



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

Setiap insan masyarakat tidak bisa lepas dari keterlibatan dalam komunikasi massa. Sebagaimana dipaparkan John Vivian melalui *Teori Komunikasi Massa* (2008:450), komunikasi massa adalah proses penggunaan sebuah medium massa untuk mengirim pesan kepada audien yang luas untuk tujuan memberi informasi, menghibur atau membujuk. Komunikasi massa membutuhkan sebuah saluran agar isi pesan dapat tersampaikan, media massa adalah *medium* paling esensial untuk menyampaikan pesan komunikasi massa melalui konten-kontennya.

Dalam praktik penyampaian isi pesan dan informasi kepada khalayak, ada dua kategori media massa yang digunakan. Baran dan Davis (2010:61) menuturkan kategori itu meliputi *old media* atau media lama seperti media cetak, televisi dan radio, serta media baru atau *new media* yang memayungi internet atau jurnalisme *online*. Dikatakan Craig (2005:8), jurnalisme *online* menawarkan kualitas terbaik berita jenis siar dan cetak. Sebab di dalamnya terkandung gabungan dari sifat kedalaman berita cetak dan sifat kesegeraan memperbarui informasi secara langsung dengan turut menyertakan audio dan video selayaknya media siar.

Perkembangan media massa saat ini turut diwarnai oleh tumbuh pesatnya ICT (*Information and Communication Technology*). Menurut Martin Lister dalam *New Media: a Critical Introduction* (2009:52) ICT adalah beberapa jenis teknologi yang diasosiasikan dengan distribusi informasi format analog dan digital. David Holmes menyatakan dalam *Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat* (2005:8), saat ini dunia sedang dihadapkan pada era *second media age*, keadaan yang

menggambarkan kepergian dominasi bentuk media *broadcast* seperti surat kabar, radio, dan televisi.

Kemudian muncul konvergensi media. Konvergensi adalah sebuah proses penggabungan sejumlah jenis media berbeda menjadi satu menggunakan teknologi *digital*, terjadi dalam tahap produksi dan distribusi (Lister, 2009:211). Van Dijk (Holmes, 2005:136) menyatakan bahwa konvergensi yang terjadi saat ini digambarkan sebagai revolusi komunikasi kedua, dimana medium-medium lama “disembuhkan” menjadi media interaktif dan media *digital*, atau dalam kata lain media internet atau *online*.

Holmes (2005:8) menjelaskan bahwa *second media age* ditandai dengan meningkatnya media interaktif seperti internet serta menurunnya siaran televisi, tak heran jika saat ini media *online* lebih unggul dan diminati. Selain interaktif media *online* juga memiliki alur informasi yang lebih cepat, praktis, dan cocok dengan mobilitas tinggi masyarakat, serta lebih banyak fitur yang bisa didapat cukup dengan sekali ‘klik’. Ishwara (72:2011) menyatakan jurnalisme *online* menerapkan *annotative journalism*, yaitu tinggal meng-klik suatu kata, maka seseorang bisa mendapat informasi sebanyak yang tersedia. Ia mengatakan bahwa melalui jurnalisme *online* seseorang bisa menjelajahi berita dengan kedalamannya tanpa ada kendala ruang, berita dapat menyebar luas dan terus diperbarui.

Di Indonesia masyarakat sudah mengetahui bahwa mereka dapat menonton berita dan mendengar radio lewat metode *streaming*. Mereka juga terbiasa mengakses informasi melalui portal berita seperti Detik.com, Kompas.com, Liputan6.com, atau portal berita gaya hidup dan hiburan seperti Fimela.com, Vemale.com, dan lain-lain. Straubhaar, et al (2009:9) mendefinisikan portal sebagai sebuah *launch pad* serbaguna yang menggabungkan direktori, komunikasi interpersonal, dan informasi yang dikunjungi *user* (pengguna).

Melalui pemahaman konvergensi media, *integrated media company* PT. Mediaworks Music melahirkan divisi *online* berupa media *digital* yang pada awalnya dinamakan Dreamers. Dreamers kemudian

memperkenalkan Dreamers Radio sebagai sebuah radio yang mengudara lewat metode *streaming* dan dapat diakses melalui *website* Dreamersradio.com. Dreamers Radio adalah *professional streaming radio* pertama di Indonesia. Dreamers Radio mengedepankan konsep “Dengerin Radio Sambil Internetan”, tidak sebatas bisa didengarkan tapi juga mampu memberi nilai dan fungsi lain yaitu bermain internet. Salah satu cara merealisasikannya, Dreamersradio.com menghadirkan portal berita anak muda dengan sebutan *youth portal* yang memberi informasi musik, film, selebriti, serta *lifestyle* (gaya hidup).

