BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang, banyak sekali media penyampaian pesan yang tersebar di berbagai *platform digital*. Media tersebut ada yang berbentuk tulisan, audio dan video. Radio merupakan salah satu media untuk menyampaikan suatu pesan melalui audio kepada para penikmatnya, tetapi seiring berjalannya waktu, radio-radio kini mulai mengarah ke arah digital. Sekarang, media lebih mengedepankan konten yang mendapatkan perhatian masyarakat dengan rating cukup tinggi. Radio misalnya, hampir sebagian besar media tersebut cenderung memiliki format yang sama. Menurut Richard West (2012), radio berpeluang untuk memanfaatkan ceruk pasar karena jumlah stasiun radio yang sangat banyak. Karena hal tersebut, pemilik radio lebih mencari jalan aman, dengan menyiapkan format yang sudah pasti disukai banyak pendengar dari segala segmen.

Sementara kepemilikan modal yang dominan terhadap media massa, juga turut memengaruhi konten media yang mereka miliki. Meski secara mengelola medianya seperti perusahaan profesional, tetapi dalam konten media mereka, baik langsung maupun tidak juga turut memengaruhi isi media itu sendiri (Rusdi, 2012).

Podcast merupakan alternatif media audio yang mudah serta murah dari segi produksi dan distribusi. *Podcast* memiliki konten yang mudah diterima karena cenderung bersifat tutur (*storytelling*). Istilah *podcast* sendiri berasal dari *Playable on Demand and Broadcast*. *Podcast* merupakan produk *audio* yang bentuk berkasnya diunggah ke internet yang nantinya akan bisa didengarkan, baik secara *streaming* maupun diunduh oleh mereka yang tidak ingin mendengarkan secara langsung. Menurut Efi Fadilah (2012), *podcasting* menggunakan metode produksi murah, dengan berbasis daring sehingga lebih memudahkan penggunanya. Tidak hanya itu, komunitas

tutur audio global yang berkembang, dapat menunjukkan bahwa penutur audio memiliki potensi besar di seluruh dunia.

Perkembangan *podcast* di Indonesia memang belum semasif perkembangan konten video untuk dinikmati di internet seperti: Youtube, Tiktok, dan televisi. Sama halnya dengan pendengar radio, jumlah mereka tidak sebanyak penonton di televisi. Salah satu penyebabnya karena *podcast* belum menyerap tenaga kerja yang banyak, tetapi kreativitas serta keterampilan dari individu yang menjadi kebutuhan.

Menurut Dewi Mayangsari (2019) pada media audio seperti *podcast*, budaya tutur bisa dimanfaatkan untuk melakukan pendidikan. Karena dengan karakter audio yang lebih personal bisa membuat seseorang lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Di luar negeri, karakter *podcast* sudah melekat pada industri media seperti pada radio *BBC* ataupun kantor-kantor berita. Di Indonesia sendiri juga ada beberapa media yang sudah menggunakan *podcast* seperti Asumsi Bersuara yang juga merupakan bagian dari *Box2box Media Network*.

Menurut data dari Rafiza dan Irwansyah (2020) *podcast* adalah media audio yang mempunyai konsep yang mirip dengan radio *streaming*, yaitu penyajian konten audio melalui saluran internet sehingga pendengar dapat mengakses dengan mudah. Nama *podcast* sendiri berasal dari Ipod dan *Broadcast*, penyebutan ini bermula dari aplikasi yang dikeluaran oleh Apple. Podcast audio ini telah berkembang sejak 2005, Apple saat itu mulai memberikan fitur *podcast* pada iTunes dengan tema-tema terbatas.

Seiring berjalannya waktu, materi *podcast* kini semakin berkembang dan banyak ragam. Bentuk kemasan acaranya terdapat mulai dari sandiwara/drama, dialog/*talkshow*, monolog dan *feature*/dokumenter. Topik-topiknya sangat luas, mulai dari sejarah, ilmu pengetahuan, ekonomi, filsafat, politik dan masih banyak lagi. Bahkan menurut Lisa dalam majalah *Time* (2015), beberapa program *podcast* dapat mengimbangi popularitas serial drama di televisi.

