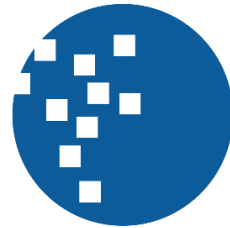


**PEMETAAN JURNALISME *GAME* DI MEDIA *GAME*
KOTAKGAME.COM, JAGATPLAY.COM, REVIVALTV.ID,
DAN GAMEFINITY.ID PERIODE 2-29 JANUARI 2022**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

00000026268

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

**PEMETAAN JURNALISME GAME DI MEDIA GAME
KOTAKGAME.COM, JAGATPLAY.COM, REVIVALTV.ID,
DAN GAMEFINITY.ID PERIODE 2-29 JANUARI 2022**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

0000026268

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028268

Program studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

Pemetaan Jurnalisme *Game* di Media *Game Kotakgame.com, Jagatplay.com, Revivaltv.id, dan Gamefinity.id* Periode 2-29 Januari 2022 merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Juni 2022



Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

HALAMAN PENGESAHAN

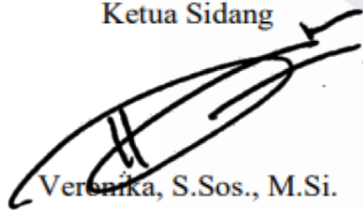
Skripsi dengan judul

Pemetaan Jurnalisme *Game* di Media *Game Kotakgame.com, Jagatplay.com, Revivaltv.id, dan Gamefinity.id* Periode 2-29 Januari 2022

Nama : Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy
NIM : 00000028268
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Juni 2022
Pukul 14.30 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



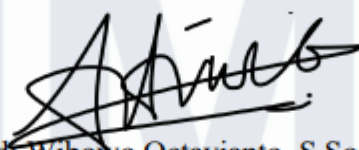
Veronika, S.Sos., M.Si.
0317028703

Penguji



Nona Evita, B.A., M.A.
0304048902

Pembimbing



Adf Wibowo Octavianto, S.Sos.,
M.Si.
0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

NIM : 00000028268

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

JenisKarya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

Pemetaan Jurnalisme *Game* di Media *Game Kotakgame.com, Jagatplay.com, Revivaltv.id, dan Gamefinity.id* Periode 2-29 Januari 2022

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Juni 2022

Yang menyatakan,



Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena oleh rahmat, berkat, dan kasih sayang-Nya dari awal pengajuan ide sampai titik ini, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemetaan Jurnalisme *Game* di Media *Game Kotakgame.com, Jagatplay.com, Revivaltv.id, dan Gamefinity.id* Periode 2-29 Januari 2022” dengan tepat waktu. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan supaya peneliti mampu mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memetakan konten sejumlah media *game* di Indonesia agar hasilnya dapat digunakan sebagai landasan penelitian berikutnya. Dengan demikian, peneliti turut berkontribusi dalam memperkaya pembahasan terkait topik *game* yang jarang dibahas secara ilmiah di Indonesia.

Tentunya, penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan nasihat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
3. Adi Wibowo Octavianto, S.Sos, M.Si., sebagai Pembimbing yang selalu membimbing peneliti selama 16 kali bimbingan untuk memberikan kritik, saran, dan menjawab beribu pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti.
4. Keluarga peneliti, terutama ibu yang selalu memberikan dukungannya sehingga peneliti tidak mengenal kata ‘menyerah’ dalam menghadapi pembuatan skripsi yang tidak mudah.
5. Teman-teman peneliti dari semester satu sampai semester tujuh yang membuat hari-hari peneliti di kampus terasa makin menyenangkan.
6. Teman-teman peneliti dari sejak SMA yang masih sering berinteraksi dengan peneliti bahkan sampai sekarang, terutama kepada kedua teman yang sejak SMA sudah beda kelas, beda peminatan, dan kini beda kampus, beda jurusan. Meskipun demikian, mereka tetap bersenda gurau dengan peneliti, terutama ketika bermain *game*. *You know who you are!*
7. Kedua *coder* yang sudah meluangkan waktunya di tengah kesibukan untuk membantu peneliti dalam melakukan uji reliabilitas.

