



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

Jurnalisme online tidak seperti media berita (*news medium*) yang sudah ada sebelumnya. Dalam banyak hal, jurnalisme online menawarkan kualitas terbaik dari berita media siar (*broadcast*) dan berita media cetak, serta beberapa fitur spesifik yang dimilikinya.

Dalam buku *Online Journalism: Reporting, Writing, and Editing for New Media* karangan Richard Craig, jurnalisme online dijelaskan mempunyai kedalaman informasi yang biasa ditemukan di media cetak, kesegaran informasi ala televisi yang mengabarkan secara langsung (*live*) lewat dukungan audio dan video, ditambah kemampuan jurnalisme online yang unik dalam membawa pengguna internet ke situs-situs yang mereka harapkan untuk dibaca. Tidak seperti media lainnya, standar dan formatnya masih relatif baru dan terus berkembang. Jurnalisme online adalah lahan baru yang paling menggemparkan industri jurnalistik saat ini.

Awalnya televisilah yang mengangkat harapan penonton, namun nyatanya internet mampu melampaui kelebihan televisi. Dengan iklim multimedia masa kini yang memiliki kemampuan begitu banyak, pelaporan berita memakai cara-cara yang inovatif dan pelaporan secara tradisional bergeser secara dramatis. Oleh karena itu khalayak dengan mudah menuntut lebih (Craig, 2005:7).

Pada era 1990-an, CNN mendominasi peliputan Perang Teluk dan menjadi yang pertama menyebarkan beritanya melalui internet. Pada era itu juga, kampus-kampus di AS mulai membuat koran versi online mereka dan paling menghebohkan adalah laporan dari jurnalis *online*, Matt Drudge yang membongkar skandal percintaan Clinton-Lewinsky.

Merujuk pada buku *detikcom: Legenda Media Online* (A Sapto Anggoro: 2012), dapat disimpulkan bahwa media massa *online* didefinisikan sebagai jaringan luas komputer, yang dengan perizinan dapat saling berkoneksi antara satu dengan yang lainnya untuk menyebarluaskan dan membagikan *digital files*, serta memperpendek jarak antarnegara (Anggoro, 2012: 109). Media massa *online* juga merupakan antisipasi dari perkembangan teknologi informasi yakni internet, yang telah memasuki era konvergensi media.

Lebih dari satu dekade, media massa *online* berkembang sangat cepat. Peristiwa besar dunia yang menjadi kebangkitan jurnalisme *online* adalah penyerangan menara World Trade Center, Amerika Serikat pada 11 September 2001. Seluruh dunia berlomba-lomba memberitakan perkembangan peristiwa tersebut detik demi detik dalam pelbagai format mulai dari berita teks, foto, hingga video. CNN lagi-lagi memimpin dalam hal penyedia berita untuk media-media yang menjadi pelanggan mereka. Sesuai dengan ciri-ciri di atas, konvergensi media adalah era ketika pengelolaan beritake dalam lebih dari satu media, di dilakukan di *newsroom* yang sama atau kegiatan saling berbagi berita dengan berbagai jenis media. (Straubhaar, LaRose, 2012: 101)

Salah satu media massa pertama di Indonesia yang sudah *online* atau masuk dalam jaringan internet adalah *Republika Online* (www.republika.co.id). Namun, dalam karakteristik dan cara pemberitaannya, *Republika Online (ROL)* yang sudah ada sejak Januari 1996 hanyalah duplikasi dari media cetaknya, sehingga belum mewakili media massa *online*.

Pada 9 Juli 1998, *detikcom* lahir. *detikcom* menyelenggarakan komunikasi massanya ke pembaca hanya melalui internet, karena memang media ini tidak memiliki versi cetak, radio, maupun televisi. Oleh karena itu, *detikcom* patut disebut pelopor media massa *online* di Indonesia.

Pascareformasi 1998, persaingan antar portal atau situs berita makin terasa. Masing-masing media memiliki keunggulan mulai dari *brand* yang sangat kuat hingga dukungan dari konglomerat asing. Salah satunya adalah program berita Liputan 6 milik stasiun televisi SCTV. Liputan 6 telah

menjadi *brand* yang kuat sebagai program berita unggulan sesuai dengan *tagline* mereka “Aktual, Tajam, Terpercaya”. Oleh karena itu, situs berita liputan6.com tak perlu bersusah-susah membentuk *brand-awareness* pada khalayak di media massa *online* di Indonesia.

