



BAB DUA



BAB DUA

MAJALAH IT DI MALAYSIA

2.1 Pengenalan

Perkataan majalah berasal dari perkataan Perancis iaitu *Magassin* yang diperolehi daripada perkataan Itali *Magazzino*. Maksud sebenar *magazine* ialah *store house* (Weiner, 1996: 354). Weiner (1996: 354) juga mendefinisikan majalah sebagai,

periodical, generally published weekly, biweekly-
once every two week-monthly, or bimonthly. 7" x
10" or other dimension smaller than a full-size
newspaper, usually printed on coated, or shiny, paper
and sold on newsstands or by mail or distributed by
controlled circulation.

Manakala dalam Encyclopedia pula majalah didefinisikan sebagai *collection of articles or stories or both-published at regular intervals. Most magazines also include illustrations* (*The World Book Encyclopedia*, 2001: 4).

Majalah boleh dibahagikan kepada tiga kategori utama iaitu majalah pengguna yang merangkumi majalah-majalah seperti majalah untuk kanak-kanak, majalah hobi, majalah ilmiah, majalah untuk lelaki dan wanita serta majalah berbentuk berita. Kategori kedua ialah majalah yang tertumpu pada bidang perniagaan dan jenis majalah yang ketiga pula ialah lain-lain majalah seperti majalah yang diterbitkan untuk organisasi dan keahlian sesebuah organisasi (*The World Book Encyclopedia*, 2001: 42).

Berdasarkan definisi dan huraian di atas, majalah bolehlah disimpulkan sebagai sebuah terbitan yang lebih kecil daripada suratkhbar, diterbitkan dalam tempoh masa tertentu dan mempunyai gambar-gambar menarik yang menghiasi artikel-artikel yang dimuatkan dalam majalah. Jika mengikut kategori majalah pula, majalah TM boleh dikelaskan sebagai majalah untuk pengguna.

2.2 Majalah TM

2.2.1 Pengenalan

Majalah TM telah muncul di dunia seiring dengan perkembangan komputer dan multimedia di dunia. Majalah TM yang paling awal diterbitkan ialah majalah *Computer World* pada tahun 1967 (*The World Book Encyclopedia*, 2001: 45). Dalam era awal penerbitan majalah TM kandungan majalah TM banyak ditumpukan kepada komputer, peralatan komputer dan bahagian-bahagian yang terdapat dalam komputer sahaja.

Kemudiannya kandungan majalah-majalah ini telah diubah suai mengikut perkembangan teknologi semasa. Majalah-majalah dalam kategori teknologi ini mula berkembang dari hanya membincangkan mengenai komputer kepada bahan-bahan multimedia yang terbaru di pasaran.

Majalah TM di Malaysia pula jika diimbis sejarahnya, mula memasuki pasaran majalah tempatan pada pertengahan tahun 80-an. Kebanyakan majalah ini merupakan majalah yang diimport dari luar negara terutamanya dari negara-negara Eropah. Kandungan majalah yang diimport ini berdasarkan teknologi terbaru negara yang menerbitkan majalah tersebut dan negara-negara yang turut maju dalam teknologi masing-masing.

Pada zaman tersebut hanya majalah sahaja yang mampu menembusi pasaran Malaysia. Bahan-bahan yang terkandung dalam majalah seperti peralatan-peralatan teknologi terbaru tidak dibawa masuk ke negara kita seiring dengan kemasukan majalah ini. Pembaca hanya boleh membaca dan mengetahui tentang satu-satu produk terbaru yang berkaitan dengan teknologi dan tidak dapat memiliki bahan-bahan tersebut. Barang atau produk terbaru teknologi ini hanya boleh dimiliki oleh rakyat Malaysia di pasaran tempatan dalam tempoh setahun atau enam bulan selepas majalah tersebut memasuki pasaran Malaysia (Jalaluddin Abdul Rahman, *Majalah PC*).

Penerbit tempatan mula menyedari keperluan bahan bacaan mengenai teknologi maklumat dalam bentuk majalah apabila pelbagai bahan multimedia di bawa masuk ke negara kita untuk membangunkan dan menjadikan Malaysia sebagai sebuah negara perindustrian.

Kemasukan majalah TM dari luar negara telah sedikit sebanyak membantu rakyat Malaysia memahami keperluan dan fungsi bahan-bahan multimedia, tetapi permintaan untuk mendapatkan maklumat bahan multimedia di negara sendiri telah memberi idea kepada penerbit dan individu-individu tertentu untuk menerbitkan majalah-majalah berbentuk TM mereka sendiri sebagai memenuhi permintaan pembaca tempatan.

Begitu juga dengan permintaan terhadap majalah TM dalam bahasa Melayu telah membawa kepada kewujudan majalah TM berbahasa Melayu yang pertama di Malaysia iaitu *Majalah PC* pada tahun 1995.

