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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II
GAMBARAN UMUM HOTGAME

2.1 Sejarah HOTGAME

HOTGAME merupakan anak perusahaan dari Kompas Gramedia Group, kelompok usaha media yang saat ini dimiliki oleh Jacob Oetama. HOTGAME yang termasuk dalam kelompok majalah dari KG yang lebih dikenal dengan Gramedia Majalah,terbit pertama kali sebagai edisi special tabloid Tablo, tepatnya pada 18 November 1999. Edisi spesial perdana ini mendapat respon positif dari masyarakat. Akhirnya tercetus pemikiran dari Wakil Direktur Gramedia Majalah, Adrian Herlambang, untuk membentuk sebuah majalah yang khusus membahas dunia *game*. Nama HOTGAME pertama kali lahir dari ide Pemimpin Redaksi dan Redaktur Pelaksana HOTGAME yang pertama, yaitu Ramadhan Syukur. Kata HOT dalam nama tersebut memiliki pengertian membawa konten yang selalu baru. Nama HOTGAME bagi orang awam saat itu sering diartikan sebagai permainan panas, yang selalu berkonotasi dengan pornografi. Namun berkat *layout* dan isi yang menarik dan tidak memiliki konten berbau pornografi, *image* itu dapat dihilangkan. HOTGAME diterbitkan dalam tempo dwimingguan, setiap hari kamis dengan slogannya, “Bikin Gamer Tambah Pinter”.

HOTGAME pada tahun 2000-an telah menempatkan dirinya sebagai majalah *game multiplatform* terlengkap dan terakurat. Meski di Indonesia pada awal tahun 2000-an sebagian besar menggunakan *Playstation 2* dan computer, HOTGAME juga membahas konsol lainnya, seperti *Xbox*, *Gamecube*, *Game Boy Advance*, dan lainnya. Dengan kesuksesan tersebut, HOTGAME diundang sebagai satu-satunya media partner dari Indonesia untuk salah satu ajang *game* terbesar di dunia, yaitu Tokyo Game Show di Jepang dan juga di Electronic Entertainment Expo di Amerika Serikat. HOTGAME rutin menjadi media partner di Tokyo Game Show sampai pada tahun 2013 ini.

Untung mengikuti perkembangan yang pesat dari dunia *game* dan memenuhi kebutuhan pembaca, majalah ini juga berkembang dengan memberikan

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

berbagai bonus, mulai dari poster, stiker, dan lainnya. Selain itu HOTGAME juga menerbitkan berbagai edisi khusus, mulai dari *GameGuide, Gamesiklopedi, KomikGame, Personal Computer Game, PosterGame, Pin-up Game,* dan *Tamiya*. Untuk memanjakan dan menjalin persahabatan yang lebih dekat dengan pembaca setianya, HOTGAME membntuk berbagai komunitas *gamer*, mulai dari *HOTGAME \Online*, komunitas *Winning Eleven*, dan komunitas *Ragnarok Online*.

Merasa kurang memenuhi kebutuhan pembaca setia untuk mendapatkan informasi game secara cepat dan lengkap, HOTGAME membentuk media *online* yang bernama HOTGAME Online. Memiliki berbagai rubrikasi seperti *news, feature,review, preview, walktrough, cosplay,* dan lainnya.

HOTGAME juga sudah beberapa kali menerima TOP BRAND AWARD, dan pada tahun 2013 ini HOTGAME kembali menerima TOP BRAND AWARD 2013. Namun sayangnya pada akhir Agustus 2013 dibentuk suatu keputusan dari Gramedia Majalah untuk memberhentikan media cetak HOTGAME dan merubahnya secara penuh menjadi media *online*. Majalah HOTGAME edisi terakhir tersebut merupakan edisi ke-360 dan terbit pada 22 Agustus 2013.

Gambar 2.1 Cover majalah HOTGAME edisi terakhir (#360)

Namun dengan diubahnya HOTGAME menjadi media online tidak menutup porsinya untuk membagikan informasi terlengkap seputar strategi dan teknologi dunia *game*.

