



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

Kerja Praktek atau magang merupakan latihan kerja yang dilakukan untuk mempraktekan materi-materi yang sudah dipelajari mahasiswa dari kampus dan diterapkan pada sebuah perusahaan. Kerja magang merupakan aspek yang cukup penting dalam dunia pendidikan guna mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja di perusahaan dan menerapkan yang didapatkan dari mata kuliah di suatu perusahaan. Secara umum praktek kerja magang dilakukan untuk mendapatkan pengalaman dunia kerja dengan atau tanpa upah selama praktek magang berlangsung. Oleh karena itu, pihak Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mewajibkan civitas akademiknya untuk melakukan praktek kerja magang. Praktek kerja magang ini diterapkan untuk bekal bagi para mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja secara nyata. Mata kuliah kerja magang ini juga menjadi syarat kelulusan mahasiswa UMN.

Saat ini media komunikasi memiliki peran penting dalam membentuk persepsi masyarakat. Media komunikasi memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi persepsi publik secara luas, terutama pengaruh yang paling kuat muncul dari media massa.

Media massa mempunyai peran yang kuat sebagai saluran yang menyampaikan informasi secara serempak kepada khalayak luas. Media massa pada dasarnya memiliki fungsi sebagai pengantar dan penyebar informasi, kegiatan dalam lingkungan publik, menjangkau banyak orang, dan rata-rata dapat dikonsumsi dengan harga yang murah (McQuail, 2010: 51).

Pesan yang disampaikan oleh media massa seperti majalah, tabloid, Koran, internet, radio, televisi, film, dan lainnya diterima secara bersamaan oleh ratusan, ribuan, bahkan jutaan orang. Media massa sebenarnya haruslah menjalankan fungsinya sama seperti fungsi komunikasi massa yang dikemukakan Harold Laswell, yaitu media massa berfungsi untuk menginformasikan, untuk mendidik, dan untuk menghibur (Karimi, 2012: 5-6).

Media cetak merupakan salah satu media tertua. Media cetak yang memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Beberapa karakteristik dari media cetak yang masuk ke dalam kategori media massa cetak (Sumadiria, 2004:111-112), yaitu mempunyai sifat-sifat berikut :

- a. Periodisitas, bahwa media cetak memiliki jadwal terbit yang pasti atau bersifat periodik. Oleh sebab itu, kita mengenal istilah harian, mingguan, bulanan, atau triwulanan
- b. Publisitas, bahwa media tersebut bisa diakses siapa pun karena memang ditujukan untuk semua orang dari berbagai lapisan masyarakat.
- c. Aktualitas, bahwa isi media massa sangat menekankan aspek aktualitas informasinya. Karena informasi yang tidak aktual atau biasa disebut informasi basi tidak menarik dan tidak dibutuhkan khalayak media.
- d. Universalitas, berkaitan dengan keragaman isi media cetak. Isi berita di media cetak, misalnya news (pemberitaan), views (opini) dan iklan.
- e. Objektivitas, berkaitan dengan isi media yang bersifat objektif atau sesuai dengan kenyataan.

Majalah sebagai salah satu bagian dari media cetak adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Majalah biasa diterbitkan mingguan, dwimingguan atau bulanan. Majalah biasanya memiliki artikel mengenai topik populer, bisa juga hobi yang ditujukan kepada masyarakat umum. Biasanya bentuk penulisan majalah diisi dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang dan disesuaikan dengan target *audience* majalah tersebut.

Penulis yang berfokus pada jurusan jurnalistik mempraktekan hasil pembelajaran akademisnya dalam media cetak majalah. Majalah HOTGAME menjadi media yang dipilih untuk pelaksanaan dan pembelajaran praktek kerja magang.

Majalah HOTGAME merupakan pelopor media massa *game* pertama di Indonesia yang terbit dwimingguan yang berada dibawah naungan Kompas Gramedia. Dibentuk dengan tujuan untuk memberikan informasi seputar dunia *game* dan dapat digolongkan sebagai majalah pria. Hal ini dikarenakan umumnya

pemain *video game* merupakan kaum pria. Namun hal tersebut tidak menutupi kemungkinan bahwa majalah ini juga dibaca oleh kaum wanita. Penulis tertarik untuk mengambil praktek kerja magang di majalah HOTGAME karena kredibilitasnya dan kelengkapan informasi dibanding majalah sejenis lainnya. Majalah ini membagikan informasi mulai dari teknologi, perkembangan, strategi, penjelasan semua hal yang berkaitan dengan *video game*. HOTGAME mendapatkan title sebagai majalah *game* nomor satu di Indonesia.

Selain cetak, HOTGAME juga memiliki media dalam bentuk *online*. Jurnalistik online bisa diartikan sebagai pelaporan wartawan tentang sebuah peristiwa yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet, dengan perilaku pembaca yang umumnya mencari artikel yang langsung ke inti, sehingga gaya penulisan singkat dan padat (Romli, 2012: 21). Media HOTGAME *online* ini memiliki informasi serupa seputar dunia game, tapi berbeda bahasan dan konten dari versi majalahnya. Media *online* ini dibentuk untuk membagikan informasi secara *update* setiap harinya untuk memenuhi kebutuhan para pecinta *game*.

Oleh karena itu, penulis merasa akan mendapatkan wawasan serta pengalaman dunia kerja jurnalistik yang tepat dalam membuat berita dan informasi dunia *game* lewat majalah HOTGAME.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. mempraktekan ilmu yang sudah dipelajari di kampus ke dunia kerja.
2. membandingkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan dengan pelaksanaan magang di perusahaan.
3. memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa.
4. mengaplikasikan kemampuan praktik yang diperoleh di perkuliahan ke dunia industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis awalnya melakukan konsultasi dengan Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi. Setelah pencarian ke beberapa tempat magang, penulis memutuskan untuk melaksanakan praktek kerja magang di HOTGAME

Dengan surat pengantar dari kampus yang ditujukan pada HRD Kompas Gramedia Majalah, disertai dengan *curriculum vitae*, transkrip nilai, dan portofolio, penulis diterima untuk melaksanakan praktek kerja magang pada periode 24 Juni-27 September 2013.

Penulis melaksanakan praktek kerja magang dalam periode tersebut di bagian reporter untuk media cetak dan online HOTGAME dibawah bimbingan Editor HOTGAME Magazine, Regina Veronica Edijono.

