



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara pada jurusan jurnalistik, diwajibkan mengambil mata kuliah magang demi memenuhi syarat kelulusan. Kegiatan magang ini bertujuan agar mahasiswa menerapkan teori dan konsep yang sudah dipelajari selama perkuliahan untuk diterapkan pada dunia kerja. Pada kegiatan magang ini, mahasiswa melihat juga mengenai bagaimana seorang jurnalis melakukan pekerjaan yang sesungguhnya di dunia kerja.

Kegiatan magang untuk mahasiswa jurusan jurnalistik pada umumnya dilakukan di radio, cetak, televisi, dan media online. Namun ada ketentuan yang harus diperhatikan untuk magang yaitu media tersebut harus berhubungan dengan jurnalistik. Tidak semua program acara mengandung karya jurnalistik, termasuk media online.

Untuk mengakses media online harus menggunakan internet sebagai sarana yang dikatakan *new media*. Di era digital, masyarakat cenderung mengakses berita dengan internet. Menurut data dari kominfo (Kementrian Komunikasi dan Informatika), pengguna internet di Indonesia telah mencapai 143,26 juta jiwa yang digunakan untuk hiburan dan membaca berita (kominfo.go.id, 2018). Dalam buku *Teori Komunikasi Massa*, McQuail mengatakan bahwa di internet, pengguna dapat mengakses beragam berita dan dapat saling berinteraksi dengan sesama pengguna yang lain (McQuail, 2011, p. 301).

New Media merupakan bentuk konvergensi antara media lama dengan media baru yang berbasis digital. Internet adalah salah satu media yang merepresentasikan media baru. Di era digital, masyarakat mencari berita dengan mengakses internet melalui *smartphone*. Hadirnya *new media*, memudahkan masyarakat untuk mendapatkan berita yang dibutuhkan (McQuail, 2011, p. 301). Pada era digital masyarakat dapat mengakses berita di mana dan kapan saja melalui *smartphone*.

Bola.com adalah *website* berita olahraga yang menyajikan berita kepada penikmat berita olahraga khususnya sepak bola. Hal ini disebabkan mayoritas masyarakat Indonesia gemar dengan olahraga sepak bola. Bukti bahwa masyarakat Indonesia menyukai olahraga sepak bola terlihat dari banyaknya *fans club* di berbagai daerah. Contoh *fans club* di Indonesia seperti, *The Jak Mania*, *Viking*, *Bonek*, dan lain-lain.

Tidak hanya membahas berita seputar sepak bola saja, bola.com juga membahas cabang olahraga lain. Misalnya, dalam Asian Games 2018 di Jakarta dan Palembang, untuk pertama kalinya memasukkan *E-Sports (Electronic Sports)* ke dalam cabang olahraga. Hal tersebut membuat bola.com mulai membahas tentang *E-Sports* di *websitenya*.

Penyajian berita yang ditampilkan oleh bola.com, yaitu berita artikel dan video. Menurut produser bola.com, ada alasan mengapa adanya artikel dan video, yaitu untuk masyarakat lebih paham dengan informasi yang disampaikan. Namun, ada alasan lain mengapa dihadirkan video berita, karena pada artikel Kompas menjelaskan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat baca yang memprihatinkan yang berada di posisi 60 dari 61 negara (Gewati, 2016). Pada data tersebut dapat mendukung bahwa video berita lebih unggul dibandingkan artikel.

Untuk menarik perhatian *audience* agar mengunjungi *website* bola.com, video berita bola.com memberikan durasi yang singkat antara 1 sampai 2 menit. Kalimat yang digunakan dalam video harus singkat, padat, dan jelas agar berita yang dilihat *audience* tidak rumit. Maka dari itu, sebagai Editor di bola.com ada tantangan tersendiri, seperti bagaimana cara menarasikan video yang singkat namun dapat dimengerti oleh masyarakat. Untuk membuat narasi yang baik dan dimengerti oleh masyarakat, harus mempelajari ilmu tentang teknik *editing* dan teknik cara menarasikan berita dengan tulisan.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang ini, diharapkan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dapat menerapkan apa yang sudah dipelajari di kampus dan

menerapkannya saat magang. Dengan magang di bola.com, membuat penulis mendapatkan ilmu baru dalam proses kerja sebagai Editor video di bola.com yang diharapkan dapat membantu penulis ketika bekerja di dunia jurnalistik nanti.

