



### **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

Perkembangan teknologi komunikasi selalu diikuti dengan perkembangan media massa, seperti media cetak (koran, majalah, tabloid) dan media elektronik (televisi, radio). Seiring ditemukannya internet, muncul sebuah media massa baru yang menggabungkan berbagai elemen dari media konvensional di atas. Tidak hanya itu perkembangan internet juga memungkinkan masyarakat untuk mengakses media baru tersebut di mana saja dan kapan saja.

Di sisi lain sebuah media massa yang memungkinkan seseorang terlibat secara langsung dengan aksi yang ada di layar untuk memberikan hasil yang diinginkan, atau *video game* (Stanley, 2009, h. 276), telah berkembang menjadi sebuah industri yang sangat menguntungkan. Dengan penghasilan sebesar 22 Milyar Dollar pada tahun 2014 (*Entertainment Software Association*, 2015), industri *video game* di Amerika Serikat adalah salah satu faktor yang meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Negeri Paman Sam tersebut.

Di Indonesia sendiri sudah muncul banyak developer *game* terkenal diantaranya adalah Agate Studio, Altermyth Studio, Toge Production, Tinker Game, Touchten Game, dan lain-lain. Mengatakan pada situs *Bisnis*, Ketua Umum Asosiasi Game Indonesia (AGI) Andi Suryanto menyebutkan bahwa saat ini kira-kira terdapat 400 developer lokal dan indie dari Indonesia (belum berbentuk perseroan) yang telah membantu melahirkan sekitar 1000 game.

Jumlah gamers di Indonesia sendiri diperkirakan mencapai sekitar 40 juta orang sampai akhir 2013. Dengan populasi 253 juta penduduk yang semakin bertambah, Indonesia rupanya juga adalah negara dengan tingkat pertumbuhan pasar *game* terbesar, dengan pencapaian 37,3 persen dibandingkan negara Asia Tenggara lainnya (Wijaya, 2015). Hal tersebut juga dikatakan oleh Andi Suryanto karena pengaruh dari pengguna *smartphone* yang semakin bertambah di Indonesia.

Seiring perkembangan industri *video game* yang disebutkan di atas, *gamer* mulai mencari wadah yang dapat menyediakan berbagai fitur media konvensional dalam satu tempat, beserta sebuah media yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Oleh karena hal tersebut tidak dapat dilakukan di dalam media konvensional, maka dibuatlah *media online* yang membahas mengenai perkembangan dunia *video game*.

Dengan *media online* *gamer* tidak hanya dapat mencari informasi mengenai perkembangan dunia *video game*, namun juga dapat berinteraksi dengan sesama *gamer*, maupun memberikan kontribusi dengan memberikan tulisan. Dengan kata lain, perkembangan teknologi komunikasi massa telah memberikan *gamer* kesempatan untuk dapat menikmati berbagai fungsi di dalam sebuah media, yang memudahkan mereka dalam mencari informasi seputar dunia *video game*.

Salah satu media *online* tersebut adalah *Tech in Asia Indonesia*. Cabang dari *Tech in Asia* yang berasal dari Singapura ini awalnya dibentuk pada tahun 2012, sebagai komunitas *online* yang membahas mengenai perkembangan teknologi dan ekosistem *startup* di Asia. Pada tahun 2013 *Tech in Asia* mengakuisisi *GameSaku*, sebuah komunitas *online* terbesar di Indonesia yang fokus utamanya adalah perkembangan *game mobile*, untuk membuat sebuah situs baru bernama *Games in Asia*.

Situs baru ini nantinya tidak hanya membahas mengenai perkembangan *game mobile*, namun juga *game* di *platform* lainnya seperti PlayStation, Xbox, PC, dan *handheld* seperti 3DS. Pada pertengahan tahun 2015, situs *Games in Asia Indonesia* digabung ke dalam situs *Tech in Asia Indonesia*, namun divisi *Games* tetap memiliki editor lama mereka dari *GameSaku* dan *Games in Asia Indonesia*.

## 1.2 Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang untuk memenuhi kewajiban mata kuliah di Semester 11 ini. Selain itu kerja magang yang dilakukan selama tiga bulan, dari Mei hingga Juli 2015, juga dilakukan sebagai syarat kelulusan dari program sarjana di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Namun hal terpenting dari kerja magang yang dilakukan adalah untuk mempraktikkan teori dan ilmu yang penulis pelajari di kampus.

Selama magang, penulis mendapatkan ilmu, pengetahuan, dan pengalaman baru dari para senior dan rekan kerja yang lebih dulu bekerja dan berpengalaman, di bidang industri media *online*.

