



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

Media merupakan suatu sumber yang digunakan masyarakat untuk mengetahui berbagai macam informasi yang ada. Media mengalami perubahan akibat dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat. Pada tahun 1960-an, terdapat istilah ‘media baru’ untuk melengkapi media dengan memiliki berbagai perangkat penunjang lainnya seperti video dan audio (McQuail, 2011, p. 42).

Hadirnya internet memiliki kaitan dengan munculnya media baru. Menurut Yanuar, dalam Triharyanto dan Salam (2013, p. 233), sebagian besar masyarakat Indonesia sudah menjadikan internet sebagai kebutuhan mereka sehari-hari. Pada tahun 2019-2020, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei mengenai internet di Indonesia. Dalam laporan survei tersebut menyebutkan bahwa masyarakat Indonesia yang menggunakan internet sebanyak 196,71 juta jiwa dari total penduduk sebanyak 268,91 juta jiwa. Hasil survei tersebut mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya sebesar 8,9%. Dalam data hasil survei juga ditemukan 49,3% masyarakat Indonesia mengakses konten hiburan berbentuk video *online*. Selain itu, sebesar 4,7% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk mengakses berita (APJII, 2020).

Media baru memiliki sifat interaktivitas yang memiliki makna sangat luas. Downes dan McMillan (dalam McQuail, 2011) membagi lima dimensi dari interaktivitas, seperti memiliki arah dari komunikasi, waktu yang fleksibel, tujuannya lebih teratah, kesadaran ruang dan adanya tingkat pengendalian dalam lingkungan komunikasi (McQuail, 2011, p. 162). Perkembangan teknologi berdampak juga dalam penyebaran sebuah

informasi yang mengakibatkan hadirnya media baru dengan kecepatan dan ruang yang tidak terbatas. Pada media baru memungkinkan hadirnya informasi-informasi pada format digital yang dimuat tidak dapat dalam bentuk *hard copy* media konvensional (Fenton, 2010, p. 7). Selain itu, media baru juga berpengaruh pada perkembangan digitalisasi budaya karena menciptakan ruang yang bebas sehingga budaya pop bebas diakses melalui internet tak harus menunggu terlebih dahulu dalam media konvensional (Malau, 2011, p. 53).

Internet memiliki peran penting untuk media agar mampu melakukan penyebaran berita yang lebih luas melalui media *online*. Setelah adanya generasi media cetak dan media elektronik, saat ini hadir generasi selanjutnya atau generasi ketiga yaitu media *online*. Karya jurnalistik yang dihasilkan dalam media *online* dapat berbentuk berita artikel hingga berita video. Segala bentuk media yang berbasis *online* atau menggunakan internet harus memenuhi syarat Undang-Undang Pers dan Standar Perusahaan Pers yang telah ditetapkan oleh Dewan Pers (Romli, 2018, p. 34).

Semakin berkembangnya media *online*, pekerja media atau jurnalis harus memiliki kemampuan yang beragam. Saat ini, jurnalis tidak hanya belajar menulis saja, tetapi juga harus memiliki kemampuan dalam bidang multimedia (foto, video, grafik) agar mampu menghasilkan konten jurnalistik di berbagai *platform* media *online*. Untuk pengemasan konten multimedia tersebut jurnalis harus mampu menguasai atau mengoperasikan Adobe Premiere, Adobe After Effect, Digital Narratives, Adobe Flash dan masih banyak lainnya. Jurnalis juga harus mengerti tentang visual karena nantinya dapat berkolaborasi dengan tim visual berita dan tim infografis agar mampu menyajikan konten dengan visual yang baik dalam *platform* digital atau media *online*.

Adanya visual seperti videografis hingga infografis dalam portal berita menjadi poin utama. Dari situ lah audiens menjadi lebih mudah memahami informasi yang disajikan karena berita tersebut terdapat ilustrasi yang akurat

dan relevan. Semakin berkembangnya teknologi, media terus melakukan revolusi dalam memberikan ide-ide konten berita yang konkret. Peran visualisasi saat ini begitu penting baik dalam media televisi, koran, hingga *online* dan media sosial.