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peneliti saja, tetapi juga pembaca, baik yang tertarik dengan topik *game* maupun yang tidak. Semoga penelitian ini mampu memberikan gambaran terkait kecenderungan media *game* di Indonesia dalam pembuatan berita, mulai dari jenis, tipe, sampai berita kritis.

Tangerang, 17 Juni 2022

Angelo

Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

vi

Pemetaan Jurnalisme Game..., Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy, Universitas Multimedia Nusantara

**PEMETAAN JURNALISME GAME DI MEDIA GAME
KOTAKGAME.COM, JAGATPLAY.COM, REVIVALTV.ID,
DAN GAMEFINITY.ID PERIODE 2-29 JANUARI 2022**

Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

ABSTRAK

Game merupakan sarana hiburan yang makin populer di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari laporan We Are Social bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan pemain *game* terbanyak di dunia per Januari 2022. Perkembangan *game* ini menjadi potensi bagi pertumbuhan jurnalisme *game* di Indonesia. Masalahnya, masih sedikit penelitian ilmiah di Indonesia yang mempelajari topik *game*, terutama jurnalisme *game*. Akibatnya, tidak banyak informasi yang dapat diketahui seputar cabang jurnalisme tersebut. Oleh karena itu, pemetaan konten jurnalisme *game* penting dilakukan untuk menggambarkan tren dan kecenderungan media *game* di Indonesia dalam pembuatan konten. Kegunaan akademis penelitian ini adalah sebagai sumber data untuk penelitian jurnalisme *game* yang berikutnya. Penelitian ini juga memperkaya studi kuantitatif dengan topik jurnalisme *game* yang jarang dibahas dan mengembangkan konsep berita kritis. Peneliti menggunakan konsep jurnalisme *game*, media daring, dan berita yang dibagi menjadi jenis berita, tipe berita, dan berita kritis. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan metode analisis isi. Adapun media yang diteliti adalah *Kotakgame.com*, *Jagatplay.com*, *Revivaltv.id*, dan *Gamefinity.id*. Sampel acak sederhana digunakan untuk menemukan 551 berita dari 2-29 Januari 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, keempat media lebih sering membuat berita *hard news* dengan struktur penulisan *straight news*. Selain itu, hampir semua berita dapat dikategorikan sebagai berita tidak kritis.

Kata kunci: *berita kritis, jurnalisme game, media daring, pemetaan konten, tipe dan jenis berita*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**GAME JOURNALISM MAPPING ON KOTAKGAME.COM,
JAGATPLAY.COM, REVIVALTV.ID, AND GAMEFINITY.ID
FROM 2-29 JANUARY 2022**

Mikhaangelo Fabialdi Nurhapy

ABSTRACT

Games are an increasingly popular means of entertainment in Indonesia. This is proved by the We Are Social report which shows that Indonesia is ranked third as the country with the most game players in the world as of January 2022. The growth of games gives the potential for the growth of game journalism in Indonesia. The problem lies on the fact that there are still few scientific studies in Indonesia that study the topic of games, especially game journalism. As a result, not much information is known about this branch of journalism. Therefore, it is important to map game journalism content to describe the trends and tendencies related to content creation in Indonesian game media. The academic use of this research is to be used as a data source for future game journalism research. This research also enriches quantitative studies with topics of game journalism that are rarely discussed. It also develops the concept of critical news. Researcher uses the concepts of game journalism, online media, and news which is divided into types of news, writing structures, and critical news. Quantitative approach is used with content analysis method. The media studied are divided into Kotakgame.com, Jagatplay.com, Revivaltv.id, and Gamefinity.id. A simple random sample technique is used to find 551 news stories from January 2-29 2022. The results show that overall, the four media outlets produce more hard news stories with a straight news writing structure. In addition, almost all news can be categorized as uncritical news.

