



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

Tahun 1972, majalah yang ditujukan bagi remaja putri pertama muncul di Indonesia dengan nama Majalah Gadis. Majalah besutan Pia Alisjahbana ini awalnya dibuat supaya remaja putri bisa mendapatkan majalah dengan isi bacaan yang meningkatkan wawasan, menghibur dan trendy. Kemunculan majalah remaja putri ini kemudian diikuti oleh majalah Kawanku yang di bawah naungan Kompas Gramedia mengubah segmentasinya menjadi majalah remaja putri pada tahun 1995. Majalah remaja terutama remaja putri terus berkembang, mulai dari Majalah CosmoGirl yang muncul tahun 2001 disusul dengan GoGirl! Pada tahun 2005.

Pada tahun 1990an, muncullah internet dan media baru. Dengan kehadiran media baru, banyak yang meramalkan bahwa media konvensional, terutama media cetak, akan mati digantikan oleh konten-konten dari internet. Pada kenyataannya, saat ini media-media tradisional baik media cetak maupun elektronik mempertahankan diri yakni dengan berkonvergensi dengan media baru. Dalam media cetak, terutama majalah, banyak yang tidak hanya membuat kontennya secara cetak saja, melainkan membuat versi *online* untuk memenuhi tuntutan zaman dan pembacanya.

Menurut Henry Jenkins (2006, h.3) konvergensi tidak hanya proses teknologi yang menggabungkan fungsi-fungsi media menjadi satu alat saja tetapi sebagai suatu pergeseran budaya di mana konsumen media didorong untuk mencari tahu informasi baru dan hubungan antar konten media yang terpisah-pisah. Dengan adanya pergeseran budaya dari segi konsumen semacam ini, jurnalis-jurnalis pada era digital ini juga mengalami beberapa perubahan dalam proses produksi tulisannya. Wartawan media *online* kini dituntut untuk memiliki keahlian baru dan

memikiran berbagai format multimedia yang dapat dimasukkan ke dalam artikel mereka (Deuze, 2003, dikutip dalam van Nieuwerburgh, 2007, h.6)

Tidak hanya itu, van Nieuwerburgh (2007, h.13) juga berpendapat bahwa wartawan kini perlu bertindak fleksibel, cepat, mampu menyaring informasi, mengetahui kapan menulis non-linier, melayani publik yang luas, terintegrasi dengan format multimedia, berinteraksi dengan publiknya, dan memiliki kemampuan dalam komputerisasi. Selain itu, gaya penulisan dalam media *online* yang berbeda dari media cetak yakni non-linier juga menjadi tantangan bagi wartawan di era digital untuk bisa menyajikan konten yang bisa diserap dan disimak semenarik mungkin bagi pembaca.

Majalah Kawanku adalah salah satu dari sekian banyak majalah di Indonesia yang berusaha memenuhi tuntutan zaman dengan berkonvergensi. Tak hanya menerbitkan majalah dalam bentuk cetak dan digital setiap bulannya, Majalah Kawanku juga mempunyai portal berita onlinenya yang bernama www.kawankumagz.com. Kawanku juga kerap membuat video-video pendukung liputan yang diunggah ke *channel* Youtube Kawanku.

Majalah Kawanku terbit pertama kali tahun 1970 sebagai majalah anak-anak. Segmentasi pembacanya baru berubah pada tahun 1995 menjadi remaja putri hingga sekarang. Nama Kawanku dipilih menjadi nama majalah ini karena majalah ini ingin menjadi pendamping seperti sahabat yang selalu ada untuk pembacanya. Konten-konten pada Majalah Kawanku lebih fokus pada gaya hidup serta permasalahan-permasalahan remaja, khususnya bagi remaja putri yang sedang duduk di bangku SMP dan SMA.

Yang membuat Majalah Kawanku berbeda dengan majalah remaja putri pada umumnya adalah fokus mereka pada kehidupan dan isu-isu terutama pada perempuan. Walaupun rubrik fashion dan kecantikan ada pada majalah ini, tapi hal itu bukanlah yang utama dan sifatnya dapat diaplikasikan sehari-hari dan bertujuan untuk informasi gaya hidup saja.

Dari segi portal berita *onlinenya*, www.kawankumagz.com, portal milik Kawanku telah menerapkan penulisan non-linier dalam penulisan sehingga isi

artikel dibagi dalam poin-poin dan berbentuk *listicle*. Dengan cara ini, tulisan terlihat tidak terlalu panjang dan membuat pembaca tidak cepat lelah dan jenuh saat membaca artikel yang cukup panjang. Tidak hanya memuat tulisan dan gambar saja, dengan adanya media baru membuat artikel-artikel yang ditulis dalam web www.kawankumagz.com lebih hidup melalui tautan video atau media sosial yang dapat mendukung isi artikel. Dengan demikian penulisan di majalah Kawanku tidaklah terbatas seperti pada portal berita pada umumnya dan mempunyai gaya bahasa yang walaupun mengikuti gaya bahasa remaja pada umumnya tetapi tetap berupaya berkiblat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Penulis tertarik melakukan kerja magang di Majalah Kawanku karena tidak hanya berada di bawah naungan Kompas Gramedia sehingga mutu dan kontennya tetap berkualitas, tapi juga ingin mempelajari bagaimana sektor majalah bertahan hidup dengan berkonvergensi seperti majalah Kawanku. Lebih lanjut, penulis ingin memahami dan mengalami langsung bagaimana mensinergikan antara dua konten yakni konten cetak dan online yang akan dikonsumsi oleh para remaja yang saat ini sangat melek teknologi dan punya akses penuh untuk mencari informasi.

