



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, manusia saat ini tidak lepas dari media *online*. Media *online* yang digunakan oleh masyarakat salah satunya adalah media sosial yang tentunya sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas. Pada era digital sekarang ini, seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, membuat perkembangan Internet semakin melaju pesat (Kusuma dan Sugandi 2018). Banyak wadah yang dapat memenuhi keperluan maupun kebutuhan masyarakat, dalam mendapatkan dan menyalurkan informasi melalui media sosial. Salah satunya adalah dengan adanya lembaga informasi publik yang kini sudah menjalar di media *online*. Infobekasi.co tidak hanya menyajikan konten berita yang inspiratif dan informatif saja, melainkan konten positif dan menghibur untuk masyarakat.

Mendibergh mendefinisikan media sosial sebagai “Media yang mawadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten *User generation content*” (Nasrullah 2015). Hadirnya media sosial memungkinkan pengguna untuk saling bertukar informasi tanpa mengenal batas ruang dan waktu (Mendayun dan Sjuchro 2018). Media baru seperti internet, dipercaya memberikan pengaruh terhadap cara berkomunikasi bahkan secara negatif mengubah praktik dan ruang komunikasi yang sebelumnya dipelihara secara demokrasi. Terlepas dari konsep dan pola pandang terhadap perkembangan teknologi, dalam media sosial konten menjadi artefak penting untuk melihat bagaimana realitas sosial-siber, bahkan kebudayaan itu terjadi di dunia virtual.

Saluran media dicirikan dengan banyaknya pilihan yang membingungkan, dengan adanya ratusan saluran televisi kabel dan program siaran sesuai dengan permintaan yang dapat dijumpai setiap harinya, belum lagi internet yang memiliki isi beraneka ragam tanpa batas. Teknologi media baru memberi peluang bagi selera dan mengkreasi isi media seperti *blog*, halaman Facebook, portal, dan catatan harian video Youtube (Berger *et al.* 2015). Buku yang berjudul Teori Komunikasi Massa menyebutkan, ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, inter aktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada dimana-mana (McQuail 2011).

Komunikasi merupakan sebuah proses yang terjadi dalam kehidupan setiap manusia sehari-hari antarindividu sampai menggunakan media yang biasa kita kenal dengan komunikasi massal. Komunikasi bermedia juga berlandaskan teknologi, pola penyebaran, sampai pada bagaimana khalayak mengakses media yang lambat laun semakin berkembang sehingga dikenal dengan *old media* (media lama) dan *new media* (media baru). Komunikasi bermedia yang menggunakan media baru dalam bentuk internet dan media sosial mulai menggeser posisi media lama dalam penyampaian informasinya. Media sosial dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, juga memiliki sumber tanpa batas sehingga membuat posisi media baru menjadi lebih mendominasi. Media televisi yang menyampaikan informasi secara *audio visual* mulai bersaing dengan kehadiran Youtube.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Budaya yang ada di media sosial memiliki bahan dasar yakni konten. Komoditas yang diproduksi sekaligus dikonsumsi oleh khalayak di media sosial adalah konten. Konten yang terdapat di media *online* lebih bervariasi. Semua orang dapat dengan bebas menyebarkan hasil konten yang telah mereka produksi. Konten yang sedang banyak disenangi masyarakat Bekasi adalah konten musik yang merupakan salah satu program yang digemari oleh semua kalangan. Musik adalah sesuatu yang dinamis dan dibutuhkan masyarakat sebagai hiburan, karena itu konten kreator akan berusaha mengikuti tren musik penonton saat ini, yang disesuaikan kebudayaan masyarakat Bekasi. Konten musik yang sedang marak saat ini bukanlah sebuah produk jurnalistik, namun hanya sebagai budaya populer pemenuh kebutuhan masyarakat akan musik. Bekasikustik tidak ada kegiatan menyiapkan berita, menulis, maupun mengedit sesuatu yang berupa catatan atau laporan sebuah kejadian.