Dalam proses produksi, *software* dan perangkat keras untuk merekam suara menjadi kunci utama dalam membangun *podcast*. Perangkat lunak dan perangkat

keras dalam produksi konten dapat ditemukan dengan mudah karena sudah banyak tersedia informasi untuk akses hal-hal tersebut melalui *big data*. Selain alat produksi, penguasaan materi juga menjadi kunci utama dalam membuat sebuah konten yang kreatif.

Membuat sebuah konten kreatif juga memiliki hambatanya sendiri, terutama dalam membuat episode-episode yang berkelanjutan. *Podcast* sebagai medium olah suara menawarkan berbagai macam klasifikasi konten, yakni; *Stories, Educational, Music, Lifestyle and Health, Games Business and Technology, Arts and Entertainment, Sports and Recreation, News and Politics, Comedy, Kids and Family*. Kategori tersebut adalah klasifikasi jenis podcast dari dalam negeri atau luar negeri yang beredar pada kanal Spotify. Dari sana kita dapat melihat bentuk data-data yang terkumpul dalam gabungan episode, dengan begitu kita dapat mengatakan bahwa berbagai jenis informasi tersedia dalam kanal *podcast* di Spotify.

Box2box merupakan *media network podcast* pertama dan terbesar di Indonesia paling tidak sampai tulisan ini dibuat. Ada lebih dari 40 *podcast* yang dibawahi *Box2box Media Network* dengan beragam genre *podcast*, dimulai dari olahraga; Box2box Bola, BoxOut, Umpan Tarik dan Simamaung. Komedi; *Podcast* Retropus, Konon, *Podcast* Bercanda, *Podcast* Pojokan dan Belagu *Podcast*. *Social Culture*; Bung2bung, PDA, Cenayang Film, Silaturahmi, *Podcast* Om-Om, Cukup Menarik, Roomate, Box2talks, Ceritanya, Pelacyur, Otaku Box dan Unqualified. *Government*; Asumsi Bersuara, Legal 101, dan Politik Kemarin Sore.

Bekerja di industri kreatif dituntut untuk menyediakan berbagai konten yang harus diperbarui setiap harinya sebagai pembaharuan dari perkembangan yang ada. Penulis dituntut untuk aktif mengikuti berbagai isu, baik yang sedang tren maupun membuat isu yang nantinya akan menjadi tren. Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, penulis tertarik untuk menulis tentang tahapan produksi konten pada *Box2boxbola*. Maka dari itu, penulis membuat laporan magang yang berjudul: "*Content Writer* di Media *Online Box2box*".

1.2 Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan program kerja magang di *Box2boxbola* dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Praktik kerja ini juga dilakukan untuk memenuhi syarat minimum kelulusan Satuan Kredit Semester (SKS), 144 SKS. Maka dari itu, program kerja magang ini dilakukan untuk memenuhi bobot 4 SKS dalam mata kuliah *internship*. Selain itu, tujuan dari praktik kerja magang ini adalah sebagai berikut.

1. Menambah dan memiliki pengalaman baru kerja di perusahaan media terutama dalam bagaimana cara penulisan di media *online* serta alur kerja para jurnalis di ruang redaksi *Box2boxbola*.

2. Penulis ingin Mengetahui bagaimana sistem media online bekerja dari pencarian berita, pengeditan tulisan hingga naik ke media *online*.