Pada masa tersebut, syarikat yang banyak memberi sumbangan dalam penerbitan majalah-majalah TM ini ialah syarikat penerbitan seperti The News Straits Times Press (Malaysia) Berhad (NSTP) dan IDG Communication. Kedua-dua buah syarikat atau

penerbit ini merupakan antara penerbit yang paling awal berminat untuk menerbitkan majalah-majalah berbentuk TM di Malaysia. NSTP mula mengorak langkah untuk menerbitkan majalah-majalah berbentuk TM ini dengan menubuhkan unit teknologi mereka, *Computimes, The Information Technology Section (CIE)* dan mula menerbitkan sebuah sisipan bertajuk *Computimes*. Penerbit IDG pula mula menunjukkan minat dengan menerbitkan majalah *Computer World*.

Mengikut sumber dari pihak Kementerian Dalam Negeri, majalah berbentuk TM pertama yang didaftarkan dan diluluskan penerbitannya di Malaysia ialah *Computer World* yang diterbitkan oleh IDG Communication (s) Pte, Ltd. pada 4/9/1996 dan diikuti oleh *Channels Asia* pada 24/9/1996 dan kemudiannya *Jaring Internet Magazine* pada 20/11/1996 (Kementerian Dalam Negeri).

Di Malaysia pengeluaran permit penerbitan adalah berpandukan garis panduan Akta Mesin Cetak Dan Penerbitan 1984 (Pindaan 1987). Berpandukan akta ini, bermula dari tahun 1996 hingga 24/4/2002 pihak Kementerian Dalam Negeri hanya memberikan permit penerbitan majalah kepada 28 orang penerbit sahaja untuk menerbitkan 32 majalah berkonsepkan TM. Kesemua 32 majalah yang diluluskan penerbitannya ini merupakan majalah berbahasa Inggeris (Abdullah Mohd Ariff, Kementerian Dalam Negeri).

Rekod mengenai jumlah majalah TM yang diimport ke pasaran tempatan pula sukar untuk dikenalpasti kerana ada antara majalah-majalah tersebut tidak didaftarkan di bawah Kementerian Dalam Negeri. Jadi angka sebenar majalah TM import di pasaran majalah Malaysia masih sukar disenaraikan.

Majalah TM mula disenaraikan dan diiktiraf sebagai sebuah kategori majalah di *Media Guide* pada tahun 1996. Sebanyak 5 buah majalah disenaraikan dalam buku panduan ini iaitu *IT Malaysia*, *Computimes Shopper Malaysia*, *PC Magazine Malaysia* dan *Times Guide to Computers* (*Media Guide*, 1996: 92).

Berdasarkan rekod pihak Kementerian Dalam Negeri dan rekod yang terdapat dalam *Media Guide*, dapatlah kita menyimpulkan bahawa majalah-majalah TM mula diterbitkan oleh penerbit tempatan dan dijual di negara kita sekitar pertengahan tahun 1980-an.

Kini majalah TM tidak lagi boleh dikira dengan jari kerana jumlahnya yang begitu banyak, baik majalah terbitan penerbit tempatan atau majalah import. Sehingga 31 Julai 2002 pengkaji telah berjaya mengesan sebanyak 102 buah majalah TM di pasaran tempatan seperti yang tersenarai dalam jadual 2.2.1. Kebanyakan dari majalah yang dikesan ini merupakan majalah yang diimport dari luar negara dan dikeluarkan dalam Bahasa Inggeris.

Jadual 2.2.1: Senarai Majalah TM Di Pasaran Majalah Malaysia

Bil	Tajuk Majalah	Penerbit	Bahasa
1.	ACCESS PB.SQC ADVISOR	Advisor Media Inc.	Inggeris
2.	ARTS SPECIAL	Future Publication	Inggeris
3.	ASP.NET PRO	Direct Media Inc.	Inggeris
4.	ATOMIC		Inggeris
5.	AUDIO TECHNOLOGY		Inggeris
6.	BYS ADMIN		Inggeris
7.	CGI		Inggeris
8.	C/CTT USERS JOURNAL	Visual Basic Bookmark	Inggeris
9.	CHIP	Fortune Voger Publishing	Inggeris
10.	CODBOOK		Inggeris
11.	CODE VAUCT		Inggeris
12.	COMPUTER ACTIVE	VNU Publication	Inggeris
13.	COMPUTER AND VIDEO GAMES		Inggeris
14.	COMPUTER ARTS SPECIAL	Future Publication	Inggeris
15.	COMPUTER BUYER'S GUIDE AND HANDBOOK	3 Dize. Inc.	Inggeris
16.	COMPUTER MUSIC	Future Publication	Inggeris
17.	COMPUTER SHOPPER	C Net Publication	Inggeris
18.	COMPUTIMES SHOPPER MALAYSIA	IT Publishing Sdn. Bhd.	Inggeris
19.	COMPUTER VIDEO		Inggeris
20.	COMPUTING GAMING WORLD	IDG International Data Publication	Inggeris
21.	CONNECTED HOME	EH Publishing	Inggeris
22.	CPU.COMPUTER POWER USER	Sandhills Publishing	Inggeris
23.	DR.DOBBS'S JOURNAL	United Business Media	Inggeris
24.	DRAGON	Paizo Publishing	Inggeris
25.	EDGE	Future Publication	Inggeris
26.	ELECTRONIC GAMING MONTHLY	Ziff Devis Media	Inggeris
27.	FAMILY TREE	Future Publication	Inggeris
28.	GAME GUIDE		Inggeris
29.	GAME NOW	Ziff Davis Media	Inggeris
30.	GAME PRO	IDG Games Media Group	Inggeris
31.	GAMES MASTER	Future Publication	Inggeris
32.	HANDHELD COMPUTING		Inggeris