Bekasikustik merupakan salah satu konten Infobekasi.co yang terhubung dengan *entertainment*, yang membawa aliran musik era masa kini dalam ruang lingkup milenial. Konten musik ini menyajikan konten musik menarik, yang tidak hanya menyajikan dari satu *genre* akustik saja sesuai dengan namanya. Tujuan Bekasikustik dengan mengajak para musisi asal Bekasi yang ingin mengekspresikan diri melalui musik yang pastinya membawakan lagu original *group* musik ataupun solo itu sendiri. Konten ini biasanya diadakan setiap satu bulan sekali atau dua bulan sekali ditayangkan di kanal Youtube Bekasikustik dengan durasi rata-rata lima menit tiap lagu dengan membawakan empat lagu tiap *volume* Bekasikustik.

Bekasikustik merupakan salah satu konten media *online* yang dipublikasikan melalui kanal Youtube dan Instagram Bekasikustik milik Infobekasi.co. Seiring dengan berkembangnya industri dunia kreatif, program acara tidak hanya dilakukan dalam industri pertelevisian saja melainkan lembaga informasi publik berbasis media *online* pun memiliki program acara musik sendiri, seperti halnya Bekasikustik yang diadakan oleh Infobekasi.co. Perbedaan antara program acara dengan konten hanyalah media nya saja. Program acara lebih ditujukan pada media elektronik seperti televisi, sedangkan konten lebih diperuntukan kepada media *online* seperti halnya konten Bekasikustik yang disiarkan melalui kanal Youtube Bekasikustik itu sendiri.

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak 10 tahun lalu. Youtube diluncurkan pada bulan Mei 2005 dan telah memudahkan miliaran orang untuk menemukan informasi, menonton hiburan, dan membagikan berbagai video. Berdasarkan data statistik dalam situs nya sendiri, Youtube memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiganya semua pengguna internet. Semakin banyak orang yang membuat akun ataupun kanal di Youtube yang membuka kesempatan tersebut sebagai lapangan pekerjaan dengan mendapatkan penghasilan tersebut dari hasil konten yang dihasilkan di kanal Youtube yang sudah dibentuk. Beragam konten video dapat diakses dalam Youtube, mulai dari Musik, Film, Berita dan Informasi, Olahraga, Gaya Hidup, *Games* ataupun permainan, dan Vlog (Video Blog, blog yang berbentuk video) yang sedang marak digandrungi para Youtuber (pembuat konten dalam kanal Youtube).

Youtube adalah video *online* dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

penjuru dunia melalui suatu *web* (Budiargo 2015). Youtube menyediakan forum bagi orang-orang untuk saling berhubungan, memberikan informasi, dan menginspirasi orang lain baik di negara sendiri maupun mendunia, serta bertindak sebagai *platform* distribusi bagi pembuat konten asli dan pengiklan, baik itu besar maupun kecil. Bekasikustik menjadikan kanal Youtube sebagai media utama dalam mempublikasikan karya berbentuk sebuah konten musik Bekasikustik, alasan utamanya karena Youtube mudah digunakan, tidak menggunakan biaya yang besar, dan dapat diakses dimanapun, tentunya dengan menggunakan *gadget* yang kompatibel. Hal itu membuat konten kreator dapat dengan bebas mengunggah konten-konten video untuk dipublikasikan.

Perkembangan teknologi komunikasi semakin canggih, sehingga informasi dapat berpindah dengan sangat cepat karena munculnya media komunikasi baru yaitu internet sebagai media *online*. Teknologi internet mengakibatkan bermunculannya media *online* di Indonesia. Internet pada era globalisasi sekarang ini, dapat dikatakan banyak membawa keuntungan, kemudahan, pengetahuan akan teknologi yang semakin canggih, juga membawa dampak dan pengaruh yang besar bagi para penggunanya. Banyak pihak saat ini yang berlomba untuk menciptakan inovasi-inovasi terbaru dan menggunakan berbagai fasilitas yang disediakan internet sebagai media *online* untuk memenuhi kebutuhannya atau sekedar mengikuti *trend* yang sedang merambah kehidupan seluruh masyarakat. Media *online* tidak hanya berkisar di *hard news* saja, tetapi sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Pertumbuhan media *online* ini didorong berkat munculnya ruang kebebasan berekspresi yang semakin luas.

Infobekasi.co merupakan sebuah lembaga informasi publik swasta media *online* yang menyajikan konten berita inspiratif dan menghibur untuk masyarakat Bekasi. Infobekasi.co mengemas berita perkotaan, pemerintah, politik, bisnis, gaya hidup, petualangan dan pengetahuan juga hiburan yang mengedepankan kualitas dan edukatif. Infobekasi.co tidak hanya menyajikan konten berita yang inspiratif dan informatif saja, melainkan konten positif dan menghibur untuk masyarakat. Konten yang sedang banyak disenangi masyarakat kota Bekasi salah satunya adalah konten musik yang digemari oleh hampir semua kalangan. Musik adalah sesuatu yang dinamis dan dibutuhkan masyarakat sebagai hiburan, oleh karena itu konten kreator akan berusaha mengikuti tren musik penonton saat ini, yang disesuaikan kebudayaan masyarakat Bekasi.

Karakteristik yang membedakan antara konten Bekasikustik dengan konten musik yang lainnya adalah, musisi yang ikut serta mengisi program ini khusus warga Bekasi yang diadakan langsung oleh Infobekasi.co, proses syuting yang dilakukan secara *tapping* dengan lokasi di dalam studio Daily Space Studio milik Infobekasi.co sendiri atau pun menggunakan studio lainnya sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, ada pula syuting dilakukan secara *live* ataupun *tapping* di *outdoor* yang biasanya melakukan kolaborasi dengan kedai kopi yang ada di Bekasi. Konsep konten Bekasikustik yang sudah berjalan adalah lebih santai minimalis dan dengan warna bernuansa *earth tone* atau warna coklat dan hitam putih.

Mengangkat latar belakang awal berdirinya Bekasikustik yaitu menyuarakan seniman musik atau disebut dengan musisi dengan segmentasi anak muda 17-30 tahun yang sangat mendukung usaha yang teman sebaya hasilkan berupa karya lokal baik berupa karya seni musik ataupun karya lainnya. Bekasikustik lahir



dengan musik santai atau bisa disebut dengan akustik karena belum terlahir dengan musik yang keras. Bekasikustik tidak terdiri dari musik akustik saja tetapi memang dimulai dari yang santai terlebih dahulu yang kedepannya ingin mengangkat semua *genre* musik yang berbeda-beda.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana deskripsi konten Bekasikustik di Infobekasi.co?
- 2) Bagaimana proses produksi konten Bekasikustik di Infobekasi.co?
- 3) Apa saja hambatan dan solusi yang terjadi dalam proses produksi konten Bekasikustik di Infobekasi.co?

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang akan dibahas, maka tujuan dari Laporan Akhir adalah:

- 1) Mendeskripsikan konten Bekasikustik di Infobekasi.co.
- 2) Mengetahui proses produksi konten Bekasikustik di Infobekasi.co.
- 3) Menjelaskan hambatan dan solusi yang terjadi selama proses produksi konten Bekasikustik di Infobekasi.co.



METODE

Lokasi dan Waktu PKL

Lokasi pengumpulan data Laporan Akhir ini di kantor Infobekasi.co yang berlokasi di Daily Space Studio Jl. Saraswati 9, Pedurenan, Kec. Mustika Jaya, Kota Bekasi, Jawa Barat. Pengumpulan data dilakukan selama empat puluh hari, dimulai sejak 31 Januari 2022 sampai 31 Maret 2022. Pengumpulan data dilakukan secara langsung di kantor Infobekasi.co, dengan melakukan wawancara dan mencari data tambahan lainnya melalui media. Selama Praktik Kerja Lapangan berlangsung, saya bekerja ke kantor selama pandemi dua kali dalam satu minggu. Mulai pukul 09.00-17.00 WIB.

Data dan Instrumen

Data dan instrumen merupakan dua hal yang penting yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada. Data adalah sumber yang didapatkan secara langsung maupun tidak langsung yang dapat dijadikan sebagai landasan untuk menjawab permasalahan yang ada, sedangkan Instrumen adalah alat pendukung yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Jenis data dan instrumen yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah:

- 1) Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data primer dapat diperoleh melalui hasil wawancara yang diberikan kepada pembimbing lapangan sekaligus sebagai *CEO* dari Infobekasi.co.