

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan satu sama lain melalui proses interaksi, baik percakapan maupun tindakan. Komunikasi merupakan proses pemindahan informasi, pengertian, dan pemahaman dari seseorang, suatu tempat, atau sesuatu kepada sesuatu, tempat atau orang lain (Sikula, 2017, pp. 145). Komunikasi dapat ditujukan untuk sekelompok orang dengan jumlah yang banyak. Media massa merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak dengan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, televisi, dan lainnya (Cangara, 2010, pp. 123). Media massa mempunyai kekuatan yang besar untuk memengaruhi publik melalui informasi yang diberikan dapat memengaruhi kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan konatif (perilaku) (Thaha, 2009, p. 61).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya media massa. Kini, media massa mengalami transformasi besar dari *platform* tradisional menjadi media digital atau *online*. Media digital dapat bekerja dengan adanya internet sehingga masyarakat dapat mengonsumsi produk informasi tanpa terikat oleh ruang dan waktu (Arif, 2014, pp. 144). Media digital menyajikan informasi lebih cepat dibandingkan dengan media massa lainnya sehingga informasi yang ditawarkan lebih terbaru atau bahkan waktu sesungguhnya. Lebih dari itu media daring dapat melakukan pembaharuan suatu informasi atau berita dari waktu ke waktu tanpa harus melewati proses yang lama seperti media cetak (Syamsul, 2012, pp. 30).

Luxina menjadi pilihan penulis untuk menjalankan program magang dengan menulis berita, baik *hard news* maupun *soft news* dengan penyajian multimedia di sektor hiburan. Media massa memiliki empat fungsi, salah satunya adalah hiburan

yang menyajikan informasi lebih santai (Baran et al, 2014, pp. 118). *Entertainment journalism* menyalurkan informasi seputar seni, gaya hidup, dan lainnya. Namun, biasanya informasi yang disampaikan tidak hanya menampilkan permukaannya, tetapi juga latar belakang produksi dan makna dari topik yang diangkat (Sterling, 2009, pp. 525-527). Penyajian berita melibatkan banyak pihak, salah satunya reporter yang bertugas untuk melakukan peliputan, pengumpulan, dan penyajian berita (Hadijah, 2023). Digital kreatif telah mengubah industri pers, termasuk cara penyajian berita. Hal ini mendorong mahasiswa jurnalistik untuk mengasah kemampuan kreatif. Luxina menjadi pilihan yang tepat untuk belajar jurnalistik moderen di bidang hiburan.

Dengan target audiens utama Generasi Milenial, Luxina menyajikan informasi dengan gaya yang santai dan mudah dipahami, tetapi tetap memiliki nilai berita yang tinggi di bidang hiburan. Dengan berbagai pengalaman, menjadikan Luxina sebagai situs *luxury lifestyle* nomor satu di Indonesia yang bermitra dengan puluhan *luxury brand* dan pusat perbelanjaan *luxury*, salah satunya Plaza Indonesia. Selain itu, dengan kredibilitas yang dimilikinya, Luxina turut menghadiri acara bergengsi dunia seperti *Fashion Week*, *BaselWorld*, dan *Otomotif* atau *Motor Show*. *Fashion* menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari penampilan dan gaya keseharian. Gaya berbusana dapat menjadi bahan penilaian awal seseorang dan cara untuk mengekspresikan diri seseorang. Keduanya tidak hanya dilihat dari penampilan luarnya, tetapi juga esensinya. Globalisasi industri ekonomi dan media adalah faktor yang membentuk kondisi tersebut (Hendariningrum & Susilo, 2008, p. 25-27).