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

VISI

Membuat gamer semakin tambah pintar dan yang handal tambah special.

MISI

1. Membantu dan mempermudah pembaca bermain *video game*.
2. Memberi informasi-informasi terbaru tentang *video game*.
3. Memperkenalkan seluk beluk teknologi *video game*.
4. Menyajikan *entertainment* di seputar dunia *video game*.
5. Menuntun pembaca agar menjadi *gamer* yang baik.
6. Menjembatani *gamer* dengan orangtua.

Spesifikasi fisik dari majalah HOTGAME dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Format halaman : 21,5 x 27,5 cm
- Isi halaman : 96 Halaman
- Jenis kertas cover : Art Paper 150 gram
- Jenis kertas isi : 32 kertas Art Paper dan 64 Kertas HVS
- Spesifikasi warna : Full Color
- Harga jual pasar : Rp 25.000,00
- Terbit : Dwimingguan

HOTGAME juga melakukan berbagai penerbitan *by product* (non reguler) diluar penerbitan majalah regulernya. *By product* bisa dikatakan sebagai media pendukung dari majalah HOTGAME yang bisa berbentuk majalah, buku, atau *merchandise*. Ragam *by product* antara lain:

- **Cheat&Cheat:** Tip dan trik berbagai *video game*.
- **Cheat&Gameshark:** Tip dan trik berbagai *video game*.
- **Poster:** Kumpulan poster-poster pilihan karakter-karakter yang terkenal di dunia game.
- **Gamesiklopedi:** Informasi istilah-istilah dalam *video game*.
- **Pin Up:** Kumpulan karakter game terkenal lengkap dengan informasinya.

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

- **Final Fantasy Complete:** Informasi seputar *Final Fantasy*, mulai dari *game*, sejarah, film, *walktrough*, dan strategi.
- **PCGame:** Majalah edisi spesial untuk pencinta game komputer.
- **AnimiX:** Edisi spesial untuk penggemar film animasi.
- **Tamiya:** Edisi spesial untuk penggemar tamiya (mobil mainan beroda empat dari Jepang).
- **Edisi Horor:** Kumpulan strategi dan *walktrough* dari game horror populer.

2.1.1 Perubahan Logo HOTGAME

HOTGAME yang tahun ini menginjak tahun ke-14 baru dua kali merubah bentuk logonya, itupun tidak terlalu signifikan, hanya sekadar menghilangkan *tagline* "Majalah Tip & Trik" yang dulunya dipakai.