PERPUSTAKAAN UNIVERSITI MALAYA

33.	INQUEST GAMER	Wizarduniverse inc.	Inggeris
34.	INTERNET ADVISOR	Future Publication	Inggeris
35.	INTERNET WORKS	Future Publication	Inggeris
36.	JARING INTERNET	Mimos Berhad	Inggeris
37.	JARING INTERNET MAGAZINE	Mimos Berhad	Inggeris
38.	JAVA PRO		Inggeris
39.	LUNEX MAGAZINE	Future Publication	Inggeris
40.	MAC ADDICT	Future Publication	Inggeris
41.	MAC HOME		Inggeris
42.	MAC TECH		Inggeris
43.	MAC WORLD	Trade Business Publication	Inggeris
44.	MAJALAH PC	Kumpulan Karang kraf	Melayu
45.	MAXIMUM PC	Future Publication	Inggeris
46.	MICROSOFT WINDOWS		Inggeris
47.	MSDN MAGAZINE	EMP Media	Inggeris
48.	.NET	Future Publication	Inggeris
49.	NEW ARCHITECT		Inggeris
50.	PC ACTIVE		Inggeris
51.	PC ANSWERS	Future Publication	Inggeris
52.	PC AUTHORITY	Networking Publishing	Inggeris
53.	PC.COM	Twenty First Century Media	Inggeris
54.	PC FIRST AID	Pargon Publishing	Inggeris
55.	PC FORMAT	Future Publication	Inggeris
56.	PCG	Pargon Publishing	Inggeris
57.	PC GAMER	Future Publication	Inggeris
58.	PC HOME		Inggeris
59.	PC MAGAZINE	Ziff Davis Media	Inggeris
60.	PCN COMPUTING		Inggeris
61.	PC PHOTO	Werner Publishing	Inggeris
62.	PC PLUS	Velocity Media	Inggeris
63.	PC POWER PLAY	Next Publication	Inggeris
64.	PC PRO	Dennis Publishing	Inggeris
65.	PC UPGRADE	Bedford Communication	Inggeris
66.	PC USER	ACP Publisher	Inggeris
67.	PC UTILITIES	Live Publishing	Inggeris
68.	PC WORLD MALAYSIA	CR Media Pte. Ltd.	Inggeris
69.	PDA ESSENTIALS	Paragon Publishing	Inggeris
70.	PERSONAL COMPUTER WORLD	VNU Business Publications	Inggeris
71.	PHOTOSHOP	Digital Mastery	Inggeris
72.	PLANET GAME		Inggeris
73.	PLAY STATION	Future Publication	Inggeris
74.	PLAY STATION 2	Future Publication	Inggeris
75.	POCKET PC	Thaddeus computing	Inggeris
76.	POWER STATION	Paragon Publishing	Inggeris
77.	PRACTICAL INTERNET	Paragon Publishing	Inggeris

78.	PSM2	Future Publication	Inggeris
79.	SOC SERVER		Inggeris
80.	SOFTWARE DEVELOPMENT	United Business Media	Inggeris
81.	SMART COMPUTING		Inggeris
82.	STEREOPHILE		Inggeris
83.	SYS ADMIN	United Business Media	Inggeris
84.	TCW		Inggeris
85.	TECH	Bedford Communication	Inggeris
86.	TIPS & TRICKS	L.F.P. inc.	Inggeris
87.	TOTAL ADVANCE		Inggeris
88.	T3	Future Publication	Inggeris
89.	VISUAL STUDIO	A Fawcett Technical Publication	Inggeris
90.	WEB PAGES		Inggeris
91.	WEB SERVICES JOURNAL	SYS.Com Media	Inggeris
92.	WHAT LAPTOP AND HANDHELD PC	Crimson Publishing	Inggeris
93.	WHAT PC		Inggeris
94.	WINDOWS	Future Publication	Inggeris
95.	WIRED	BK Media Systems	Inggeris
96.	WIRELESS WORLD	CR Media Publication	Inggeris
97.	X BOX	Future Publication	Inggeris
98.	XMC JOURNAL	SYS.Com Media	Inggeris
99.	XMC WEB SERVICES MAGAZINES	Diamer Interactive Corporation	Inggeris
100.	YAHOO! INTERNET		Inggeris
101.	3D ARTIST		Inggeris
102.	3D WORLD	Future Publication	Inggeris

Sumber: Rani Ann Balaraman,
Tinjauan.

Terdapat sebahagian dari majalah-majalah ini yang tidak disertakan maklumat siapakah penerbitnya kerana kesukaran pengkaji untuk mendapatkan maklumat-maklumat ini dari pihak pekedai. Majalah TM yang sering dibungkus dengan plastik semasa di pameran di kedai juga menyukarkan pengkaji untuk mengumpulkan maklumat mengenai penerbit-penerbit yang menerbitkan majalah TM di pasaran majalah Malaysia.