Youth portal Dreamers Radio tidak menyajikan *hard news*, melainkan *soft news* (berita halus) berupa berita *showbiz* serta artikel-artikel berisi informasi *lifestyle* anak muda dalam bentuk *feature*. Informasi *lifestyle* terdiri dari *fashion* (mode dan kecantikan), kuliner, kesehatan, wisata, *sport* (olahraga), *hobby*, *gadget & sainstech*, dan unik. Dalam *youth portal* Dreamers Radio, artikel *feature lifestyle* menempati porsi cukup besar.

Menurut Richard Weiner (Sumadiria, 2006:152), *feature* adalah suatu artikel atau karangan yang lebih ringan, atau lebih umum, tentang daya pikat manusiawi, atau gaya hidup, daripada berita lempang yang ditulis dari peristiwa yang masih hangat. Dikutip dari *Jurnalisme Dasar*, penulis Daniel R. Williamson menyatakan bahwa reportase dalam bentuk berita halus seperti *feature*, adalah penulisan cerita yang kreatif, subjektif, serta dirancang untuk menyampaikan informasi dan hiburan kepada pembaca (Ishwara, 2011:85). *Feature* berpijak pada jurnalistik sastra (Sumadiria, 2006:152). Molly Blair (Putra, 2010:48) menempatkan *feature* dan jurnalistik sastra sebagai tiang penyangga pembangun *creative writing*.

Media *online* seperti portal berita dan radio *streaming* diperkirakan akan melemahkan media konvensional seperti majalah, radio FM, serta televisi. Media sejenis Dreamersradio.com yang mengonvergensi beberapa jenis media dipercaya akan terus menuju puncak. Ishwara (2011:72) mengatakan kemajuan teknologi menambah kecepatan beredarnya berita, media cetak seperti surat kabar dan majalah kalah bersaing kecepatan dengan internet. Masyarakat memiliki kebutuhan

pemenuhan informasi, namun mobilitas yang nyaris tanpa batas membuat mereka menuntut hal-hal praktis termasuk dalam penggunaan media. Pada akhirnya, ketergantungan pemenuhan kebutuhan informasi pada media *online* juga terus meningkat. Sebab, jurnalisme *online* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media konvensional.

Craig (2005:90) mengutarakan beberapa keunggulan berita *online*, yaitu kemampuan untuk memperbarui berita secara instan dan teratur, tidak terbatasnya ruang mendukung kedalaman reportase, serta adanya kesempatan untuk menambah elemen pendukung berbentuk audio, video, atau konten *online* lainnya. Penggunaan *link* atau tautan memungkinkan pengguna untuk membaca atau mengetahui lebih jauh mengenai suatu subjek. Jurnalisme *online* adalah salah satu bidang yang menarik di industri jurnalisme dewasa ini. Berangkat dari hal-hal tersebut, sebagai calon insan media di masa depan penulis yakin untuk menggeluti bidang jurnalisme *online* dengan melakukan praktik kerja magang di media *online*, khususnya di media yang sukses menerapkan integrasi media sebagaimana halnya Dreamers Radio.

Portal berita kerap didaulat sebagai bentuk maya sekaligus terobosan mutakhir dari surat kabar atau majalah. Menurut Vivian (2008:6) ada beberapa arti penting media massa. Selain memiliki jangkauan luas, berperan sebagai forum informasi dan persuasi, media massa juga memiliki fungsi hiburan. Karena pada akhirnya audien bukan hanya mencari *hard news*, informasi mengenai *lifestyle* dalam bentuk *feature* atau *soft news* juga sering dijadikan penyegar dari penatnya aktivitas atau pelarian dari rasa jenuh akan *hard news*. *Feature* adalah penghibur atau wadah rekreasi sekaligus pengembangan imajinasi yang menyenangkan.

Ada beberapa karakteristik *feature* yang membuatnya berbeda dengan *hard news*. Beberapa di antaranya (Sumadiria, 2006:153):

1. Ditulis dengan teknik mengisahkan (*to story*), secara faktual.
2. Berisi tentang suatu situasi, keadaan, atau aspek kehidupan yang sifatnya faktual, objektif, benar.