Keywords: *content mapping, critical news, game journalism, online media, structure of writing and types of news*

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR RUMUS	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian	9
1.5.1 Kegunaan Akademis	9
1.6 Keterbatasan Penelitian	9
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Teori dan Konsep	20
2.2.1 Jurnalisme <i>Game</i>	20
2.2.2 Media Daring	21
2.2.3 Berita	22
2.2.3.1 Jenis Berita	23
2.2.3.2 Tipe Berita	24

2.2.3.3	Berita Kritis.....	26
2.3	Alur Penelitian.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
3.1	Paradigma Penelitian.....	30
3.2	Jenis dan Sifat Penelitian.....	30
3.3	Metode Penelitian.....	31
3.4	Populasi dan Sampel.....	32
3.4.1	Populasi.....	32
3.4.2	Sampel.....	35
3.5	Operasionalisasi Konsep.....	38
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.7	Teknik Pengukuran Data.....	42
3.7.1	Uji Validitas.....	42
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	43
3.7.2.1	Hasil Uji Reliabilitas pada Q1-A <i>Hard News</i>	48
3.7.2.2	Hasil Uji Reliabilitas pada Q1-B <i>Soft News</i>	49
3.7.2.3	Hasil Uji Reliabilitas pada Q2-A <i>Straight News</i>	51
3.7.2.4	Hasil Uji Reliabilitas pada Q2-B <i>Feature</i>	53
3.7.2.5	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-A <i>Profiles</i>	54
3.7.2.6	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-B <i>Travel Profiles</i>	55
3.7.2.7	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-C <i>As-told-to Stories</i>	56
3.7.2.8	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-D <i>Instructional Articles</i>	57
3.7.2.9	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-E <i>List Articles</i>	57
3.7.2.10	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-F <i>News Feature Stories</i>	58
3.7.2.11	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-G <i>Promotional Articles</i>	59
3.7.2.12	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-H <i>Anecdotes</i>	60
3.7.2.13	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-I <i>Comment Pieces</i>	61
3.7.2.14	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-J <i>Reviews</i>	61
3.7.2.15	Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-K Lain-lain.....	62
3.7.2.16	Hasil Uji Reliabilitas pada Q4 <i>Berita Kritis</i>	63

3.7.2.17	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-A <i>Administrative Criticism</i> ..	65
3.7.2.18	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-B <i>Truth Criticism</i>	65
3.7.2.19	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-C <i>Character Criticism</i>	66
3.7.2.20	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-D <i>Policy Criticism</i>	66
3.7.2.21	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-E <i>Ideology Criticism</i>	67
3.7.2.22	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-F <i>Strategy Criticism</i>	67
3.7.2.23	Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-G Lain-lain	67
3.8	Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Objek Penelitian	69
4.1.1	<i>Kotakgame.com</i>	69
4.1.2	<i>Jagatplay.com</i>	69
4.1.3	<i>Revivaltv.id</i>	70
4.1.4	<i>Gamefinity.id</i>	71
4.2	Hasil Penelitian Utama	71
4.2.1	Muatan Berita <i>Kotakgame.com</i>	71
4.2.1.1	Indikator Jenis Berita.....	71
4.2.1.2	Indikator Tipe Berita	73
4.2.1.3	Indikator Tipe <i>Feature</i>	76
4.2.1.4	Indikator Berita Kritis	79
4.2.1.5	Indikator Tipe Berita Kritis	81
4.2.2	Muatan Berita <i>Jagatplay.com</i>	85
4.2.2.1	Indikator Jenis Berita.....	85
4.2.2.2	Indikator Tipe Berita	87
4.2.2.3	Indikator Tipe <i>Feature</i>	89
4.2.2.4	Indikator Berita Kritis	93
4.2.2.5	Indikator Tipe Berita Kritis	94
4.2.3	Muatan Berita <i>Revivaltv.id</i>	98
4.2.3.1	Indikator Jenis Berita.....	98
4.2.3.2	Indikator Tipe Berita	100