Tetapi berdasarkan maklumat yang ada ini pengkaji mendapati bahawa hampir 99% majalah TM yang berada di pasaran majalah tempatan merupakan majalah yang diimport dari luar negara dan menggunakan Bahasa Inggeris sebagai medium untuk menyampaikan mesej mereka. Hanya terdapat sebuah sahaja majalah TM di pasaran Malaysia yang menggunakan Bahasa Melayu untuk menyampaikan mesejnya iaitu *Majalah PC*.

Berdasarkan kajian ini juga pengkaji mendapati penerbit yang paling banyak menerbitkan majalah-majalah TM yang berada di pasaran majalah tempatan adalah Future Publication iaitu sebanyak 22 judul majalah. Penerbit kedua yang paling banyak menerbitkan majalah-majalah berbentuk TM ini ialah Paragon Publishing iaitu sebanyak 5 judul.

Pengkaji juga mendapati hanya terdapat lapan buah majalah TM sahaja yang diterbitkan oleh penerbit tempatan iaitu majalah *CHIP*, *Computimes Shopper Malaysia*, *Jaring Internet*, *Jaring Internet Magazine*, *Majalah PC*, *PC World* dan majalah *PC.COM*. Kesemua majalah ini diterbitkan dalam Bahasa Inggeris kecuali *Majalah PC*.

2.2.2 Faktor-faktor Perkembangan Majalah TM di Malaysia

Daripada beberapa buah majalah import yang dibawa masuk untuk bacaan golongan tertentu sahaja terutamanya mereka yang ahli dalam bidang TM, kini majalah ini telah berjaya meluaskan empayar kuasanya sehingga menjadi bahan bacaan untuk setiap golongan masyarakat yang berminat untuk mengetahui perkembangan TM di dunia. Jumlah majalah yang dahulunya boleh dikira jumlahnya kini mempunyai koleksi

tajuknya yang tersendiri. Apakah faktor yang menyebabkan majalah ini mengalami perkembangan yang pesat ini?

Mengikut kajian yang telah dijalankan dan temuramah dengan responden-responden terutamanya penerbit majalah TM dan pihak kementerian, beberapa alasan telah dikenalpasti sebagai faktor yang menyebabkan majalah TM mengalami perkembangan yang memberangsangkan di Malaysia.

Faktor pertama yang mendorong majalah TM mendapat tempat di hati pembaca Malaysia adalah kerana dasar negara yang berubah dari sebuah negara pertanian ke sebuah negara perindustrian. Gesaan perdana menteri Malaysia agar rakyat negara ini celik TM juga telah menyebabkan rakyat negara ini berlumba-lumba untuk mencari maklumat-maklumat terkini mengenai dunia TM dari pelbagai sumber, dan salah satu dari sumber tersebut ialah majalah-majalah TM ini.

Bahan-bahan bacaan berbentuk TM ini kurang diterbitkan sebagai sumber maklumat untuk pembaca di Malaysia. Jika ada pun ia hanyalah buku yang harganya mahal dan bahan yang disajikan di dalamnya bersifat semasa dan akan menjadi maklumat yang basi selepas setahun dua. Situasi ini berbeza dengan majalah TM yang menyediakan pelbagai bahan bacaan yang disertakan dengan gambar-gambar produk TM yang menarik. Pembaca yang membeli majalah-majalah TM ini disajikan dengan berita-berita terkini mengenai dunia TM dalam setiap keluaran.

Kualiti penerbitan majalah TM ini juga tinggi. Rata-rata majalah TM yang terdapat di pasaran tempatan mempunyai kualiti penerbitan yang amat bagus. Penerbit-penerbit ini menggunakan kertas yang berkualiti tinggi sebagai cover majalah dan helaian-helaian dalam majalah mereka. Gambar-gambar produk juga disertakan dalam

bentuk warna-warni. Setelah melihat gambar-gambar produk ini pembaca dapat mengetahui gambaran sebenar produk tanpa perlu ke kedai atau melihat dari sumber lain seperti televisyen.

Penerbitan majalah TM oleh penerbit tempatan dengan memberi perkembangan terbaru isu-isu TM tempatan serta penggunaan istilah dan bahasa yang mudah difahami seperti Bahasa Melayu juga menjadi satu faktor yang menyumbang kepada perkembangan majalah TM di Malaysia.

Majalah TM yang terdapat di pasaran Malaysia kebanyakannya memberikan cenderahati dan bahan-bahan yang berkaitan dengan komputer seperti CD dan perisian komputer untuk pembaca mereka. Pembeli merasakan disamping mereka membeli majalah dan membaca isinya mereka juga dapat memiliki sesebuah peralatan komputer secara percuma, jadi ini menjimatkan kos mereka.

Majalah TM sudah mula dijual di kedai-kedai tepi jalan atau kedai-kedai mamak. Pembaca tidak perlu ke kedai-kedai tertentu sahaja untuk membeli majalah ini. Faktor senang untuk memperolehi majalah ini juga mendorong perkembangan majalah ini di pasaran Malaysia.

2.2.3 Jenis-jenis Majalah TM di Pasaran Tempatan

Sebagai pembaca, kita hanya mengenali majalah ini sebagai majalah TM tetapi apakah sebenarnya majalah TM? Dahulunya majalah seperti ini lebih dikenali sebagai majalah PC kerana ia hanya memuatkan rencana-rencana dan gambar-gambar berkenaan PC (*Personal Computer*) sahaja. Tetapi seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan multimedia di dunia, penerbit majalah-majalah ini telah mengubah

kandungan majalah mereka kepada pelbagai bidang teknologi dan multimedia dan secara tidak langsung telah mengubah gelaran majalah PC kepada majalah TM (Ahmad Faiz Abdul Rahman, *Computimes Shopper Malaysia* .