Liputan6.com memiliki kekayaan berita dengan berbagai format yakni gambar, teks, dan video. Mengapa? Karena berita yang bakal atau tidak sempat ditayangkan di program berita Liputan 6 dapat dinikmati di situs berita liputan6.com.

Situs tersebut juga memiliki pembagian *desk* kerja atau rubrik yang beragam layaknya media cetak. liputan6.com memiliki lima *desk* yakni News, Socmed, Entertainment, Sport, dan Graphic. Sampai saat ini, pekerjaan memproduksi berita dilakukan dengan cara turun ke lapangan, menyadur dari kantor berita nasional dan asing, serta masih bekerja sama dengan tim program Liputan 6.

Alasan penulis memilih liputan6.com sebagai tempat pelaksanaan kerja magang adalah sebagai batu loncatan karir penulis sebagai reporter khususnya reporter sepakbola. SCTV memiliki hak siar selama tiga tahun atau tiga musim kompetisi untuk menyiarkan Liga Champions dan Liga Europa. Oleh karena itu, penulis merasa dengan magang di liputan6.com, penulis dapat mengasah kemampuan menulis dan menambah pengetahuan seputar sepakbola.

Pada saat melakukan praktek kerja magang, penulis berkesempatan membuat berita dari berbagai *desk*, hingga akhirnya diberi kepercayaan menulis untuk rubrik sepakbola di liputan6.com. Oleh karena itu, judul laporan magang ini adalah Proses dan Alur Kerja *Desk* Olahraga di liputan6.com.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Secara umum, maksud dan tujuan penulis melakukan praktek kerja magang adalah menambah wawasan dalam praktik *online journalism*, yang

mencangkup tahap pencarian berita, penulisan berita, verifikasi, hingga penayangan berita di media *online*.

Selain itu, penulis juga ingin ingin mengetahui dan mengaplikasikan cara kerja jurnalis *online* dalam memproduksi berita. Penulis juga ingin mengetahui ritme dan suasana bekerja di media massa *online* sebelum benar-benar menjadi bagian dari sebuah perusahaan media kelak. Melalui *desk* Olahraga, penulis dapat membantu awak liputan6.com untuk menghasilkan konten yang dibutuhkan masyarakat.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Kerja

Penulis melakukan kerja magang dalam dua bulan, mulai 9 Juli 2012 hingga 8 September 2012. Berkantor di Lantai 9 SCTV Tower, penulis bekerja selama lima hari, dari Senin hingga Jumat, pukul 08.30 – 16.00 WIB.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses yang harus dilalui mahasiswa untuk melaksanakan praktek kerja magang hingga akhirnya bekerja di liputan6.com diawali dengan mencari perusahaan yang yang sesuai dengan latar belakang pendidikan dan minat bekerja. Akhirnya penulis menetapkan untuk mengirim CV ke TRANS7, Tabloid Soccer, Bola Radio (*radio streaming* milik Tabloid Bola), serta liputan6.com SCTV.

Dari empat perusahaan tersebut, pihak HRD SCTV yang memberikan balasan. Penulis dipanggil untuk melakukan *briefing* magang. Setelah mendapat pengarahan kerja, pada hari pertama kerja penulis mendapatkan kartu identitas atau ID sebagai mahasiswa yang sedang melakukan magang.

Penulis awalnya diperkenalkan pada seluruh peralatan untuk meliput, mulai dari peralatan milik program berita seperti komputer untuk mengedit video, peralatan rekaman suara, hingga perangkat

komputer untuk menerima berita dari reporter daerah. Penulis juga menghadiri *briefing* untuk liputan Pilkada DKI Jakarta.

Pada hari ke-tiga, penulis mulai aktif bekerja dengan menulis berbagai topik, liputan ke lapangan hingga menyadur berita sepakbola. Tak lupa pula penulis berbaur dengan karyawan, staf redaksi, non-redaksi, wartawan SCTV, wartawan media lain, hingga kontributor daerah.

Selama menjalankan praktek magang, penulis mengikuti aturan umum seperti aturan jam kerja, pakaian, hingga interaksi dalam perusahaan.



UMN