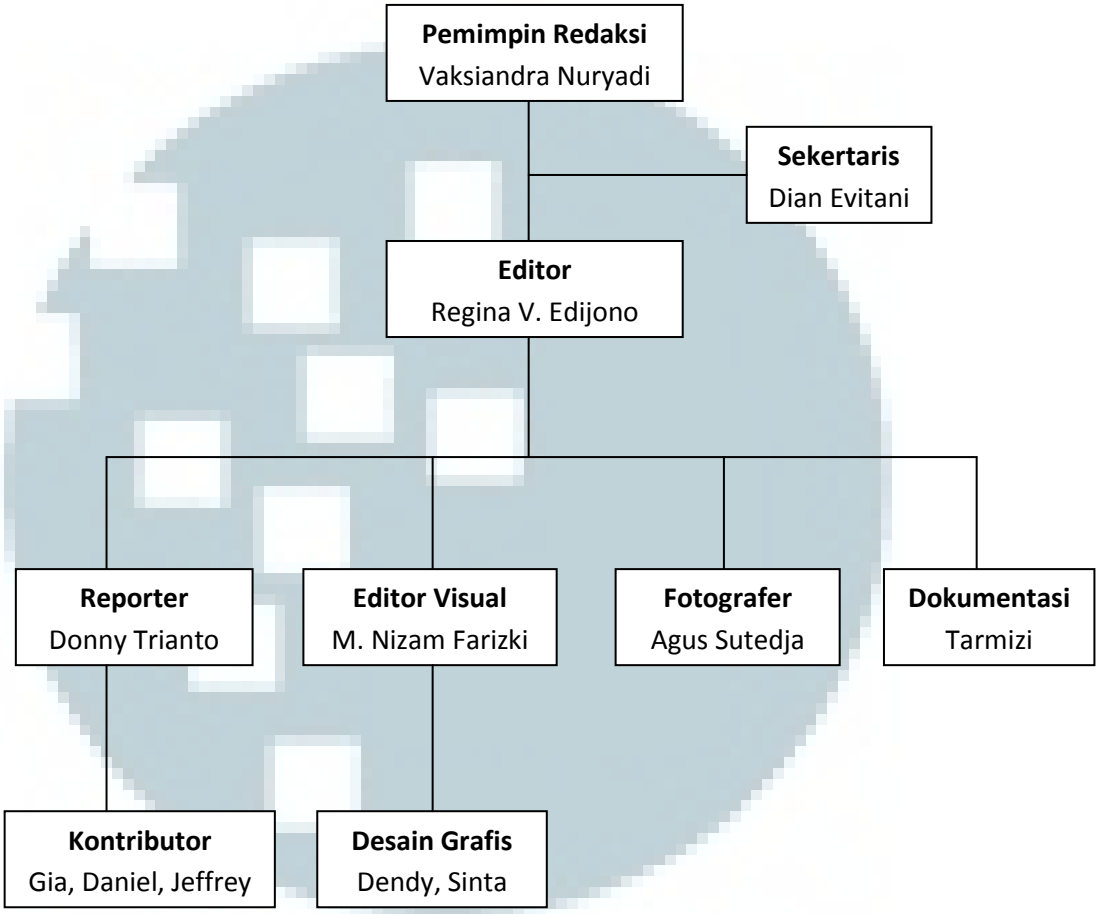
Gambar 2.2 Logo HOTGAME Pertama

Gambar 2.3 Logo HOTGAME Kedua

Gambar 2.4 Logo HOTGAME ONLINE

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

2.1.2 Struktur Organisasi Media HOTGAME



Tabel 2.1 Struktur Organisasi Redaksi HOTGAME

2.2 Deskripsi Pekerjaan Media HOTGAME

Dalam redaksi HOTGAME, terdapat tugas-tugas utama untuk masing-masing bagian. Berikut deskripsi pekerjaan pada redaksi HOTGAME:

- **Pemimpin Redaksi**

  Sebagai pemimpin memiliki tanggung jawab besar untuk kelangsungan pemberitaan media HOTGAME, mulai dari pemahaman konsep media, proses produksi, mekanisme kerja, riset, bisnis, anggaran, bahkan promosi

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

dan iklan. Pemimpin redaksi juga membina hubungan dengan narasumber atau relasi bisnis terkait media HOTGAME. Memimpin rapat dan menyusun rencana kerja serta target redaksi.

- **Sekretaris Redaksi**

  Tanggung jawab dalam hal seperti administrasi. Memiliki tanggung jawab utama kepada pemimpin redaksi dan juga berkoordinasi dengan editor.

- **Editor**

  Bertanggung jawab atas berbagai kegiatan tenaga kerja yang ada. Mengarahkan dan menyunting naskah dan visual agar keabsahan data, gaya bahasa, dan visual yang dibuat tetap sesuai dengan konsep medianya. Memiliki tanggung jawab langsung pada pemimpin redaksi dan mengatur pelaksanaan tugas pada karyawan.

- **Reporter**

  Melakukan reportase dan penulisan artikel sesuai pembagian kerja dan dikoordinasikan dengan editor. Memiliki ketrampilan dalam memotres subyek atau objek penulisan untuk mendukung hasil tulisan. Reporter juga dituntut untuk kreatif dalam memberikan usulan dan pengembangan gagasan penulisan.