Dalam kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji di beberapa buah kedai buku di sekitar Lembah Klang pengkaji telah mengesan sebanyak 102 buah majalah TM. Pengkaji juga mendapati bahawa majalah TM di pasaran tempatan ini mempunyai isi kandungan yang pelbagai mengikut bidang-bidang tertentu.

Untuk memudahkan kajian, pengkaji telah mengasingkan majalah-majalah tersebut kepada empat kumpulan yang utama iaitu Majalah TM Komputer, Majalah TM Perisian, Majalah TM Permainan dan Majalah TM Internet seperti yang dikategorikan dalam jadual 2.2.3.

Jadual 2.2.3: Empat Kategori Utama Majalah TM Di Pasaran Majalah Tempatan

Bilangan	Tajuk Majalah	Harga Seunit Majalah (RM)	PERISIAN	PERMAINAN	KOMPUTER	INTERNET
1.	ACCESS PB.SQC ADVISOR	35.00				√
2.	ARTS SPECIAL	45.90	√			
3.	ASP.NET PRO	40.00				√
4.	ATOMIC	15.90		√		
5.	AUDIO TECHNOLOGY	5.95				√
6.	BYS ADMIN	35.00			√	
7.	CGI	25.90		√		
8.	C/CTT USERS JOURNAL	31.00	√			
9.	CHIP	9.00			√	
10.	CODBOOK	55.00		√		
11.	CODE VAUCT	31.00		√		
12.	COMPUTER ACTIVE	10.50			√	
13.	COMPUTER AND VIDEO GAMES	21.50		√		
14.	COMPUTER ARTS SPECIAL	45.50	√			
15.	COMPUTER BUYER'S GUIDE AND HANDBOOK	27.90			√	
16.	COMPUTER MUSIC	47.90	√			
17.	COMPUTER SHOPPER	31.00			√	
18.	COMPUTIMES SHOPPER MALAYSIA	3.90			√	
19.	COMPUTER VIDEO	31.00			√	
20.	COMPUTING GAMING WORLD	45.00		√		
21.	CONNECTED HOME	26.90				√
22.	CPU.COMPUTER POWER USER	30.95			√	
23.	DR.DOBBS' JOURNAL	31.00	√			
24.	DRAGON	35.00		√		
25.	EDGE	32.90		√		
26.	ELECTRONIC GAMING MONTHLY	19.90		√		
27.	FAMILY TREE	39.90				√
28.	GAME GUIDE	12.95		√		
29.	GAME NOW	19.90		√		
30.	GAME PRO	31.00		√		
31.	GAMES MASTER	19.90		√		
32.	HANDHELD COMPUTING	29.90			√	
33.	INQUEST GAMER	28.00		√		
34.	INTERNET ADVISOR	28.90				√

35.	INTERNET WORKS	27.90				√
36.	JARING INTERNET	10.00				√
37.	JARING INTERNET MAGAZINE	10.00				√
38.	JAVA PRO	26.90				√
39.	LUNEX MAGAZINE	39.90	√			
40.	MAC ADDICT	28.00				√
41.	MAC HOME	12.95			√	
42.	MAC TECH	39.90	√			
43.	MAC WORLD	12.95			√	
44.	MAJALAH PC	4.80			√	
45.	MAXIMUM PC	15.00			√	
46.	MICROSOFT WINDOWS	42.50	√			
47.	MSDN MAGAZINE	35.00	√			
48.	. NET	29.90				√
49.	NEW ARCHITECT	22.90				√
50.	PC ACTIVE	20.90		√		
51.	PC ANSWERS	42.90			√	
52.	PC AUTHORITY	15.90			√	
53.	PC.COM	8.00			√	
54.	PC FIRST AID	39.90			√	
55.	PC FORMAT	47.90			√	
56.	PCG	36.50		√		
57.	PC GAMER	36.90		√		
58.	PC HOME	28.90			√	
59.	PC MAGAZINE	35.00			√	
60.	PCN COMPUTING	22.90			√	
61.	PC PHOTO	39.90	√			
62.	PC PLUS	39.90			√	
63.	PC POWER PLAY	23.90		√		
64.	PC PRO	29.50			√	
65.	PC UPGRADE	31.00			√	
66.	PC USER	22.90			√	
67.	PC UTILITIES	36.50			√	
68.	PC WORLD MALAYSIA	25.00			√	
69.	PDA ESSENTIALS	34.90				
70.	PERSONAL COMPUTER WORLD	29.90			√	
71.	PHOTOSHOP	53.00	√			
72.	PLANET GAME	8.90		√		
73.	PLAY STATION	27.50		√		
74.	PLAY STATION 2	37.90		√		
75.	POCKET PC	31.00			√	
76.	POWER STATION	29.90		√		