3. Mengenal lebih dalam dengan perusahaan yang menaungi *Box2boxbola* yaitu *Box2box Media Network*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Merujuk dari panduan magang serta syarat dan ketentuan yang berlaku dalam Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara, para mahasiswa diwajibkan untuk melaksanakan praktik kerja magang minimal selama 60 hari kerja lamanya. Maka dari itu, penulis melakukan praktik kerja dimulai dari Bulan Agustus hingga November 2021. Hal ini sesuai dengan syarat dan ketentuan kampus, serta persetujuan kontrak di *Box2boxbola*.

Pada pelaksanaan magang PT Gusti Nasib Mujur Prima Utama *("Box2box Media Network"*), penulis diposisikan sebagai *content writer* dan *video editor*. *Content*

writer bertugas untuk membuat berita dari dunia sepak bola lokal dan internasional lalu untuk dinaikan ke laman *social media Box2boxbola*. Selain itu tugas *editor video* untuk menyunting video dan memangkas lalu diunggah ke *social media Box2boxbola*. Dalam penulisan berita yang akan ada di laman *Box2boxbola* dipandu oleh editor mulai dari penulisan hingga waktu pengumpulan.

Setiap minggu penulis harus *stand by* jika ada konten yang menarik untuk diangkat. Jam kerjanya sangat bebas, dimana penulis dapat menentukan kapan waktu untuk masuk kerja dan kapan waktunya untuk pulang, biasanya penulis melakukan praktik kerja setiap hari Senin sampai Jumat. Praktik kerja magang dilakukan saat situasi pandemi Covid-19, sistem kerja praktik magang dilakukan secara *Work From Home* (WFH). Terkadang penulis membantu acara Boxroom yang dilaksanakan setiap hari Jumat. Boxroom sendiri adalah sebuah acara berbasis *live streaming* yang membahas seputar sepak bola dunia dan lokal, dengan mengambil jam *prime time* dan berbeda dari yang lain.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Sebelum melaksanakan kerja magang di Box2boxbola, penulis awalnya melamar di berbagai media daring seperti *Bola.com*, *Indosport*, *RCTI Sports*, *SCTV Sports*, *MNC Sports*, dan media lainnya mulai dari 1 Agustus 2021 hingga 10 Agustus 2021. Penulis mencari lamaran lewat *social media* perusahaan tersebut dan lewat surel. Namun, penulis hanya mendapatkan balasan singkat dari beberapa media tersebut, beberapa media mengatakan bahwa mereka hanya menerima pekerja yang punya pengalaman, ada juga yang mengatakan kuotanya sudah penuh. Penulis juga sempat melamar ke Box2boxbola, tapi belum ada balasan saat itu

Pada 14 Agustus 2021, penulis mendapatkan pesan *direct massage* Instagram dari *head of content Box2boxbola* mengenai lamaran yang saya kirim beberapa hari lalu. Dex Glenniza selaku *head of content Box2boxbola* mengatakan kepada penulis untuk mengirim *Curiculum Vitae* (CV) serta portofolio ke surel redaksi *Box2box Media*. Pada 15 Agustus 2021, tepatnya pukul 10.00, penulis mendapatkan pesan dari

What’s App Dex Glenniza. Pesan tersebut berisikan *link* zoom untuk membahas tugas dan kerjaan yang dilakukan pada 15/08/2021.

Dalam memperoleh Surat Kerja Magang (KM) 1 sampai KM-7 dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengikuti sejumlah tahapan yang harus diajukan oleh pihak Kampus. Penulis memulai dari mengisi *G-form* yang diberikan program studi sebagai pendataan awal bagi mahasiswa yang sudah mendapatkan tempat magang hingga melakukan bimbingan kerja magang. Dosen pembimbing penyusunan laporan kerja magang penulis adalah Camelia Catharina L.S, S.Sos., M.Si yang membantu memberikan arahan serta masukan terhadap magang.

Pembimbing *content writer* penulis adalah Dex Glenniza, *Head of Content Box2boxbola*. Selama magang, pembimbing lapangan memberikan arahan mengenai teknik penulisan, pengambilan *angle*, pemilihan gambar, dan pemilihan judul.