4.2.3.3	Indikator Tipe <i>Feature</i>	102
4.2.3.4	Indikator Berita Kritis	106
4.2.3.5	Indikator Tipe Berita Kritis	108
4.2.4	Muatan Berita <i>Gamefinity.id</i>	112
4.2.4.1	Indikator Jenis Berita.....	112
4.2.4.2	Indikator Tipe Berita	113
4.2.4.3	Indikator Tipe <i>Feature</i>	115
4.2.4.4	Indikator Berita Kritis	117
4.2.5	Pola Pemberitaan <i>Kotakgame.com</i>	119
4.2.6	Pola Pemberitaan <i>Jagatplay.com</i>	120
4.2.7	Pola Pemberitaan <i>Revivaltv.id</i>	121
4.2.8	Pola Pemberitaan <i>Gamefinity.id</i>	122
4.3	Hasil Penelitian Tambahan	123
4.3.1	Topik Berita.....	123
4.3.1.1	Topik Berita di <i>Kotakgame.com</i>	124
4.3.1.2	Topik Berita di <i>Jagatplay.com</i>	126
4.3.1.3	Topik Berita di <i>Revivaltv.id</i>	127
4.3.1.4	Topik Berita di <i>Gamefinity.id</i>	129
4.3.2	Target Kritik	130
4.3.2.1	Target Kritik di <i>Kotakgame.com</i>	131
4.3.2.2	Target Kritik di <i>Jagatplay.com</i>	132
4.3.2.3	Target Kritik di <i>Revivaltv.id</i>	132
4.3.3	Sumber Berita	133
4.3.3.1	Sumber Berita di <i>Kotakgame.com</i>	134
4.3.3.2	Sumber Berita di <i>Jagatplay.com</i>	136
4.3.3.3	Sumber Berita di <i>Revivaltv.id</i>	138
4.3.3.4	Sumber Berita di <i>Kotakgame.com</i>	140
4.3.4	Berita <i>In-depth</i> /Investigasi	141
4.3.4.1	Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Kotakgame.com</i>	142
4.3.4.2	Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Jagatplay.com</i>	142

4.3.4.3	Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Revivaltv.id</i>	143
4.3.4.4	Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Kotakgame.com</i>	144
4.4	Pembahasan	145
4.4.1	Pembahasan Hasil Analisis Jenis Berita.....	145
4.4.2	Pembahasan Hasil Analisis Tipe Berita.....	147
4.4.3	Pembahasan Hasil Analisis Tipe <i>Feature</i>	149
4.4.4	Pembahasan Hasil Analisis Berita Kritis.....	152
4.4.5	Pembahasan Hasil Analisis Tipe Berita Kritis.....	155
4.4.6	Pembahasan Hasil Analisis Pola Pemberitaan.....	158
4.4.7	Pembahasan Hasil Analisis Topik Berita	161
4.4.8	Pembahasan Hasil Analisis Target Kritik	163
4.4.9	Pembahasan Hasil Analisis Sumber Berita	165
4.4.10	Pembahasan Hasil Analisis Berita <i>In-depth</i> /Investigasi	169
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	172
5.1	Simpulan.....	172
5.2	Saran.....	175
5.2.1	Saran Akademis	175
5.2.2	Saran Praktis.....	177
DAFTAR PUSTAKA	178
LAMPIRAN	184