77.	PRACTICAL INTERNET	24.90			
78.	PSM2	27.90		√	
79.	SOC SERVER	32.00	√		
80.	SOFTWARE DEVELOPMENT	31.00	√		
81.	SMART COMPUTING	12.95			√
82.	STEREOPHILE	12.95			√
83.	SYS ADMIN	35.00			
84.	TCW	22.90		√	
85.	TECH	8.50		√	
86.	TIPS & TRICKS	32.50			√
87.	TOTAL ADVANCE	25.50		√	
88.	T3	23.90			√
89.	VISUAL STUDIO	29.90	√		
90.	WEB PAGES	15.00			
91.	WEB SERVICES JOURNAL	40.00			
92.	WHAT LAPTOP AND HANDHELD PC	27.90			√
93.	WHAT PC	27.90			√
94.	WINDOWS	29.90	√		
95.	WIRED	24.90			
96.	WIRELESS WORLD	10.00			
97.	X BOX	39.90		√	
98.	XMC JOURNAL	40.00			
99.	XMC WEB SERVICES MAGAZINES	32.90			
100.	YAHOO! INTERNET	17.90			
101.	3D ARTIST	21.90	√		
102.	3D WORLD	42.90	√		

Sumber: Rani Ann Balaraman,
Tinjauan.

Apa yang menjadi asas kepada pembahagian kategori-kategori majalah bagi pengkaji ialah kandungan majalah dan tajuk majalah. Kadang-kadang sesebuah majalah TM mempunyai isi yang sama dari awal hingga akhir. Contohnya majalah TM permainan. Majalah jenis ini seratus peratus memuatkan artikel dan gambar-gambar mengenai sesebuah permainan dan perisian permainan komputer yang terbaru di pasaran.

Ada juga majalah TM mencampur adukkan keempat-empat kategori di atas mengikut pecahan tertentu. Untuk mengklasifikasikan majalah seperti ini pula, pengkaji telah melihat peratusan kandungan majalah berdasarkan keempat-empat kategori seperti di atas. Majalah-majalah tersebut dikategorikan berdasarkan topik yang paling banyak dan kerap dimuatkan dalam majalah.

Tetapi ada juga majalah ini yang terpaksa dikategorikan secara rawak berpandukan tajuk majalah kerana kesukaran mendapatkan majalah, maklumat majalah yang tidak lengkap dari pihak pekedai dan kandungan majalah yang pelbagai hingga mengelirukan pengkaji.

2.2.4 Majalah TM: Komputer

The World Book Encyclopedia (2001: 908) mendefinisikan Komputer sebagai,

...a device that processes information with astonishing speed and accuracy. Computers process information by helping to create it and by displaying it, storing it, reorganizing it, calculating with it, and communicating it to other computers.

Dalam kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji, sebanyak 37 buah majalah yang berkaitan dengan komputer dijual di pasaran majalah Malaysia. Kebanyakan majalah ini lebih memberi tumpuan kepada pelbagai aspek yang berkaitan dengan komputer.

Secara asasnya majalah seperti ini akan memberikan gambaran mengenai komputer dari segi fungsi komputer, pembaharuan dalam dunia komputer, harga komputer di pasaran dan pelancaran-pelancaran mengenai komputer atau peralatan komputer di dalam dan luar negara. Pandangan tokoh-tokoh tertentu mengenai produk komputer terbaru di pasaran serta bagaimana mereka menggunakan komputer dalam kehidupan peribadi mereka dan sebagainya juga kadang-kadang dimuatkan dalam majalah-majalah ini.

Kandungan majalah TM komputer ini juga terpujang kepada objektif sesebuah majalah tersebut diterbitkan. Ada majalah yang berfungsi untuk memberi panduan penerangan, dan ada juga yang berfungsi untuk memberi nasihat.

Majalah yang berfungsi untuk memberi panduan akan memberikan panduan mengenai penggunaan komputer, bahagian-bahagian utama sesebuah komputer seperti *monitor, keyboard, mouse, modem, printer, scanner, Random-access memory (RAM), hard disk, floppy disk, microprocessor, speaker* dan lain-lain lagi.

Majalah yang berfungsi untuk memberikan penerangan pula akan menerangkan faedah-faedah komputer, masalah-masalah yang mungkin dihadapi oleh komputer, virus-virus yang menyerang komputer seperti *Nimda, sircam, code red, badtrans, MTX, Goner, Hybris, Vote, Anna Kournikova*, cara menghias skrin dan sebagainya.

Majalah yang memberikan nasihat akan memberikan nasihat tentang cara memilih komputer dengan yang bermutu, cara menjaga komputer dan hal-hal lain yang berkaitan dengan komputer.

Selalunya penerbit majalah TM berbentuk komputer ini akan menggabungkan ketiga-tiga unsur panduan, penerangan dan nasihat untuk menjadikan majalah terbitan mereka lebih bermutu dan memberikan pelbagai pengetahuan kepada pembaca dalam sebuah majalah sahaja.

Antara majalah TM komputer yang berada di pasaran ialah *Majalah PC*, *Chip*, *Computer Active*, *What Laptop And Handheld PC*, *PC Answers*, *PC.Com*, *Computimes*, *Shopper Malaysia*, *PC First Aid*, *PC Magazine* dan *PC World Malaysia*.

