



### **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.

**LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PROSES PENULISAN ARTIKEL DI DALAM DIVISI**  
***GAMES DARI TECH IN ASIA INDONESIA***



**NAMA : KAAB AL-FAROZI**  
**NIM : 10120110180**  
**FAKULTAS : ILMU KOMUNIKASI**  
**PROGRAM STUDI : JURNALISTIK**

**Universitas Multimedia Nusantara**  
**Tangerang**  
**2015**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PROSES PENULISAN ARTIKEL DI DALAM DIVISI *GAMES***  
**DARI *TECH IN ASIA INDONESIA***

Oleh

Nama : Kaab Al-Farozki

NIM : 10120110180

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Program Studi : Jurnalistik

Tangerang, 11 Januari 2016

Pembimbing

Penguji

Ambang Priyonggo, S.S., M.A.

Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.

Mengetahui :

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

UMN

Dr. Bertha Sri Eko Murtiningsih, M.Si.

**Lembar Pernyataan tidak melakukan plagiat dalam penyusunan Laporan Kerja  
Magang**

Dengan ini saya:

Nama : Kaab Al-Farozhi

NIM : 10120110180

Program Studi : Jurnalistik

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama perusahaan : *Tech in Asia Indonesia*

Divisi : *Games*

Alamat : Apartmen Taman Angrek Tower 7  
Lt.46 C-D Jl. Letjen. S. Parman Kav.21 Jakarta Barat, DKI Jakarta 11470,  
Indonesia, Telp: 0215638989.

Periode Magang : 3 bulan (4 Mei - 31 Juli 2015)

Pembimbing lapangan : Mohammad Fahmi Hasni

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 November 2015

Kaab Al-Farozhi



UMN

## ABSTRAK

Perkembangan industri *video game* di dunia dan dalam negeri telah mendorong para *gamers* di Indonesia untuk mencari sebuah jenis media, yang dapat memberikan mereka informasi seputar dunia *game*, dengan lebih menyenangkan. Oleh karena itu munculah apa yang disebut media baru atau *new media*, yakni jenis media yang terdiri dari berbagai media konvensional (cetak, video, dan audio). Dalam hal ini, media baru yang dimaksud adalah media *online*. Selain memiliki berbagai jenis elemen dari media konvensional, media *online* juga dapat diakses di mana saja dan kapan saja, sehingga *gamer* dapat mengetahui perkembangan mengenai dunia *game* sesuka hati mereka.

Hal inilah yang dilakukan oleh divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*. Divisi yang pada awalnya bernama *Games in Asia Indonesia* ini membahas seputar perkembangan dunia dan industri *video game*, baik lokal maupun internasional. Selain memberikan informasi dalam bentuk berita, divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* juga memberikan *gamers* pandangan dan penilaian dalam bentuk *feature* seperti artikel ulasan, dll.

Divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* adalah membahas segala jenis *platform* di dalam dunia *video game* seperti *console* (PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, dan Wii U), PC, *game mobile* (iOS dan Android), dan *handheld* (3DS, dan PS Vita). Saat bekerja magang di dalam divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* penulis dipercayakan dalam posisi *Writer*, yang bertugas untuk mengisi konten berupa artikel berita dan *feature*.

Berita yang penulis buat bertugas memberikan pembaca informasi baru dalam dunia *video game*. Sementara artikel *feature*, seperti ulasan, berfungsi untuk memberikan para pembaca penilaian sebelum membeli sebuah *game*. Dalam bermain dan menulis artikel ulasan, seorang *Writer* harus jeli dalam mengetahui kelebihan dan kekurangan yang dimiliki *game* tersebut.

Kata Kunci: *Writer*, *Video Game*, Berita, *Feature*, Artikel Ulasan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan setinggi-tingginya kepada Allah SWT karena atas berkah dan rahmat yang diberikan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul "Proses Penulisan Artikel di dalam Divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*" ini. Laporan ini penulis susun dan ajukan untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship* atau Kerja Magang.

Laporan magang ini juga adalah hasil tertulis dari kegiatan bekerja magang yang penulis lakukan selama tiga bulan di dalam divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*. Penulis mendapat banyak pengalaman baru yang sangat berharga ketika bekerja magang, mendapatkan ilmu tambahan, serta kesempatan untuk dapat mempraktekkan ilmu yang dipelajari selama ini di kampus untuk menjadi jurnalis yang semakin handal.