3. Bertujuan untuk memberi tahu atau menyampaikan sekaligus menghibur. Bukan hanya menyentuh wilayah kognitif khalayak, tapi juga wilayah efektif. Disajikan secara naratif, memikat.
4. Rangkaian fakta atau informasi disajikan secara tidak resmi, informal.
5. Dicitrakan sebagai cerminan karya individual seorang reporter atau wartawan.
6. Unsur 5W1H harus terdapat dalam karya *feature*, namun tidak perlu ditulis menggunakan pola piramida terbalik. Bisa juga dengan pola induktif, kronologis, logis, topikal, atau spasial.
7. Tidak setiap reporter mampu, tertarik, dan gemar meliput, menulis, dan menyajikan cerita *feature*. Penulisan *feature* lebih menekankan jiwa seniman atau sastrawan yang mencerminkan kreativitas individual.

Setelah mengetahui dimensi serta karakteristik *feature* tersebut, penulis merasa tertarik untuk menggeluti dan mempelajari praktik menulis *feature* dalam jurnalisme *online* dengan menjalani kerja magang menjadi bagian dari *youth portal* Dreamers Radio.

Magang adalah salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Mata kuliah ini memberi kesempatan bagi para mahasiswa untuk melakukan praktik kerja langsung pada lembaga atau instansi tertentu baik swasta maupun pemerintah, sesuai dengan konsentrasi yang ditempuh.

Mata kuliah kerja magang dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan sekaligus mendapatkan gelar Strata 1 di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan menjalankan praktik kerja magang, mahasiswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang didapat selama berada di bangku kuliah dalam dunia kerja nyata yaitu praktik kerja jurnalistik.

1.2. Tujuan Kerja Magang

Adapun tujuan dari praktik kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan langsung ilmu yang telah dipelajari selama kuliah, khususnya ilmu jurnalistik, dalam dunia kerja nyata.
2. Melatih praktik kerja secara profesional, termasuk persiapan mental serta kemampuan menyelesaikan permasalahan di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah dipelajari selama kuliah.
3. Memberikan pelatihan dan pengalaman bekerja langsung di bidang jurnalistik.
4. Mengembangkan potensi diri dalam bidang jurnalistik.
5. Melatih kemampuan beradaptasi, bersosialisasi, bekerja dalam tim, serta membangun jaringan sebagai bekal menghadapi dunia kerja kelak.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama tiga bulan, mulai dari 1 Juli 2013 hingga 30 September 2013, bertempat di kantor Dreamers Radio di Ruko Bellepoint Commercial Row, Jl. Kemang Selatan VIII No. 55 Unit G, Kemang, Jakarta Selatan. Waktu kerja dilakukan di kantor Dreamers Radio sesuai hari kerja perusahaan setiap hari Senin hingga Jumat, mulai dari pukul 09.30 pagi hingga pukul 17.30. Namun jika masih ada tugas yang harus diselesaikan, jam pulang akan melebihi waktu yang sudah ditentukan. Untuk akhir pekan (Sabtu dan Minggu) serta hari libur, penulis mengerjakan tugas menulis dan atau editing artikel dari rumah.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.2.1. Pengajuan

Beberapa bulan sebelum periode magang dimulai, mahasiswa-mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara mengikuti seminar dan pembekalan kerja magang di kampus. Setelah mengetahui prosedur yang ditetapkan kampus untuk melamar kerja magang, penulis meminta KM-01 yaitu formulir pengajuan kerja magang yang diajukan pada kampus. Kemudian penulis mendapat KM-02 sebagai surat pengantar lamaran kerja magang. Setelah ditandatangani Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, KM-02 diserahkan pada pihak Dreamers Radio berikut lampiran CV (*curriculum vitae*) dan transkrip nilai. Usai dinyatakan diterima untuk magang di Dreamers Radio pada 5 Juni 2013 penulis mendapat surat balasan, surat tersebut kemudian diserahkan pada Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi dan BAAK untuk ditukarkan dengan Kartu Kerja Magang (KM-03), Kartu Kehadiran Kerja Magang (KM-04), Laporan Realisasi Kerja Magang (KM-05), Form Penilaian Kerja Magang (KM-06), dan Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang (KM-07). Surat-surat tersebut digunakan selama penulis melakukan praktik kerja magang.

1.3.2.2. Tahap Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Dreamers Radio mulai hari Senin, 1 Juli 2013 di bawah bimbingan Nining Ayu Fauziah selaku Managing Editor dari *youth portal* Dreamersradio.com. Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai staf redaksi di *youth portal* Dreamersradio.com.

1.3.2.3. Tahap Akhir

Penulis mengakhiri praktik kerja magang pada hari Senin, 30 September 2013. Setelah itu, penulis melanjutkan membuat laporan praktik kerja magang yang diselesaikan selama 2,5 bulan. Dalam proses pembuatan laporan praktik kerja magang, penulis mendapat bimbingan dari dosen Universitas Multimedia Nusantara, Drs. Indiwani Seto Wahyu Wibowo, M.Si.