2.2.5 Majalah TM: Perisian

Dalam *The World Book Encyclopedia*, (2001: 21) Perisian membawa maksud

... consists of instructions that control the operation of the computer. Much software also includes information for the computer to process. There are two general kinds of software: (1) operating system software and (2) applications software

Perisian merupakan salah satu komponen yang paling utama dalam penggunaan komputer kerana ia mengawal dan menghidupkan perkakasan komputer seperti papan kekunci, tetikus dan monitor (*Dewan Kosmik*, Februari 1999: 45). Perisian berfungsi sebagai jantung kepada sesebuah komputer.

Majalah yang memuatkan topik-topik mengenai perisian ini akan memberikan judul-judul perisian yang terbaru di pasaran, sejarah dan asal sesebuah perisian, kegunaan perisian, cara untuk mengaplikasikan perisian ke dalam komputer, nasihat mengenai

perisian yang baik dan berkualiti, harga perisian di pasaran, cara mengendalikan perisian dan sebagainya.

Dalam kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji, majalah TM berbentuk perisian ini kebanyakannya diterbitkan oleh penerbit luar dan ia di bawa masuk ke negara ini. Penerbit tempatan sehingga ke hari ini tidak lagi mengambil sebarang usaha untuk mengeluarkan majalah TM jenis perisian ini.

Pengkaji juga mendapati bahawa hanya terdapat 18 buah majalah sahaja yang berkaitan dengan perisian di pasaran tempatan. Kesemua majalah ini menggunakan Bahasa Inggeris untuk menyampaikan mesej mereka.

Antara tajuk majalah TM perisian yang dapat dikenalpasti di pasaran majalah tempatan ialah *Arts Special*, *Microsoft Windows*, *Software Development*, *3D Artist*, *Photoshop*, *Lunex Magazine*, *Windows*, *Soc Server*, *Computer Music*, *Code Component Developer Magazine* dan *Mac Tech*.

2.2.6 Majalah TM: Permainan

Permainan didefinisikan sebagai,

...a mental or physical contest played according to rules. People have played games since prehistoric times. Games are usually played for fun, but they can also provide excitement, challenge, and relaxation,...Games are most commonly grouped by the kind of equipment used to play them. The major game groups are board games, card games, tile games, target games, dice games, table games, paper and pencil games and electronic games.

(The World Book Encyclopedia, 2001: 21)

Berdasarkan definisi di atas, kita boleh membuat kesimpulan bahawa terdapat pelbagai jenis permainan di dunia ini dan salah satu daripadanya ialah permainan elektronik.

Terdapat pelbagai jenis permainan elektronik seperti permainan perlumbaan kereta atau motosikal, pengembaraan, menentang makhluk asing atau hantu, daun terup, olahraga, pertarungan, permainan yang diadaptasikan dari filem seperti *Spider Man*, *Harry Potter* dan sebagainya.

Majalah-majalah ini akan memberi tumpuan yang utama kepada panduan, peraturan dan cara untuk bermain sesebuah permainan kepada pembaca. Majalah-majalah jenis ini juga akan mengulas mengenai sesebuah permainan, memberikan kelebihan, kekurangan dan cadangan untuk meningkatkan mutu persembahan sesebuah permainan elektronik yang diulas itu.

Kehendak minimum dan keperluan RAM juga akan diberikan sebagai satu kemudahan dan panduan kepada pembaca untuk mengisi perisian permainan ini ke dalam komputer mereka.

Terdapat sebanyak 27 buah majalah berbentuk TM permainan di pasaran. Boleh dikatakan kebanyakan dari majalah ini dikeluarkan dalam Bahasa Inggeris. Majalah jenis permainan dalam Bahasa Melayu jarang dijumpai kerana penerbit tempatan tidak berminat untuk mengeluarkan majalah jenis ini.

Kebanyakan penerbit tempatan hanya menerbitkan bahan mengenai permainan elektronik ini dalam bahagian-bahagian tertentu majalah mereka yang memuatkan perkara-perkara lain seperti komputer dan internet. Tiada majalah khusus mengenai permainan elektronik yang diterbitkan di Malaysia sehingga kini.

Antara nama-nama permainan jenis elektronik ini ialah *Sid Meier SimGolf*, *Xtreme Air Racing*, *Return To Castle Wolfenstein*, *Freedom Force*, *Monopoly Tycoon*, *Master Rally*, *Nascar Racing 2002 Season*, *Fifa Soccer 2002*, *Motor Racer 3* dan *Commanche 4*.

Antara judul majalah TM permainan ini di pasaran ialah *Computing Gaming World*, *Power Station*, *Game Pro*, *Game Guide*, *Planet Game*, *Play Station 2*, *Dragon*, *Electronic Gaming Monthly*, *Inquest Gamer* dan *Edge*.



2.2.7 Majalah TM: Internet

Mesters (2000: 9-10) mendefinisikan internet sebagai,

... a gigantic network made up of millions of computers located all over the world. When you contact the internet, your computer joins this network and you immediately gain access to the numerous services available...Internet is a vast network linking up millions of computers all over the world, but, to be a little more precise, the internet is made up of countless network of interconnected computers. This is why the internet is also sometimes called 'the network of networks.'