Dengan berakhirnya penulisan laporan magang ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada Universitas Multimedia Nusantara, yang telah memberikan pendidikan kepada penulis untuk mencapai cita-cita penulis. Tak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Wakil Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UMN, Bapak Ambang Priyonggo, S.S., M.A., yang juga selaku dosen pembimbing penulis selalu memberikan kritik, arahan, dan masukan selama proses penulisan laporan magang ini.
2. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UMN, Dr. Bertha Sri Eko Murtiningsih, M.Si., yang tanpa persetujuan beliau proses penulisan laporan magang ini tidak akan berlangsung.
3. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor UMN yang memberikan inspirasi kepada para mahasiswa seperti penulis.
4. Kedua orangtua penulis yang selalu memberikan dukungan, baik dalam bentuk moral maupun materi, kepada penulis.

5. Kakak laki-laki penulis dan keluarganya, beserta keluarga penulis lainnya yang selalu memberikan dukungan dan doa.

6. Bapak Mohammad Fahmi Hasni, selaku Pemred divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* dan pembimbing lapangan penulis, yang memberikan pengalaman baru dalam bekerja sebagai reporter/penulis di dunia *game*.

7. Bapak Hendri Salim dan Glenn Prasetya, karena atas persetujuan merekalah penulis dapat bekerja di dalam divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*.

8. Tim editorial divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*, yakni Bapak Muhammad Iqbal Kurniawan, Risky Maulana, dan Arya W. Wibowo, yang membimbing dan mengarahkan penulis apabila Bapak Fahmi sedang sibuk.

9. Para kontributor dari divisi *Games* di *Tech in Asia Indonesia*.

10. Seluruh tim *Tech in Asia Indonesia* yang selalu menerima saya di kantor dan memberikan pengalaman baru dalam dunia kerja.

11. Teman-teman dari VGI (*Video Games Indonesia*) yang terlebih dulu memberikan pengalaman di dalam dunia kerja.

12. Muhammad Annas yang menjadi teman terbaik dan selalu memberikan dukungan kepada penulis.

13. Teman-teman dari UMN lainnya yang memberikan dorongan, masukan, dan berbagi pengalaman dalam bekerja dan menulis laporan magang.

14. Dosen-dosen dari UMN yang telah membagikan penulis ilmu dan pengalaman mereka di dalam perkuliahan.

Penulis berharap laporan magang ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan sesama mahasiswa/i Ilkom UMN lainnya.

Tangerang, 2 November 2015



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I - PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja Magang.....	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	4
BAB II - GAMBARAN UMUM <i>TECH IN ASIA INDONESIA</i> .....	6
2.1 Profil Perusahaan.....	6
2.1.1 Sejarah Singkat <i>Tech in Asia Indonesia</i> .....	6
2.1.2 Misi Perusahaan.....	7
2.1.3 Logo Perusahaan.....	7
2.1.4 Fitur Divisi <i>Games</i> dari <i>Tech in Asia Indonesia</i> .....	7
2.1.4.1 Latest.....	7
2.1.4.2 Trending.....	7
2.1.4.3 Editorial.....	7

2.1.4.4 Talk.....	8
2.1.4.5 <i>Game</i> Terbaik.....	8
2.1.4.6 <i>Game</i> Gratis <i>Mobile</i> .....	8
2.1.4.7 <i>Game</i> Gratis PC.....	8
2.1.5 Struktur Organisasi.....	9
2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi <i>Games</i> dari <i>Tech in Asia Indonesia</i> .....	12
<b>BAB III - PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....</b>	<b>14</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	25
3.3.1 Penulisan Berita.....	25
3.3.2 Penulisan <i>Feature</i> .....	28
3.4 Kendala yang Ditemukan.....	35
3.5 Solusi Mengatasi Kendala yang Dialami.....	36
<b>BAB IV - SIMPULAN dan SARAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Simpulan.....	37
4.2 Saran.....	38
4.2.1 Kepada Pihak Universitas.....	38
4.2.2 Kepada Pihak Perusahaan.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>39</b>
Sumber Internet.....	39
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>
<b>LAMPIRAN A.....</b>	<b>.....</b>
<b>LAMPIRAN B.....</b>	<b>.....</b>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Kegiatan.....	15
Tabel 3.2 Daftar Artikel.....	17



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Tech in Asia</i> .....	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi <i>Tech in Asia Indonesia</i> .....	10
Gambar 2.3 Struktur Kedudukan Divisi <i>Games</i> dari <i>Tech in Asia Indonesia</i> .....	11
Gambar 3.1 Piramida Terbalik.....	25
Gambar 3.2 Susunan Penulisan <i>Feature</i> .....	31

