



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

Kehadiran internet dan kemajuan teknologi memiliki kontribusi penting terhadap lahirnya jurnalisme daring atau yang disebut juga jurnalisme digital. Steensen dan Westlund (2021) mendefinisikan jurnalisme digital sebagai perubahan praktik sosial dalam memilih, menafsirkan, mengedit, dan mendistribusikan informasi faktual dari kepentingan publik yang dirasakan ke berbagai jenis audiens secara spesifik, tetapi mengubah genre dan format (p. 17).

Dalam studi Perreault dan Ferrucci (2020) yang melibatkan 68 jurnalis digital, bentuk jurnalisme kontemporer tersebut kerap dikaitkan dengan tiga cara. Pertama, jurnalisme digital melibatkan teknologi untuk bercerita. Kedua, jurnalisme digital melibatkan penyebaran informasi dengan cara secepat mungkin (p. 13). Cara ini sering disebut *digital first*, yang didefinisikan sebagai prioritas penyebaran berita di internet yang bisa didistribusikan dengan gaya yang berbeda dibandingkan media tradisional (p. 14).

Ketiga, jurnalisme digital berfokus pada audiens dengan cara yang digerakkan oleh pasar (Perreault & Ferrucci, 2020, p. 13). Artinya, jurnalisme digital dipandang sebagai cara untuk meningkatkan jumlah audiens yang berpotensi membuat *brand* tersebut makin dikenal. Hal ini memiliki pengaruh tidak langsung terhadap kesuksesan media tersebut secara finansial (p. 17).

Jane B. Singer membagi karakteristik jurnalisme digital kontemporer menjadi lima, yaitu *immersive*, *interconnected*, *individualized*, *iterative*, dan *instantaneous* (Eldridge II & Franklin, 2018). Pada poin pertama, *immersive* merupakan ruang komunikatif tempat kita hidup secara terus-menerus. Penggunaan media menyatu dengan semua aktivitas yang dilakukan orang, di mana pun mereka berada. *Interconnected* diartikan sebagai jaringan global kompleks yang menghubungkan setiap komunikator dalam internet. Dunia yang interaktif ini juga memungkinkan produsen untuk menjadi konsumen konten dan sebaliknya (p. 492).

Individualized memiliki arti bahwa banyaknya informasi di internet diserap setiap orang dengan cara yang berbeda (Eldridge II & Franklin, 2018). Selanjutnya, terdapat karakteristik *iterative* yang identik dengan percakapan dan kontestasi yang terus berlangsung. Hal ini tentunya berbeda dengan media tradisional seperti koran. Apabila koran sudah diterbitkan, produk tersebut berdiri secara mandiri dan tidak dapat diedit. Karakteristik yang terakhir adalah *instantaneous*, yakni kecepatan yang menjadi sifat utama jurnalisme digital (p. 492).

Melihat definisi Steensen dan Westlund (2021) yang menjelaskan bahwa jurnalisme digital berhubungan dengan pendistribusian “informasi faktual ke berbagai jenis audiens secara spesifik”, diketahui bahwa audiens tidak seragam dan memiliki minatnya sendiri. Olahraga, ekonomi, politik, sains, dan teknologi menjadi sedikit contoh dari banyaknya topik yang dapat dibahas dalam wadah jurnalisme.

Dari beragam area jurnalisme, sains dan teknologi menjadi salah satu topik yang penting untuk dibahas (About science & technology journalism, n.d., para. 2). Harvey Brooks menjelaskan bahwa keduanya memiliki hubungan yang sangat erat (Brooks, 1994). Kontribusi sains terhadap teknologi dibagi menjadi enam, yaitu sumber pengetahuan baru untuk perkembangan teknologi baru, basis pengetahuan untuk evaluasi kelayakan desain mesin, instrumen penelitian dan metode analisis untuk evaluasi kelayakan desain, praktik penelitian sebagai sumber untuk pengembangan keterampilan manusia, penciptaan basis pengetahuan dalam penilaian teknologi, serta basis pengetahuan yang memungkinkan pengembangan teknologi yang lebih efisien (p. 477).