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Berita di <i>Duniagames.co.id</i> dan <i>Kotakgame.com</i>	5
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Daftar Media <i>Game</i> di Indonesia Berdasarkan Peringkat <i>Alexa.com</i> ...	33
Tabel 3.2 Operasionalisasi Konsep	41
Tabel 3.3 Daftar Sampel Berita Media <i>Kotakgame.com</i>	45
Tabel 3.4 Daftar Sampel Berita Media <i>Jagatplay.com</i>	46
Tabel 3.5 Daftar Sampel Berita Media <i>Revivaltv.id</i>	46
Tabel 3.6 Daftar Sampel Berita Media <i>Gamefinity.id</i>	47
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Indikator Q1-A.....	48
Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Indikator Q1-B.....	49
Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Indikator Q2-A.....	51
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Indikator Q2-B.....	53
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Indikator Q3-A.....	54
Tabel 3.12 Uji Reliabilitas Indikator Q3-B.....	55
Tabel 3.13 Uji Reliabilitas Indikator Q3-C.....	56
Tabel 3.14 Uji Reliabilitas Indikator Q3-D.....	57
Tabel 3.15 Uji Reliabilitas Indikator Q3-E.....	57
Tabel 3.16 Uji Reliabilitas Indikator Q3-F	58
Tabel 3.17 Uji Reliabilitas Indikator Q3-G.....	59
Tabel 3.18 Uji Reliabilitas Indikator Q3-H.....	60
Tabel 3.19 Uji Reliabilitas Indikator Q3-I.....	61
Tabel 3.20 Uji Reliabilitas Indikator Q3-J.....	61
Tabel 3.21 Uji Reliabilitas Indikator Q3-K.....	62
Tabel 3.22 Uji Reliabilitas Indikator Q4.....	63
Tabel 3.23 Uji Reliabilitas Indikator Q5-A.....	65
Tabel 3.24 Uji Reliabilitas Indikator Q5-B.....	65
Tabel 3.25 Uji Reliabilitas Indikator Q5-C.....	66
Tabel 3.26 Uji Reliabilitas Indikator Q5-D.....	66
Tabel 3.27 Uji Reliabilitas Indikator Q5-E.....	67
Tabel 3.28 Uji Reliabilitas Indikator Q5-F	67
Tabel 3.29 Uji Reliabilitas Indikator Q5-G.....	68
Tabel 4.1 Jenis Berita di <i>Kotakgame.com</i>	71
Tabel 4.2 Tipe Berita di <i>Kotakgame.com</i>	73
Tabel 4.3 Tipe <i>Feature</i> di <i>Kotakgame.com</i>	76
Tabel 4.4 Berita Kritis di <i>Kotakgame.com</i>	80
Tabel 4.5 Tipe Berita Kritis di <i>Kotakgame.com</i>	81
Tabel 4.6 Jenis Berita di <i>Jagatplay.com</i>	85
Tabel 4.7 Tipe Berita di <i>Jagatplay.com</i>	87
Tabel 4.8 Tipe <i>Feature</i> di <i>Jagatplay.com</i>	89