- **Kontributor**

  Memiliki tugas yang serupa dengn reporter.

- **Visual Editor**

  Bertanggung jawab dalam konsep desain majalah yang akan terbit. Hal tersebut meliputi keseluruhan majalah, mulai dari *cover*, *outline*, *layout*, dan posisi iklan.

- **Desainer Grafis**

  Membentuk dan mengatur tampilan grafis halaman di majalah cetak dengan tampilan yang menarik.

- **Fotografer**

  Bertugas dalam mendapatkan foto yang dibutuhkan sebagai konten media yang telah ditentukan dalam permbagian kerja redaksi.

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

- **Dokumentasi**

  Bertanggung jawab dalam penyimpanan/pengarsipan dokumen seperti artikel, foto, majalah, dan lainnya.
- **Office Boy**

  Berperan menjaga kebersihan dan kenyamanan kantor redaksi.

2.3 Rubrikasi Majalah dan Media Online HOTGAME

Rincian rubrikasi dalam majalah HOTGAME antara lain:

- **Loading:** Berisi tulisan pengantar majalah atau informasi hangat yang sedang terjadi di dunia game. Tulisan ini dibuat oleh editor HOTGAME.
- **Game World:** Informasi *news flash* yang terdiri dari beberapa berita pendek dunia game.
- **Special *Feature*:** Informasi ringan yang bisa berisi tentang *preview/review* konsol dan video game populer.
- **Special Review:** Mengulas sesuatu yang sedang *booming* di dunia game saat itu dengan pembahasan yang lebih mendalam dibanding *Special Feature*. Salah satun contohnya ada di HG #356, membahas *game 'Last of Us'* yang digadang-gadang sebagai *game* terbaik tahun 2013.
- **Liputan:** Informasi hasil liputan *event* seperti kejuaraan *video game, cosplay,* dan lain-lain.
- **Start:** *Preview* beberapa *game* menarik yang segera dirilis ke pasaran.
- **Select:** *Review* beberapa *game* menarik yang sudah dirilis.
- **Mobile:** Informasi seputar *mobile game* seperti untuk *platform* Android dan iOS.
- **Media Mix:** Membahas hal-hal yang maish ada sangkut pautnya dengan dunia *game*, tapi dalam bentuk media berbeda. Misalnya film adaptasi game sampai profil orang.
- **Cosplay**: Informasi seputar dunia *cosplay (costume player).*
- **DLC Corner:** Informasi seputar *down;loadable content* dari sebuah game. Bisa disebut juga sebagai informasi mengenai konten tambahan untuk sebuah game.

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014

- **Item Shop:** Katalog harga barang *video game*.
- **PC:** Informasi yang khusus membahas *game* untuk *platform* komputer.
- **MMO Update:** Informasi terbaru dari dunia *online games*.
- **Dokter Game:** Tanya jawab seputar permasalahan perangkat *video game.*
- **Dewa Game:** Tanya jawab seputar permasalahan dalam bermain *video game*.
- **Guide:** Bimbingan untuk *gamers* yang membahas cara bermain sebuah game tertentu.
- **Walktrough:** Informasi yang berisi penjelasan *step by step* penyelesaian sebuah *video game*.

Berikut rubrikasi untuk versi HOTGAME *online:*

- **News and *Feature*:** Berisi seputar berita penting dan berita ringan seputar dunia *game*, serta *preview*game yang akan hadir..
- **Review:** Berisi *review game*, produk *game*, dan film yang berhubungan dengan *game*.
- **Walktrough:** Informasi yang berisi penjelasan *step by step* penyelesaian sebuah *video game*.
- **Community:** Informasi seputar berita komunitas, *event*, dan dunia cosplay.
- **Extra:** Berisi *wallpaper* dan *installer game*, serta *playtrough* (penyelesaian *game* dalam media *video*).

Proses kerja redaksi..., Yanuar Clinton, FIKOM UMN, 2014