

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Era globalisasi menjadi era saat berkembangnya teknologi. Perkembangannya yang pesat menciptakan banyak inovasi yang memudahkan masyarakat dalam menjalani kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah internet. Segala hal ada di dalam internet, dengan mudahnya masyarakat dapat mengakses segala informasi yang disebar di internet.

Salah satu kebutuhan masyarakat yang secara nyata terpenuhi adalah kebutuhan masyarakat dalam mendapatkan informasi dan berita. Masyarakat menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhannya dalam mendapatkan informasi membuat media jurnalistik ikut memanfaatkan internet agar masyarakat juga bisa mencari berita di internet dengan membuat media *online*. Saat ini banyak jenis media jurnalistik *online* yang menyajikan berita untuk masyarakat dengan mudah dalam berbagai macam topik, salah satunya adalah media hiburan.

Jurnalistik hiburan atau *entertainment journalism* adalah salah satu bentuk jurnalistik yang membahas dunia hiburan (IvyPanda, 2020). Jurnalis yang bekerja di bidang jurnalistik hiburan akan menyajikan berita atau informasi tentang musik, seni rupa, film, *games*, artis, dan lainnya.

Jurnalisme hiburan berisi laporan dan ulasan produk yang dihasilkan dalam industri hiburan, disajikan dalam bentuk *feature* (Falk, 2018). Tujuan yang diharapkan dari penerapan jurnalistik hiburan adalah selain memberikan informasi, dapat memberikan hiburan juga. Dari berbagai macam jenis topik hiburan, salah satu hiburan yang banyak dikenal masyarakat adalah budaya populer.

Budaya populer adalah budaya yang menciptakan sebuah fenomena ketika masyarakat membuat produk sebagai objek hiburan. Produk dari budaya populer ini bisa berupa musik, film, bahkan *meme* yang terkenal di internet. Sama seperti budaya tradisional, budaya populer ini dibuat oleh masyarakat dan dinikmati masyarakat sendiri (Aslamiyah, 2013).

Terdapat banyak budaya populer yang berasal dari luar negeri masuk dan terkenal di Indonesia, salah satunya adalah budaya populer Jepang. Budaya yang sering dikenal sebagai J-Pop (*Japanese Pop*) ini terdiri dari musik, *fashion*, anime (sebutan animasi Jepang), dan manga (komik Jepang) (Venus & Helmi, 2010, p. 73). Masyarakat yang menyukai budaya populer Jepang ini banyak yang membuat komunitas pecinta budaya Jepang. Rasa antusias pecinta budaya Jepang tidak hanya berhenti sampai di situ, media *online* yang meliput topik dan berita mengenai budaya Jepang dibuat oleh sekelompok orang. Terdapat beberapa media yang membahas budaya Jepang ini, terutama anime dan manga, seperti Nawalakarsa, Risa Media, Kaori Nusantara, dan Japanese Station.

Japanese Station merupakan media *online* di Indonesia yang menyajikan berita dunia hiburan dan gaya hidup yang berhubungan

dengan Jepang (Japanese Station, n.d.). Japanese Station awalnya berdiri dengan nama Japan Lands pada tahun 2009 sebagai blog yang hanya memberikan informasi mengenai Jepang. Pada 2012, namanya berubah menjadi Japanese Station dan mengubah bentuknya menjadi media yang khusus menyajikan informasi mengenai Jepang. Topik-topik yang diberitakan Japanese Station adalah wisata, hiburan, *games*, acara, musik, film, anime, budaya, dan gaya hidup di Jepang. Japanese Station juga memiliki konten video pada bagian Japanese Station TV yang berisi informasi-informasi mengenai budaya Jepang.

**Gambar 1.1 Halaman Utama Situs Japanese Station**



(Sumber: Screenshot pribadi)

Oleh karena itu, penulis melaksanakan kerja magang di media *online* Japanese Station yang meliput budaya dan berita di Jepang. Dengan bekerja magang di Japanese Station, penulis ingin menerapkan ilmu jurnalistik hiburan yang sudah dipelajari, beserta ilmu tentang media

*online*. Penulis juga berharap bisa mendapatkan pengalaman dalam dunia pekerjaan, terutama bekerja di dalam media hiburan Jepang.

## **1.2 Tujuan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan kerja magang ini agar bisa merealisasikan materi penulisan artikel media *online* yang sudah dipelajari selama perkuliahan. Hal ini juga menambah pengetahuan penulis dalam membuat artikel serta memberikan pengalaman berada di dunia pekerjaan jurnalistik media *online* hiburan. Selain itu, pelaksanaan kerja magang ini dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Strata Satu (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Kerja magang di Japanese Station dilakukan selama tiga bulan, dimulai dari Senin, 7 September 2020 hingga Minggu, 6 Desember 2020. Pada minggu pertama magang, penulis hanya mendapatkan pelatihan singkat dari pembimbing lapangan untuk mempelajari sistem kerja di bagian *editor*, sehingga waktu kerja dalam satu minggu pertama hanya tiga hari. Setelah minggu pertama, penulis mendapatkan jatah membuat artikel dari hari Senin sampai Minggu, sehingga penulis melaksanakan kerja magang setiap hari. Karena kondisi perusahaan yang menerapkan sistem *Work From Home* (WFH), kerja magang dilakukan di rumah tinggal penulis dengan jam kerja yang fleksibel dan sesuai dengan jadwal artikel yang harus dibuat oleh penulis.

Untuk sampai bisa melaksanakan kerja magang di Japanese Station, penulis melakukan prosedur sebagai berikut.

1. Mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio berupa artikel *future* kepada Japanese Station melalui *email* pada tanggal 27 Agustus 2020.
2. Menerima tanggapan dari Japanese Station, sehingga penulis langsung mengajukan KM-01 kepada pihak universitas pada tanggal 28 Agustus 2020.
3. Tanggal 30 Agustus 2020, surat KM-01 diserahkan kepada Japanese Station.
4. Japanese Station memberikan surat penerimaan kerja magang pada tanggal 31 Agustus 2020.
5. Melaksanakan video *meeting* singkat dengan pembimbing lapangan untuk *briefing* sebelum memulai magang.
6. Melaksanakan kerja magang selama tiga bulan.
7. Mulai pengerjaan laporan magang dan melaksanakan bimbingan bersama dosen pembimbing magang.
8. Bersamaan dengan pengerjaan laporan, dokumen dengan perusahaan yang dibutuhkan sebagai laporan magang juga diselesaikan.