Tabel 4.9 Berita Kritis di <i>Jagatplay.com</i>	93
Tabel 4.10 Tipe Berita Kritis di <i>Jagatplay.com</i>	94
Tabel 4.11 Jenis Berita di <i>Revivaltv.id</i>	98
Tabel 4.12 Tipe Berita di <i>Revivaltv.id</i>	100
Tabel 4.13 Tipe <i>Feature</i> di <i>Revivaltv.id</i>	102
Tabel 4.14 Berita Kritis di <i>Revivaltv.id</i>	106
Tabel 4.15 Tipe Berita Kritis di <i>Revivaltv.id</i>	108
Tabel 4.16 Jenis Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	112
Tabel 4.17 Tipe Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	113
Tabel 4.18 Tipe <i>Feature</i> di <i>Gamefinitv.id</i>	115
Tabel 4.19 Berita Kritis di <i>Gamefinitv.id</i>	117
Tabel 4.20 Pola Pemberitaan <i>Kotakgame.com</i>	119
Tabel 4.21 Pola Pemberitaan <i>Jagatplay.com</i>	120
Tabel 4.22 Pola Pemberitaan <i>Revivaltv.id</i>	121
Tabel 4.23 Pola Pemberitaan <i>Gamefinitv.id</i>	122
Tabel 4.24 Topik Berita di <i>Kotakgame.com</i>	124
Tabel 4.25 Topik Berita di <i>Jagatplay.com</i>	126
Tabel 4.26 Topik Berita di <i>Revivaltv.id</i>	127
Tabel 4.27 Topik Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	129
Tabel 4.28 Target Kritik di <i>Kotakgame.com</i>	131
Tabel 4.29 Target Kritik di <i>Jagatplay.com</i>	132
Tabel 4.30 Target Kritik di <i>Revivaltv.id</i>	132
Tabel 4.31 Sumber Berita di <i>Kotakgame.com</i>	134
Tabel 4.32 Situs yang Digunakan di <i>Kotakgame.com</i>	135
Tabel 4.33 Sumber Berita di <i>Jagatplay.com</i>	136
Tabel 4.34 Situs yang Digunakan di <i>Jagatplay.com</i>	137
Tabel 4.35 Sumber Berita di <i>Revivaltv.id</i>	138
Tabel 4.36 Situs yang Digunakan di <i>Revivaltv.id</i>	139
Tabel 4.37 Sumber Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	140
Tabel 4.38 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Kotakgame.com</i>	142
Tabel 4.39 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Jagatplay.com</i>	142
Tabel 4.40 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Revivaltv.id</i>	143
Tabel 4.41 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Gamefinitv.id</i>	144
Tabel 4.42 Jenis Berita di Keempat Media	145
Tabel 4.43 Tipe Berita di Keempat Media	147
Tabel 4.44 Tipe <i>Feature</i> di Keempat Media	149
Tabel 4.45 Berita Kritis di Keempat Media	152
Tabel 4.46 Tipe Berita Kritis di Keempat Media	155
Tabel 4.47 Pola Pemberitaan Keempat Media	158
Tabel 4.48 Topik Berita di Keempat Media	161

Tabel 4.49 Target Kritik di Keempat Media.....	163
Tabel 4.50 Sumber Berita di Keempat Media.....	165
Tabel 4.51 Situs yang Digunakan di Keempat Media.....	166
Tabel 4.52 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di Keempat Media	169



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Logo <i>Kotakgame.com</i>	69
Gambar 4.2 Logo <i>Jagatplay.com</i>	70
Gambar 4.3 Logo <i>Revivaltv.id</i>	71
Gambar 4.4 Logo <i>Gamefinity.id</i>	71
Gambar 4.5 Jenis Berita di <i>Kotakgame.com</i>	72
Gambar 4.6 Berita <i>Hard News</i> di <i>Kotakgame.com</i>	72
Gambar 4.7 Berita <i>Soft News</i> di <i>Kotakgame.com</i>	73
Gambar 4.8 Tipe Berita di <i>Kotakgame.com</i>	74
Gambar 4.9 Berita <i>Straight News</i> di <i>Kotakgame.com</i>	74
Gambar 4.10 Berita <i>Feature</i> di <i>Kotakgame.com</i>	75
Gambar 4.11 Tipe <i>Feature</i> di <i>Kotakgame.com</i>	76
Gambar 4.12 Berita <i>Instructional Articles</i> di <i>Kotakgame.com</i>	77
Gambar 4.13 Berita <i>List Articles</i> di <i>Kotakgame.com</i>	77
Gambar 4.14 Berita <i>News Feature Stories</i> di <i>Kotakgame.com</i>	78
Gambar 4.15 Berita <i>Reviews</i> di <i>Kotakgame.com</i>	79
Gambar 4.16 Berita Kritis di <i>Kotakgame.com</i>	80
Gambar 4.17 Berita Kritis di <i>Kotakgame.com</i>	80
Gambar 4.18 Berita Tidak Kritis di <i>Kotakgame.com</i>	81
Gambar 4.19 Tipe Berita Kritis di <i>Kotakgame.com</i>	82
Gambar 4.20 Berita <i>Administrative Criticism</i> di <i>Kotakgame.com</i>	83
Gambar 4.21 Berita <i>Character Criticism</i> di <i>Kotakgame.com</i>	83
Gambar 4.22 Berita <i>Policy Criticism</i> di <i>Kotakgame.com</i>	84
Gambar 4.23 Berita <i>Strategy Criticism</i> di <i>Kotakgame.com</i>	84
Gambar 4.24 Jenis Berita di <i>Jagatplay.com</i>	85
Gambar 4.25 Berita <i>Hard News</i> di <i>Jagatplay.com</i>	86
Gambar 4.26 Berita <i>Soft News</i> di <i>Jagatplay.com</i>	87
Gambar 4.27 Tipe Berita di <i>Jagatplay.com</i>	87
Gambar 4.28 Berita <i>Straight News</i> di <i>Jagatplay.com</i>	88
Gambar 4.29 Berita <i>Feature</i> di <i>Jagatplay.com</i>	89
Gambar 4.30 Tipe <i>Feature</i> di <i>Jagatplay.com</i>	90
Gambar 4.31 Berita <i>List Articles</i> di <i>Jagatplay.com</i>	90
Gambar 4.32 Berita <i>News Feature Stories</i> di <i>Jagatplay.com</i>	91
Gambar 4.33 Berita <i>Reviews</i> di <i>Jagatplay.com</i>	92
Gambar 4.34 Berita Kritis di <i>Jagatplay.com</i>	93
Gambar 4.35 Berita Kritis di <i>Jagatplay.com</i>	93
Gambar 4.36 Berita Tidak Kritis di <i>Jagatplay.com</i>	94
Gambar 4.37 Tipe Berita Kritis di <i>Jagatplay.com</i>	95
Gambar 4.38 Berita <i>Administrative Criticism</i> di <i>Jagatplay.com</i>	95