Saat ini, industri-industri baru seperti mode, makanan, dan lainnya terus berkembang. Hal ini diikuti dengan berkembangnya gaya hidup sebagai referensi bagi publik (Hendariningrum & Susilo, 2008, p. 25). Meski membahas *luxury lifestyle*, *fashion* yang diangkat oleh Luxina juga bisa dikonsumsi oleh masyarakat lainnya sebagai referensi atau ide. Penulisan berita menggunakan bahasa Indonesia, tetapi topik mengenai *luxury lifestyle* yang diangkat berasal dari seluruh dunia. Hal

ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca dengan informasi dari seluruh dunia di bidang *luxury lifestyle*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program wajib sebagai syarat untuk kelulusan Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) di Universitas Multimedia Nusantara, khususnya Program Studi Jurnalistik. Penulis tidak hanya menganggap magang ini sebagai syarat kelulusan sehingga praktik kerja magang yang dilakukan di Luxina memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengimplementasikan kemampuan dan pengetahuan yang didapat selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
- 2) Mendapatkan pengalaman di dunia kerja media secara profesional yang bisa menambah pengetahuan dan keterampilan.
- 3) Memperluas relasi dan koneksi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis dimulai pada 22 Januari 2024 atau kurang lebih selama 4 bulan yang setara dengan minimal 640 jam kerja dengan 8 jam kerja per hari setiap Senin sampai Jumat dari pukul 08.00 WIB sampai 17.00 WIB. Sistem kerja yang digunakan merupakan *hybrid*, hanya akan bekerja WFO (*Work Form Office*), jika ada *event*. Selama proses kerja magang, pemberian tugas dan pembelajaran dilakukan oleh pembimbing lapangan, Ion Akhmad selaku Direktur dan *Fashion & Creative Director*.

Untuk prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis, pertama mempersiapkan *resume* dan portofolio. Selanjutnya, mengajukan transkrip nilai sementara melalui gapura.umn.ac.id. Setelah mendapatkan transkrip nilai sementara melalui gapura.umn.ac.id, penulis mencari informasi kesempatan magang MBKM-01 melalui Google. Penulis mendapatkan tempat untuk kerja magang, Luxina dan mengisi formulir KM-01. Surat Pengantar MBKM Magang keluar, penulis mengirimkan *resume*, portofolio, Surat Pengantar MBKM Magang,

dan transkrip nilai sementara kepada surel Luxina pada 2 Januari 2024. Pada 3 Januari 2024, pihak Luxina menghubungi untuk perihal wawancara. Pada 4 Januari 2024, penulis melakukan wawancara kerja secara *online* dengan Ion Akhmad dan diumumkan secara langsung setelah wawancara berakhir bahwa penulis diterima untuk bekerja di Luxina sebagai anak magang. Setelah itu, penulis melakukan registrasi di merdeka.umn.ac.id.

Pada 9 Januari 2024, mendapatkan surat bukti penerimaan magang dari Luxina untuk ketua program studi. Setelah mengunggahnya melalui situs merdeka, penulis mendapatkan *MBKM Card*. Pada 22 Januari 2024, bertemu secara langsung dengan supervisi di kantor (Menara Kuningan, Jakarta) untuk dijelaskan secara singkat sejarah perusahaan dan cara kerja Luxina. Penulis mulai bekerja dengan segala kesepakatan yang telah disepakati bersama di awal. Selama melaksanakan peliputan, penulis harus menggunakan baju yang terlihat profesional karena Luxina merupakan media *luxury*. Penulis juga tidak diperbolehkan melakukan liputan dengan celana jeans. Selama melakukan kerja magang, penulis tidak mendapatkan uang saku, tetapi bisa melakukan *reimbursement* untuk biaya transportasi. Selain itu, penulis diperbolehkan membawa pulang *goodie bag* dari *brand* yang dihadiri.

Penulis mengisi secara rutin *daily task* yang ada di merdeka.umn.ac.id untuk dipantau dan diverifikasi oleh pembimbing lapangan. Penulis melakukan bimbingan dengan pembimbing magang dari universitas yaitu Dr. Niknik M. Kuntarto, M.Hum setiap hari Selasa pukul 13.30 WIB. Setelah bimbingan, penulis memasukkan data konseling untuk diverifikasi oleh pembimbing magang. Penulis melakukan proses penulisan laporan magang dan di tutup dengan sidang magang.