Dalam praktek menjadi wartawan di era konvergensi ini, penulis tidak hanya diajarkan menulis konten *online* dan cetak saja, tetapi juga diminta untuk memotret atau mencari ilustrasi sebagai pelengkap dalam artikel yang ditulis. Tidak hanya itu, penulis juga terkadang diminta mencari tautan dari media sosial seperti *Youtube*, *Twitter* atau *Instagram* yang mendukung artikel yang ditulis oleh penulis.

Ke depannya, penulis berharap kerja magang ini dapat meningkatkan dan mempraktekkan kemampuan penulis yang sudah didapat dari perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Dengan itu, penulis tak hanya mendapat pengalaman dan pengetahuan baru, tetapi juga dapat berkontribusi dalam majalah ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tidak hanya untuk memenuhi mata kuliah *Internship* di Universitas Multimedia Nusantara saja, kerja magang di Majalah Kawanku selama 2 bulan ini juga memiliki tujuan lain yakni sebagai berikut :

1. Mempraktikkan pelajaran yang sudah di dapat pada masa perkuliahan sejak semester 1 sampai semester 6 dan mengetahui bagaimana proses dan alur kerja wartawan di dunia kerja yang sebenarnya
2. Membantu penulis untuk belajar beradaptasi dengan lingkungan baru, terutama di lingkungan kerja dengan membangun relasi yang baik dengan perusahaan dan divisi terkait yakni Kawanku
3. Membantu penulis belajar tentang jenis-jenis penulisan berita lain, tidak hanya berita lempang yang diajarkan selama masa perkuliahan tetapi juga *feature* dan artikel-artikel *lifestyle*
4. Sebagai sarana belajar untuk meningkatkan kompetensi penulis, terutama dalam pembuatan isi artikel, *lead* dan judul yang menarik dan sesuai untuk target pembacanya.
5. Membantu penulis memahami bagaimana majalah melakukan sinergi dengan portal *online* dan berkonvergensi untuk tetap menjaga eksistensinya

1.3 Waktu dan Prosedur pelaksanaan kerja magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Laporan ini ditulis berdasarkan waktu magang penulis yakni kurang leboh dua bulan, dimulai dari tanggal 3 Oktober sampai 9 Desember 2016. Hari kerja di Kawanku sama seperti hari kerja di kantor pada umumnya yaitu hari Senin sampai Jumat, dengan jam kerja mulai pukul 9.00 hingga 18.00. Walaupun demikian hari dan kerja di Kawanku tidaklah bersifat mutlak, tapi fleksibel sesuai dengan keadaan dan kebutuhan. Saat ada peliputan yang diadakan pagi hari, penulis bisa langsung datang ke lokasi liputan dan pergi ke kantor agak siang setelah liputan atau penulis bisa pulang lebih awal karena liputan atau bahkan pulang lebih malam daripada pukul 18.00 saat ada *deadline*. Penulis juga terkadang masih melakukan peliputan di hari-hari libur seperti Sabtu atau Minggu

Dalam pelaksanaannya, penulis diberikan *day off* setiap hari Kamis dikarenakan pada hari itu penulis masih harus menghadiri perkuliahan di Kampus. Di Kawanku, penulis dapat mengajukan izin jika izin itu berkaitan dengan perkuliahan, keperluan kampus ataupun sakit. Untuk keperluan kampus dan lain-lain penulis dianjurkan untuk meminta izin dari beberapa hari sebelumnya untuk

mencegah adanya liputan, artikel bertumpuk dan hal-hal lainnya yang diberikan pada penulis saat penulis tidak bisa masuk kerja sedangkan untuk izin sakit, penulis bisa memberitahu pada hari itu juga.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan kerja magang

Setelah memenuhi prasyarat dan mengambil mata kuliah internship, penulis mengurus surat KM 1 sebagai pengajuan surat izin magang, setelahnya penulis melampirkan CV, surat lamaran magang beserta surat KM 2 sebagai surat izin magang yang dikirimkan via surat elektronik pada tanggal 7 September 2016 kepada HRD Gramedia of Magazine, Elisa Briyandhanie. Sekitar dua minggu kemudian yaitu tanggal 16 September 2016, penulis dihubungi oleh Ibu Elisa via telepon dan langsung diwawancarai saat itu juga mengenai motivasi melakukan kerja magang di Gramedia group of magazine dan di majalah mana penulis berminat untuk ditempatkan. Saat itu penulis mengajukan untuk majalah Kawanku. Sekitar satu minggu setelahnya yaitu tanggal 22 September 2016, penulis diberi kabar bahwa penulis diterima di majalah Kawanku

Proses magang penulis dilakukan kurang lebih dua bulan mulai dari tanggal 3 Oktober hingga 9 Desember 2016. Sekitar satu setengah bulan setelah magang, penulis mulai mengurus surat tanda diterimanya penulis di Gramedia Group of Magazine yang kemudian ditukarkan dengan surat KM 3, 4, 5, 6, dan 7. Sembari melaksanakan magang, penulis juga mulai mengerjakan laporan magang dan berkonsultasi dengan pembimbing magang. Setelah masa magang selama dua bulan selesai, penulis mulai memfokuskan diri untuk menyusun laporan magang ini agar dapat dikumpulkan tepat pada waktunya.