Sebaliknya, kontribusi teknologi terhadap sains dibagi menjadi dua. Pertama, teknologi menjadi sumber pertanyaan ilmiah yang membantu mempertimbangkan alokasi sumber daya yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kedua, sebagai sumber instrumen dan teknik yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan ilmiah secara lebih efisien (Brooks, 1994, p. 477).

Informasi baru terkait sains dapat membantu individu mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari mereka (McKinnon et al., 2017, p. 1). Hal ini tentunya berlaku juga untuk teknologi. Menurut artikel ilmiah berjudul “*Perils and positives of science journalism in Australia*”, minat publik secara global terhadap topik sains

dapat dikatakan tinggi selama tiga dekade terakhir. Namun, akses yang terbatas terhadap informasi ilmiah dalam jurnal yang ditinjau rekan sejawat dan dalam konferensi diikuti penggunaan terminologi yang sulit dipahami membuat audiens kesulitan untuk mengonsumsi konten sains (p. 1). Oleh karena itu, peran seorang jurnalis sains berkaitan dengan pemberian analisis atau konteks suatu penelitian, melakukan investigasi asal-usul dan keandalan penelitian tersebut (Murcott & Williams, 2012, p. 152). Jurnalis menghubungkan sains dengan publik dengan menerjemahkan konten sains (About science & technology journalism, n.d., para. 1). Jika dikaitkan dengan kesulitan audiens dalam mengonsumsi konten sains, tindakan menerjemahkan ini bertujuan agar informasi sains mudah dipahami oleh audiens.

Selain sains, teknologi menjadi topik yang penting karena teknologi itu sendiri telah mengubah hidup jutaan orang (Ricci, 2010). Berawal dari perangkat semata, teknologi menjadi topik dalam pembicaraan. Pembahasan teknologi oleh media massa pun meningkat secara signifikan (p. 578). Mengingat kehidupan manusia yang tidak lepas dari teknologi, banyak sekali topik yang dapat dibahas oleh jurnalis teknologi. Sebagai contoh, jurnalis dapat menulis tentang komputasi, perangkat lunak, perangkat elektronik dan telekomunikasi, internet, media sosial, serta *artificial intelligence* (Zachary, 2021, para. 1).

Pentingnya sains dan teknologi dalam hidup melahirkan rasa ketertarikan penulis untuk menulis artikel yang berkaitan dengan kedua topik itu. Hal ini ditambah juga dengan pengalaman penulis dalam membuat artikel sains dan teknologi. Penulis pun memutuskan untuk mengirim lamaran kerja ke *IDNTimes.com*.

Media daring ini menempati peringkat ke-27 dalam kategori *Top Sites in Indonesia* per 9 November 2021 di *Alexa.com* (Alexa, n.d.). Namun, pertimbangan utama yang membuat penulis tertarik untuk melaksanakan praktik kerja magang di *IDNTimes.com* adalah *tagline*-nya yang berbunyi “*The Voice of Millennials and Gen Z*”. Penulis menyukai gaya *IDNTimes.com* yang lebih menasar kepada milenial dan generasi Z. Selain itu, format penulisan artikel berupa *listicle* yang membedakannya dengan media lain membuat penulis makin tertarik. Kanal sains di *IDNTimes.com* membahas apa pun yang berkaitan dengan sains, eksperimen,

sejarah, dan geografi. Di sisi lain, kanal teknologi membahas *games*, *gadget*, dan apa pun yang sedang hangat di dunia teknologi.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilakukan tentunya memiliki tujuan, yaitu

1. Mempraktikkan apa yang sudah dipelajari di kampus dalam dunia kerja.
2. Merasakan langsung pengalaman bekerja di media daring.
3. Mempelajari tips untuk menulis artikel sains dan teknologi yang baik dari jurnalis tetap.
4. Menjalin relasi dengan rekan kerja yang baru (*networking*).
5. Menyelesaikan mata kuliah magang yang diperlukan untuk kelulusan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik magang dari 2 Agustus 2021 sampai 2 Desember 2021. Mengingat pandemi masih mewabah, maka penulis mengerjakan penugasan dari rumah. Meskipun bekerja dari rumah, penulis diwajibkan hadir di kantor IDN Media setiap Senin. Hari tersebut dimanfaatkan untuk rapat mingguan. Penulis bekerja selama lima hari per minggu dengan memilih dua hari untuk libur. Penulis pun memilih hari Jumat dan Sabtu untuk beristirahat.

Kegiatan magang yang berlangsung kurang lebih empat bulan ini memiliki waktu kerja yang fleksibel. Artinya, penulis dapat mengerjakan minimal dua artikel sesuai dengan jam produktif penulis. Namun, penugasan yang diberikan oleh editor harus dikerjakan dengan segera.

Setiap hari, penulis perlu mengirim pesan sebelum pukul 09.00 WIB sebagai tanda bukti hadir. Pesan tersebut juga digunakan untuk menginformasikan dua topik apa yang ingin diangkat menjadi artikel. Melihat jam absensi, maka penulis menentukan untuk bekerja dari pukul 09.00 pagi sampai selesai. Biasanya, penulis selesai menulis artikel pukul 18.00 sore.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan lamaran magang melalui *e-mail* ke dua media daring, yaitu *Detik* dan *IDN Times*. Untuk kedua media ini, penulis mengajukan untuk menjadi bagian dari kanal *Science & Tech*. Penulis mengirimkan *e-mail* kepada dua media tersebut tanggal 27 Juli 2021. Pada hari yang sama, *Detik* menjawab *e-mail* tersebut. Dua hari kemudian, pihak *IDN Times* juga menjawab *e-mail* yang dikirimkan.

Pada 29 Juli 2021, *Creative Editor IDN Times (Science, Tech, Health)*, Bayu Dwityo Wicaksono mengajak penulis untuk mengikuti tahap wawancara lewat telepon. Setelah berbincang kurang lebih 45 menit, penulis dinyatakan diterima untuk menjadi intern di kanal *Science & Tech*. Penulis pun mengirimkan berbagai berkas yang diperlukan untuk mengesahkan kontrak.

Awalnya, kontrak magang menyatakan bahwa penulis akan bekerja dari 2 Agustus 2021 sampai 1 November 2021. Namun, penulis salah memahami prosedur KM sehingga telat mendapatkan surat pengajuan magang dari kampus. Oleh karena itu, untuk memenuhi kriteria magang selama 60 hari kerja, penulis mengajukan *e-mail* untuk memperpanjang kontrak sampai 2 Desember 2021. Permohonan tersebut diterima dan penulis resmi bekerja sampai 2 Desember 2021.

Sebelum memulai proses bekerja, penulis dan rekan intern lainnya diajak untuk *briefing* terlebih dahulu. Dalam *briefing* pada 2 Agustus ini, penulis diajarkan untuk menulis dengan menggunakan sistem *IDN Times*. Kemudian, penulis juga diajarkan tentang cara penulisan yang baik dan benar. Pada hari yang sama, penulis mendapatkan penugasan pertama untuk membuat *listicle* hewan yang pernah terpapar virus COVID-19.

Setelah itu, penulis ditugaskan untuk menulis dua artikel per hari. Setiap hari Senin, penulis perlu mengajukan sepuluh ide yang akan ditulis. Editor akan menerima atau menolak ide-ide ini. Maka dari itu, penulis mengajukan ide tambahan sebagai cadangan. Sepuluh topik ini harus seimbang, antara pembahasan *Science* dan *Tech*. Kanal *Science* dibagi menjadi dua subkanal, yaitu *Discovery* dan *Experiment*. Di sisi lain, kanal *Tech* dibagi menjadi tiga subkanal, yaitu *Games*, *Gadget*, dan *Trend*.

Hal ini tidak menutup kemungkinan editor dalam memberikan penugasan kepada penulis, yaitu pengerjaan artikel berbasis siaran pers, artikel dengan topik yang sedang hangat, artikel berdasarkan konferensi pers, dan penulisan ulasan *game*. Penulis pun juga mendapatkan penugasan untuk melakukan liputan dan wawancara secara daring.

Untuk mengatasi setiap kebingungan yang dihadapi, penulis biasanya langsung bertanya kepada editor. Berbagai pertanyaan yang dijawab ini membuat penulis lebih percaya diri dalam penulisan artikel.