penerimaan magang dari perusahaan untuk dijadikan sebagai KM-02.
- 7) Selanjutnya penulis mengisi KM-03 yang terdapat di situs web *my.umn.ac.id* untuk melengkapi informasi kerja magang.
- 8) Saat hari pertama, penulis melakukan perkenalan serta proses adaptasi secara daring dengan sesama anggota magang serta senior dan pembimbing lapangan di *Video Creative Associate*. Selama proses kerja magang, penulis juga mulai mengisi form KM-04 dan KM-05 sebagai daftar hadir serta penyusunan apa saja yang telah dilakukan oleh penulis.
- 9) Selama pengisian form KM-04 dan KM-05, penulis juga aktif berkoordinasi dengan pembimbing lapangan untuk diminta tandatangan dan memastikan apa yang ditulis sudah benar.
- 10) Beriringan dengan proses kerja magang, penulis juga melakukan bimbingan sebanyak 4 kali dengan dosen pembimbing magang yang telah ditetapkan oleh program studi, yaitu Bapak Panca Hari Prabowo.

- 11) Mendekati waktu selesai magang, penulis mengirimkan KM-06 kepada pembimbing lapangan untuk memberikan penilaian terhadap kinerja penulis saat melakukan proses kerja magang.
- 12) Merapikan serta melengkapi KM-02 sampai KM-07, seperti melakukan permintaan tanda tangan pembimbing lapangan, dosen pembimbing magang, serta kepala program studi, dan cap stempel perusahaan.
- 13) Melakukan sidang magang yang akan dilaksanakan pada Januari 2022.