Selain mendapatkan ilmu dan juga pengalaman yang baru, ada keuntungan lain dari magang tersebut. Ketika lulus dari Universitas, penulis juga bisa memiliki kesempatan bekerja di perusahaan bola.com, karena baik HRD dan juga *Head of Multimedia* di bola.com sudah mengetahui bagaimana kinerja penulis pada saat magang.

Magang di bola.com harus memiliki bekal ilmu yang cukup agar dapat menerapkannya saat bekerja nanti. Penulis merasakan ilmu yang sudah dipelajari di kampus dapat dipraktikan saat magang di bola.com. Mata kuliah Videografi merupakan bekal utama penulis saat magang. Karena saat mata kuliah Videografi, penulis mempelajari bagaimana cara edit video, cara *setting lighting* dan juga audio. Mata kuliah *Interview and Reportage* membantu penulis mengetahui teknik-teknik yang harus dilakukan saat melakukan wawancara dengan seseorang. Dan mata kuliah *Visual Story Telling* juga merupakan bekal penulis saat magang, karena mempelajari bagaimana cara pemilihan berita yang menarik dan memiliki potensi ditonton *audience* dengan berdasarkan *news value*. *News value* atau nilai berita harus memiliki kriteria seperti unik, baru, penting, dan juga menarik (Fachruddin, 2012, p. 50).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Waktu yang diwajibkan oleh pihak kampus 60 hari kerja dengan ditempuh dalam 3 bulan. Namun penulis sudah mulai magang pada 13 Agustus 2018 karena penulis ingin merasakan pengalaman Asian Games. Tak hanya itu, penulis ingin merasakan pengalaman bagaimana sibuknya bekerja ketika ada *event* besar. Kesibukan yang dirasakan seperti datang pada pagi hari dan pulang hingga larut malam, karena adanya pertandingan yang baru mulai pada malam hari.

Pihak kampus mencatat bahwa mulai magang secara resmi pada 5 September 2018, karena pengurusan dari KM00 hingga KM02. Dalam seminggu, penulis masuk kantor pukul 09.00-17.00 setiap hari Senin, Selasa, Rabu, Jumat, dan Minggu. Namun pada nyatanya, menjadi seorang jurnalis tidak selalu datang dan pulang pada waktu yang dijadwalkan, karena dilihat dari kondisi saat pergi liputan. Selama magang, penulis merasakan menjadi seorang jurnalis harus mengorbankan hari liburnya karena pekerjaan yang mendadak, baik itu liputan maupun tugas dalam mengedit video.

1.1.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan pertama, melakukan pengiriman *CV (curriculum vitae)* melalui *e-mail* kepada Kepala Multimedia bola.com bernama Peksi Cahyo pada 2 Juli 2018. Penulis memberikan teks pada *body e-mail* dengan menuliskan bahwa penulis berminat melakukan magang pada bola.com. Saat sudah mengirimkan *e-mail* kepada Kepala Multimedia, kemudian ditindak lanjuti oleh *HRD (Human Resorce Developers)* bernama Felicia Putri Mahkota pada 10 Juli 2018. Setelah mengirim *e-mail*, *HRD* menelepon dan menyatakan bahwa penulis diterima di bola.com. Penulis melakukan *interview* dengan *HRD* 1 Agustus 2018, dan mulai masuk magang pada 13 Agustus 2018. Namun pihak kampus menetapkan secara resmi, penulis terhitung magang dari 5 September 2018, maka dari itu pada masa magang penulis dapat menyelesaikan magang sampai tanggal 27 November 2018.