Gambar 4.39 Berita <i>Truth Criticism</i> di <i>Jagatplay.com</i>	96
Gambar 4.40 Berita <i>Character Criticism</i> di <i>Jagatplay.com</i>	97
Gambar 4.41 Berita <i>Strategy Criticism</i> di <i>Jagatplay.com</i>	97
Gambar 4.42 Jenis Berita di <i>Revivaltv.id</i>	98
Gambar 4.43 Berita <i>Hard News</i> di <i>Revivaltv.id</i>	99
Gambar 4.44 Berita <i>Soft News</i> di <i>Revivaltv.id</i>	100
Gambar 4.45 Tipe Berita di <i>Revivaltv.id</i>	100
Gambar 4.46 Berita <i>Straight News</i> di <i>Revivaltv.id</i>	101
Gambar 4.47 Berita <i>Feature</i> di <i>Revivaltv.id</i>	102
Gambar 4.48 Tipe <i>Feature</i> di <i>Revivaltv.id</i>	103
Gambar 4.49 Berita <i>Profiles</i> di <i>Revivaltv.id</i>	103
Gambar 4.50 Berita <i>Instructional Articles</i> di <i>Revivaltv.id</i>	104
Gambar 4.51 Berita <i>List Articles</i> di <i>Revivaltv.id</i>	105
Gambar 4.52 Berita <i>News Feature Stories</i> di <i>Revivaltv.id</i>	105
Gambar 4.53 Berita Kritis di <i>Revivaltv.id</i>	107
Gambar 4.54 Berita Kritis di <i>Revivaltv.id</i>	107
Gambar 4.55 Berita Tidak Kritis di <i>Revivaltv.id</i>	108
Gambar 4.56 Tipe Berita Kritis di <i>Revivaltv.id</i>	108
Gambar 4.57 Berita <i>Administrative Criticism</i> di <i>Revivaltv.id</i>	109
Gambar 4.58 Berita <i>Character Criticism</i> di <i>Revivaltv.id</i>	110
Gambar 4.59 Berita <i>Policy Criticism</i> di <i>Revivaltv.id</i>	110
Gambar 4.60 Berita <i>Strategy Criticism</i> di <i>Revivaltv.id</i>	111
Gambar 4.61 Jenis Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	112
Gambar 4.62 Berita <i>Soft News</i> di <i>Gamefinitv.id</i>	113
Gambar 4.63 Tipe Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	114
Gambar 4.64 Berita <i>Feature</i> di <i>Gamefinitv.id</i>	114
Gambar 4.65 Tipe <i>Feature</i> di <i>Gamefinitv.id</i>	115
Gambar 4.66 Berita <i>List Articles</i> di <i>Gamefinitv.id</i>	116
Gambar 4.67 Berita <i>Instructional Articles</i> di <i>Gamefinitv.id</i>	116
Gambar 4.68 Berita Kritis di <i>Gamefinitv.id</i>	117
Gambar 4.69 Berita Tidak Kritis di <i>Gamefinitv.id</i>	118
Gambar 4.70 Pola Pemberitaan <i>Kotakgame.com</i>	119
Gambar 4.71 Pola Pemberitaan <i>Jagatplay.com</i>	120
Gambar 4.72 Pola Pemberitaan <i>Revivaltv.id</i>	121
Gambar 4.73 Pola Pemberitaan <i>Gamefinitv.id</i>	122
Gambar 4.74 Topik Berita di <i>Kotakgame.com</i>	125
Gambar 4.75 Topik Berita di <i>Jagatplay.com</i>	126
Gambar 4.76 Topik Berita di <i>Revivaltv.id</i>	128
Gambar 4.77 Topik Berita di <i>Gamefinitv.id</i>	129
Gambar 4.78 Target Kritik di <i>Kotakgame.com</i>	131