Penulis berharap ke depannya, setelah menyelesaikan laporan magang ini, agar dapat bekerja semaksimal mungkin sesuai apa yang di dapat ketika proses kerja magang berlangsung.

Tiga bulan bekerja magang menjadi *Writer* di dalam divisi *Games* dari situs *Tech in Asia Indonesia*, membuat penulis dapat menghasilkan sejumlah artikel. Penulis bahkan ikut membantu dalam proses pembuatan *video review*, atau ulasan dalam bentuk video, di mana penulis harus merekam suara penulis agar dimasukkan ke dalam video yang dibuat oleh video editor.

Selesai bekerja magang, penulis akan mulai menyusun laporan magang yang berisi kegiatan yang selama ini dilakukan di divisi *Games* dari situs *Tech in Asia Indonesia*.

UMMN

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

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Proses kerja magang yang penulis lakukan dimulai dari tanggal 4 Mei hingga 31 Juli 2015. *Tech in Asia Indonesia* memiliki jam kerja yang unik, karena karyawan dapat bebas pulang kerja dari kantor kapan saja. Penulis biasanya masuk kantor dari jam 09:00 - 18:30 atau 19:00. Karyawan juga dapat bekerja di luar kantor, hal ini dikarenakan banyak karyawan *Tech in Asia Indonesia* yang berdomisili di luar Jakarta (Yogyakarta, Bandung, dan Bali).

Meskipun *Tech in Asia Indonesia* memperbolehkan karyawannya untuk bekerja di luar kantor, perusahaan menekankan mereka agar tetap melaksanakan tugas yang diamanatkan dengan baik. Kecuali kalau karyawan memang memiliki kendala seperti infrastruktur yang bermasalah seperti komputer dan internet, ataupun kendala lainnya seperti kesehatan karyawan.

Kantor *Tech in Asia Indonesia* dan *Tech in Asia Indonesia Games* berada di alamat yang sama, yakni Apartmen Taman Anggrek Tower 7 Lt.46 C-D Jl. Letjen. S. Parman Kav.21 Jakarta Barat, DKI Jakarta 11470, Indonesia, Telp: 0215638989.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Prosedur awal dari pelaksanaan magang tentu saja dimulai dengan pencarian perusahaan yang membuka lowongan magang, sesuai dengan jurusan yang penulis ambil. Penulis sendiri pada awalnya mengontak Bapak Hendri Salim, yang pada saat itu masih menjabat sebagai *Managing Editor* dari situs *Games in Asia Indonesia* (nama sebelum divisi *Games* bergabung dengan situs *Tech in Asia Indonesia*), untuk menjelaskan apa alasan dan kenapa memilih untuk bekerja magang di *Games in Asia Indonesia*.

Setelah Bapak Hendri Salim menerima penulis untuk kerja magang, maka penulis langsung mengirimkan CV, foto, dan portofolio lamaran magang melalui e-mail. Penulis kemudian menyerahkan surat permohonan kerja magang, yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Dr. Bertha Sri Eko M,

M.Si., secara langsung kepada Bapak Glenn Prasetya, Pemred dari *Games in Asia Indonesia* pada saat itu.

Tujuan dari penyerahan surat permohonan kerja magang pada tanggal 28 April 2015 adalah untuk menerima surat pernyataan diterima magang oleh perusahaan. Surat tersebut kemudian penulis fotokopi dan serahkan kepada pihak kampus, agar penulis mendapatkan Form Kerja Magang (KM) yang nantinya akan diisi oleh pembimbing dari perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang.

Penulis memulai kerja magang pada tanggal 4 Mei 2015 dengan kedudukan sebagai *Writer*. Pada awal magang penulis diberikan peraturan penulisan oleh Bapak Glenn Prasetya. Artikel pertama yang penulis buat adalah sebuah artikel berita mengenai *game mobile* terbaru, mengingat *Games in Asia Indonesia* berfokus pada *game mobile*.

Pada awal kerja magang, para staff dari divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* lainnya turut membimbing dalam soal peraturan penulisan dan pencarian berita. Tidak lama kemudian, Bapak Mohammad Fahmi Hasni, ditugaskan oleh Bapak Hendri Salim untuk membimbing penulis selama melakukan kerja magang.

Selesai bekerja magang, penulis akan menyerahkan seluruh Form Kerja Magang, yang telah diisi oleh pembimbing lapangan, kepada pihak kampus. Penulis juga akan melakukan bimbingan magang untuk menyelesaikan laporan magang, bersama dosen pembimbing yaitu Bapak Ambang Priyonggo, S.S., M.A.

U  
M  
M  
N