Internet juga didefinisikan sebagai,

... a vast network of computers that connects many of the world's businesses, institutions, and individuals. The internet, which means interconnected network of networks, links tens of thousands of smaller computer network.

(*The World Book Encyclopedia*, 2001: 350)

Internet wujud hasil percantuman antara teknologi komputer dan telefon yang dapat menghubungkan beribu-ribu rangkaian komputer di seluruh pelosok dunia. Gabungan teknologi komputer dan talian telefon dan disokong oleh protokol rasmi

Transmission Control Protocol (TCP) dan *internet protocol (IP)* telah membolehkan masyarakat menjalinkan hubungan komunikasi di seluruh dunia (Sellappan, 1998: 9-3).

Secara umumnya internet boleh digunakan untuk berkomunikasi, membuat kajian mengenai sesuatu perkara, membuat publisiti atau periklanan, menjual sesuatu produk secara online dan lain-lain kegunaan seperti *chat*.

Walau apapun definisi yang diberikan untuk internet, apa yang pasti ialah internet merupakan satu alat yang menghubungkan beribu-ribu komputer secara serentak di seluruh dunia.

Melalui majalah-majalah TM internet ini juga, pembaca boleh mendapatkan alamat-alamat web terbaru di internet yang menawarkan pelbagai jenis perkhidmatan, cara menggunakan atau memanfaatkan halaman-halaman tersebut, cara menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam melayari internet dan tips-tips mengenai internet.

Menyimpan data-data dari internet, cara melindungi komputer dari virus, peraturan menggunakan perkhidmatan internet, gambar-gambar halaman web yang menarik untuk dilawati, perkembangan terbaru dalam internet, cara menggunakan perkhidmatan internet seperti menghantar pesanan ke telefon bimbit dan membeli belah secara *online* juga dimuatkan dalam majalah-majalah ini.

Pembaca juga diajar bagaimana untuk menempah tiket filem yang ditayangkan di pawagam-pawagam berhampiran kediaman pelanggan. Produk-produk terbaru di pasaran baik yang berbentuk elektronik atau barang-barang keperluan manusia dalam kehidupan harian seperti minyak wangi, katil dan tilam keluaran terbaru sesebuah syarikat serta cara barang-barang ini boleh dimiliki dengan melayari internet juga diajar dalam majalah TM internet ini. Cara melindungi internet, jenaka-jenaka atau artikel-

artikel yang menarik dalam halaman-halaman web juga dicetak dalam majalah-majalah ini sebagai satu bahan bacaan ringan dan renungan untuk pembaca.

Seperti majalah TM Komputer, majalah TM internet ini juga turut menyelitkan temuramah dengan tokoh-tokoh yang arif mengenai internet dan bagaimana mereka menggunakan kemudahan ini. Isu-isu tentang *e-commerce*, *e-business* dan apa sahaja yang berkaitan dengan perkhidmatan yang berbentuk elektronik yang terbaru dan terkini di pasaran tempatan atau antarabangsa juga dimuatkan dalam majalah jenis ini.

Permainan juga boleh didapati dalam internet. Pemain boleh bermain dan berkenalan dengan pemain daripada luar negara. Alamat laman-laman web permainan diberikan dalam majalah seperti ini. Contoh halaman web ini adalah seperti *Funbrain*, *netBaby*, *Pogo.Com*, *Enigma Device*, *The Gamerzone*, *GamesUp*.

Antara majalah TM internet yang dapat dikenalpasti oleh pengkaji di pasaran tempatan ialah *Asp. Net Pro*, *Connected Home*, *Internet Works*, *Jaring Internet*, *Java Pro*, *Mac Addict*, *Network Computing*, *Web Pages*, *Wireless World*, dan *Practical Internet*.

2.2.8 Konsep Majalah TM Di Malaysia

Selepas kajian ke atas majalah-majalah ini dilakukan, pengkaji telah mengenal pasti bahawa konsep sebenar majalah-majalah TM di Malaysia. Baik majalah terbitan penerbit tempatan mahupun penerbit luar negara, kebanyakannya majalah TM di Malaysia mempunyai konsep penerbitan yang sama sahaja. Majalah-majalah ini cuba untuk memberi pengetahuan mengenai TM dan perkembangan-perkembangan dunia TM yang terbaru untuk pembaca mereka.

Kesemua majalah yang diteliti oleh pengkaji mempunyai ruangan komputer, permainan, perisian dan internet. Kadang-kadang wujud juga ruangan-ruangan yang lain tetapi jumlahnya adalah sedikit dan kekerapannya juga adalah amat jarang.

Penerbit-penerbit majalah di Malaysia cuba untuk menggabungkan keempat-empat kategori majalah TM iaitu kategori komputer, permainan, perisian dan internet ini ke dalam sebuah majalah. Tujuan mereka berbuat demikian adalah untuk memudahkan pembaca mendapat kesemua jenis pengetahuan dalam sebuah majalah dan menjimatkan kos pembaca. Penerbit juga dapat menjimatkan kos penerbitan mereka memudahkan penerbit untuk mencari bahan untuk dimuatkan dalam majalah mereka kerana bahan-bahan yang berkaitan TM yang menjurus pada satu-satu bidang tertentu cukup bagi penerbit untuk menerbitkan sebuah majalah pada satu-satu masa.