Gambar 4.79 Target Kritik di <i>Jagatplay.com</i>	132
Gambar 4.80 Target Kritik di <i>Revivaltv.id</i>	133
Gambar 4.81 Sumber Berita di <i>Kotakgame.com</i>	134
Gambar 4.82 Sumber Berita di <i>Jagatplay.com</i>	137
Gambar 4.83 Sumber Berita di <i>Revivaltv.id</i>	139
Gambar 4.84 Sumber Berita di <i>Gamefinity.id</i>	141
Gambar 4.85 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Kotakgame.com</i>	142
Gambar 4.86 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Jagatplay.com</i>	143
Gambar 4.87 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Revivaltv.id</i>	143
Gambar 4.88 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di <i>Gamefinity.id</i>	144
Gambar 4.89 Jenis Berita di Keempat Media	145
Gambar 4.90 Tipe Berita di Keempat Media	147
Gambar 4.91 Tipe <i>Feature</i> di Keempat Media	149
Gambar 4.92 Berita Kritis di Keempat Media	152
Gambar 4.93 Tipe Berita Kritis di Keempat Media.....	156
Gambar 4.94 Pola Pemberitaan Keempat Media	159
Gambar 4.95 Topik Berita di Keempat Media.....	161
Gambar 4.96 Target Kritik di Keempat Media	163
Gambar 4.97 Sumber Berita di Keempat Media.....	165
Gambar 4.98 Berita <i>In-depth</i> /Investigasi di Keempat Media	169



DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Rumus Kuartil Data Ganjil	34
Rumus 3.2 Rumus Penentuan Jumlah Sampel.....	36
Rumus 3.3 Rumus Reliabilitas Antar <i>Coder</i>	48



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Protokol <i>Coding</i> (<i>Coding Book</i>)	184
Lampiran B Lembar <i>Coding</i> (<i>Coding Sheet</i>)	192
Lampiran C Hasil <i>Coding</i> Sampel Berita untuk Uji Reliabilitas	197
Lampiran D Hasil <i>Coding</i> Keseluruhan Sampel Berita	199
Lampiran E Hasil Temuan <i>Coding</i> Keseluruhan Sampel Berita	204
Lampiran F Pola Pemberitaan	205
Lampiran G Temuan Tambahan	206
Formulir Konsultasi Skripsi/Tugas Akhir	212
Lampiran I Uji Turnitin	218

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA