

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Video merupakan salah satu format konten yang banyak menarik melalui media sosial. *Youtube* merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai dikenal luas sejak 5 tahun yang lalu (Eribka Ruthellia David:2017). Dari statistik dalam situsnya sendiri, *Youtube* memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet. Hingga Maret 2015, pembuat konten di *Youtube* sudah mengunggah 10.000 video, karena membuat akun atau channel di *Youtube* dan meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang. Kebanyakan pengguna *Youtube* rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun ((Eribka Ruthellia David:2017). Konten video yang dapat diakses dalam *Youtube* antara lain musik, film, berita dan informasi, gaya hidup, gaming, vlog dan olahraga.

Dalam bidang olahraga, *Youtube* sebagai komponen penting memiliki peranan untuk mempromosikan atau melaporkan kegiatan-kegiatannya. Hal ini telah dilakukan oleh banyak *event* olahraga di dalam maupun luar negeri, yakni memberikan gambaran atau laporan kepada pemain, pelatih, atau penonton.

Peranan *youtube* memiliki dalam bidang olahraga sangat penting, seperti meningkatkan popularitas olahraga, mendukung program olahraga, memberitakan sebuah *event* olahraga yang sedang atau akan berlangsung, bahkan dapat

menyiarkannya kembali. Dengan video yang diunggah ke media social youtube, olahraga menjadi sebuah acara hiburan yang positif dan meningkatkan kepedulian masyarakat akan dunia olahraga. Maksun (2017:h.2) menjelaskan bahwa, dalam permainan bola basket, penggunaan multimedia menjadi hal penting. Federasi bolabasket dunia (FIBA) juga memiliki konten multimedia yang dapat dilihat melalui situs FIBA yang resmi untuk menyaksikan pertandingan yang berlangsung di seluruh dunia,

Manfaat youtube sebagai media social secara praktis dalam dunia olah raga adalah memperlihatkan profil mengenai tim atau para pemain bahkan juga pelatihnya di setiap pertandingan. Penonton atau *supporter* bisa mengetahui tim atau klub yang memiliki kecakapan dan teknik permainan yang baik dalam bertanding. Kegunaan bagi pelatih dan pemain adalah menjadi alat untuk dapat di-*replay* sehingga pelatih maupun pemain dapat mengevaluasi diri atau permainan yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas permainan tim lebih maksimal. Melalui youtube pelatih dan pemain juga dapat menganalisa kelemahan dan kekuatan calon lawan, sehingga bisa mengatur strategi yang efektif untuk menghadapi lawan tandng. Sedangkan bagi penonton, konten video yang diunggah menjadi alat bagi penonton untuk menilai pemain atau tim dalam bermain. Di samping itu, jika penonton tidak sempat menonton sebuah pertandingan secara langsung, maka siaran tersebut dapat disaksikan dalam bentuk rekaman yang sudah diunggah ke media sosial seperti *youtube*.

Di Indonesia, keberadaan pertandingan basket mengalami kemajuan yang berarti (Eryunda, 2019:h.3), terlihat dari munculnya tim basket di berbagai daerah

di Indonesia. Salah satu klub basket di Indonesia yang terkenal adalah Satria Muda Pertamina. Setiap aksinya dalam sebuah pertandingan akan selalu terlihat dalam konten multimedia yang digunakan, misalnya jumlah *shot* 2 dan 3 angka, atau jumlah *rebound*. Dalam permainan basket, data statistik pertandingan yang dihitung adalah: waktu permainan (*minutes play*), *field goal*, *2 and 3point field goal*, lemparan bebas (*free throw*), *rebound*, *assist*, *block*, *steal*, *turn over*, pelanggaran (*fouls*) dan sebagainya.

Satria Muda Pertamina merupakan salah satu contoh tim basket yang ada di Indonesia. Setiap pertandingan yang dilakukan oleh Tim Satria Muda melewati sejumlah kegiatan latihan fisik, baik secara individu maupun tim dan juga aktifitas lainnya seperti *team bonding* yang perlu diketahui oleh para *supporter* yang dapat dilihat melalui video di media sosial. Media sosial merupakan salah satu faktormeningkatkan jumlahpenonton pertandingan basket (Eryunda, 2019: h.8). Video yang diunggah ke media social adalah satu bagian dari media elektronik dapat digunakan dalam dunia olahraga, sangat berperan penting sehingga tujuan dari pesan yang hendak disampaikan dari dipahami dengan baik oleh penonton. Hal inilah yang membuat pemegang memutuskan untuk menjadi salah satu staff multimedia Tim Basket Satria Muda Pertamina untuk memenuhi aktivitas magang tersebut.

Pemegang sebagai tim media Satria Muda mendokumentasikan setiap kegiatan yang dijalani tim Satria Muda Pertamina di dalam maupun di luar lapangan. Salah satu media sosial yang digunakan adalah Youtube. Video- video yang diproduksi bersifat dokumentasi dan produksinya menggunakan teknik yang

sesuai dengan standar proses produksi. Namun untuk beberapa video dibutuhkan pendekatan sinematografi agar terlihat lebih menarik di mata audiens salah satunya adalah video tim Satria Muda Pertamina saat bertanding di seri Jakarta. sehingga pemegang tertarik untuk membahasnya di dalam sebuah karya ilmiah dengan judul “Penerapan Teknik *The Five C’s Cinematography* Pada Konten Video Tim Satria Muda Pertamina,” sehingga di dalam laporan ini, pemegang lebih menekankan proses produksi konten, terutama berupa video dimana hasil produksi tersebut diunggah ke dalam media sosial milik Satria Muda Pertamina, yaitu *youtube*.

## **1.2. Tujuan Magang**

Secara khusus, tujuan magang yang dilakukan pemegang adalah sebagaiberikut:

- 1.2.1 Untuk mempelajari Proses Produksi Konten Youtube Tim Satria Muda Pertamina 2018/2019
- 1.2.2 Untuk menerapkan *The Five C’s Cinematography* dalam Produksi Konten Youtube Tim Satria Muda Pertamina 2018/ 2019

## **1.3. Ruang Lingkup dan Batasan**

Penulis akan menguraikan mengenai ruang lingkup dan batasan penulisan sebagai berikut:

### **1.3.1 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup magang adalah pada bagian produksi konten video Satria Muda Pertamina. Pemegang terlibat secara penuh sebagai staf produksi.

### **1.3.2 Batasan**

Berdasarkan dari ruang lingkup magang di atas, pemegang bertugas membantu bagian produksi konten video Tim Bola Basket Satria Muda Pertamina dengan menjadi *videografer*. Dengan ini, batasan magang yang dilakukan oleh pemegang adalah sebagai berikut:

I.3.2.1. Membantu Staf Media dalam membuat konten untuk media sosial Satria Muda Pertamina.

I.3.2.2. Meliput pertandingan-pertandingan dan latihan yang dijalani Satria Muda Pertamina dengan terlibat sebagai juru kamera.

I.3.2.3. Membuat video *highlight* dengan durasi 1 menit untuk setiap pertandingan yang dijalani Satria Muda Pertamina.

I.3.2.4. Membuat video dokumentari yang berisikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan Satria Muda Pertamina di luar pertandingan.

I.3.2.5. Melakukan *editing* konten berupa video untuk kepentingan media sosial Satria Muda Pertamina.

### **1.4. Lokasi dan Waktu Magang**

Satria Muda merupakan salah satu klub basket besar di Indonesia dan memiliki *fanbase* yang banyak. Satria Muda Pertamina beralamat di Jl. Raya Kelapa Nias, RT.6/RW.6, Kelapa Gading, Jakarta Utara, Jakarta 14240 dan menjadi lokasi magang. Pemegang melaksanakan magang dalam kurun waktu Oktober 2018-Maret 2019 (enam bulan), dan memenuhi jam magang dengan total 640 jam. Pemegang bekerja mulai hari Senin sampai Jumat (jam 10.00-17.00 WIB).

Pemegang juga bekerja pada hari Sabtu atau Minggu jika Satria Muda Pertamina melakukan pertandingan, latihan, atau *event-event* tertentu.