Media *online* di Indonesia begitu beragam dan memiliki jumlah banyak sehingga terjadi persaingan cukup ketat dalam menghasilkan konten yang disenangi masyarakat. PT Merah Putih Media merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan media *online* yang memahami dan mengerti betul bagaimana peran visual. Penyebaran informasinya bukan hanya sebatas berita dalam web, melainkan juga tersebar ke dunia media sosial. Dengan melakukan hal tersebut, web yang mereka miliki dapat terus berkembang. Terdapat perbedaan yang signifikan antara visual web berita yang disajikan kepada audiens dengan interaksi antara pengguna dan media sosial dalam mengakses seluruh informasi dalam PT Merah Putih Media.

Penulis memilih PT Merah Putih Media sebagai tempat melakukan kerja magang karena untuk mengerti dan mengetahui bagaimana pentingnya sebuah visualisasi dalam berita. Selama bergabung dengan divisi kreatif PT Merah Putih Media, penulis banyak belajar dan mencoba hal-hal yang berkaitan dengan penyuntingan visual atau video sebagai penunjang informasi berita yang akan disampaikan pada setiap *platform*. Melalui aktifitas tersebut, penulis mengerti bagaimana proses mengemas visual sebelum benar-benar ditayangkan pada web dan media sosial. Selain itu, penulis juga mengerti bagaimana pentingnya komposisi visual dan alur bercerita yang baik pada video. Hal-hal tersebut dapat menjadi wawasan dan pengalaman bagi penulis yang nantinya dapat diterapkan di dunia kerja.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi kewajiban mata kuliah di semester tujuh, tujuan lain penulis melakukan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Mendapatkan wawasan atau pengetahuan profesional dunia kerja secara langsung sebagai bekal untuk penulis ketika lulus nanti.
2. Mengembangkan pengetahuannya melalui pengaplikasian ilmu yang berkaitan dengan tim kreatif dalam media *online*.
3. Mengetahui bagaimana peran tim kreatif selama proses produksi konten-konten PT Merah Putih Media.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas kerja magang dimulai pada 12 Agustus 2021 sampai dengan 12 November 2021. Penulis dapat mulai menghitung hari magang semenjak surat KM02 dari kampus keluar lalu diteruskan ke HRD PT Merah Putih Media. Untuk jadwal kerja magangnya dari hari Senin sampai Jumat, pukul 09.00-18.00 WIB. PT Merah Putih Media terletak di Cluster Paramount Hill Golf, Jalan Gading Golf Timur Blok GGT No.112, Gading Serpong, Cihuni, Pagedangan, Tangerang, Banten, 15810. Sistem masuk kerjanya semenjak pandemi terbagi menjadi dua, yaitu *Work From Office* (WFO) dan *Work From Home* (WFH) secara bergilir. Berikut ini merupakan prosedur yang penulis lakukan selama pelaksanaan aktivitas kerja magang:

1. Sebelum mendapatkan magang di PT Merah Putih Media, penulis mengirimkan surat lamaran dan CV melalui email ke beberapa media mainstream. Sempat mendapatkan kesempatan untuk interview di IDN Times, tetapi gagal dalam tahap selanjutnya.
2. Pada tanggal 2 Agustus 2021, penulis mengajukan surat lamaran dan CV ke email Human Resource Departement (HRD) PT Merah Putih Media yaitu Joudy@mpmedia.id.
3. Selang dua hari, tepatnya pada 4 Agustus 2021, penulis mendapatkan panggilan telepon dari Joudy Irawan selaku HRD PT Merah Putih Media. Beliau mengatakan bahwa penulis diterima magang dan masuk ke divisi kreatif. Memang portofolio

yang penulis lampirkan lebih dominan karya dibandingkan artikel.

4. Setelah diterima, penulis melakukan pengajuan surat kerja magang yang ditandatangani oleh Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A selaku Kepala Program Studi Jurnalistik yang ditujukan ke HRD PT Merah Putih Media untuk segera dibuat.
5. Sambil menunggu surat kerja magang dari pihak kampus keluar, penulis mulai meminta surat ke HRD sebagai tanda bahwa penulis telah diterima menjadi peserta magang PT Merah Putih Media di divisi kreatif. Surat tersebut ditandatangani oleh pihak HRD, yaitu Joudy Irawan.
6. Surat dari pihak kampus diserahkan ke HRD PT Merah Putih Media dan surat dari HRD PT Merah Putih Media diserahkan ke kampus. Dimulai dari situlah penulis dinyatakan resmi menjadi peserta magang di PT Merah Putih Media oleh pihak kampus.