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 III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis dalam praktek kerja magang di HOTGAME menjabat sebagai reporter cetak dan *online* (www.hotgame-online.com). Pembimbing lapangan atau mentor praktek kerja magang penulis adalah Regina Veronica Edijono yang merupakan editor dari HOTGAME. Selama menjadi reporter di HOTGAME. Seluruh pekerjaan yang dilakukan oleh penulis disunting terlebih dahulu sebelum terbit oleh Regina Veronica Edijono.

Setiap awal pembagian kerja untuk majalah cetak HOTGAME, diadakan rapat terlebih dahulu yang diikuti oleh seluruh staf redaksi termasuk penulis, dan dipimpin oleh pemimpin redaksi, Vaksiandra Nuryadi. Setelah *outline* dan *deadline* telah ditentukan, maka penulis akan mengerjakan tugas yang diberikan dan selanjutnya mempertanggungjawabkan penyelesaian tugas tersebut dengan editor. Untuk artikel *online*, penulis rata-rata membuat tiga sampai delapan artikel/harinya, yang merupakan hasil dari pengetahuan secara umum mengenai dunia *game, review game,* dan juga saduran dari website berita luar negeri, serta *press release, press conference*, dan liputan yang dijalani oleh penulis.

Penulis juga dibimbing dalam pekerjaannya oleh staf redaksi lainnya, seperti Donny Trianto, Anindhita Ragia, Daniel D. Gumala, Jeffrey Satria, Aulia Majid, Dendy Heru Hardono, Sintawati Fajar Farani, dan Tarmizi.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

Penulis memulai hari pertama praktek kerja magang pada 24 Juni 2013. Pada minggu pertama praktek kerja magang, penulis dipercaya untuk mengisi edisi cetak dan segera terjun ke lapangan untuk liputan konferensi pers dari Oopensky Indonesia, sebuah perusahaan *mobile application learning* dan *event* Point Blank National Championship 2013. Hasil liputan tersebut dibentuk oleh penulis menjadi artikel untuk versi cetak dan *online*. Dalam penulisan artikel, penulis tidak hanya ditempatkan pada penulisan rubrik tertentu, sehingga tentunya mengasah teknik penulisan yang lebih kaya lagi.

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

Penulis diarahkan oleh editor dalam pembagian kerja. Untuk cetak sudah ditentukan tanggung jawab pekerjaan masing-masing staff dalam *outline* kerja yang diberikan untuk setiap edisinya. Hasil tulisan diberikan kepada editor untuk disunting sebelum naik cetak. Untuk peliputan, pembagian juga diberikan oeh editor. Hampir setiap minggunya ada liputan yang dikerjakan oleh penulis, baik itu berupa konferensi pers, media *game test*, dan juga berbagai *event.* Untuk media *online*, penulis membuat berbagai informasi seputar dunia *game*, baik berupa berita, *review*, atau *preview* yang rata-rata dibuat penulis dalam jumlah tiga sampai delapan artikel per harinya. Berikut tabel praktek kerja magang dari penulis:

Tabel Kerja Magang

Minggu Ke -	**Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Mahasiswa**	**Keterangan**
(24-30 Juni 2013) 1	a. Pengenalan redaksi HOTGAME b. Pembuatan artikel HG #357 (15 artikel pendek untuk rubrik Game World-Terbit 11 Juli 2013) c. Liputan Konferensi Pers Oopensky Indonesia d. Gala Dinner dan liputan Point Blank National Championship 2013 e. Pembuatan artikel HOTGAME *online*	b. 15 judul yang dimuat pada majalah edisi 357- 15 Tahun, Granturismo Beri "Hadiah", Awas Serbuan *Plants vs. Zombies 2!*, Belajar Silat dari Game, dan lainnya) c. Liputan untuk dimuat di HOTGAME *online* d. Liputan untuk dimuat dicetak pada edisi 358 e. Artikel *online* yang dimuat: Belajar Membuat Game Bersama Oopensky, Ayo Kencan dengan AKB48 Lewat PS3!, Induk Perusahaan Atlus Bangkrut!, Microsoft Investasikan 700 Juta Dolar.

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

(1-7 Juli 2013) 2	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Pembuatan artikel HG #358 (3 artikel Special *Feature* & 1 artikel Liputan-Terbit 25 Juli 2013) c. Liputan media test Ragnarok Online 2 dari LYTO	a. Artikel Online yang dimuat: Kopassus Hadir di Point Blank Indonesia, Pandawa Games Siapkan New RPG Moba, Top 10 Online Games, Coba-Coba Ragnarok Online 2, Ragnarok Online 2: Sang Legenda dengan Tampilan Baru. b. Judul artikel yang dimuat pada edisi 358: Sengoku Basara: Rasakan Perang Masa Lampau, Lost Planet: Perang Untuk Planet Baru, Dead Rising: Bertahan dan Bantai Zombi!, PBNC 2013: Ramai dan Seru. c. Liputan untuk dimuat dalam HOTGAME *online.*
(8-14 Juli 2013) 3	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Pembuatan artikel HG# 358	a. Artikel *online*: Jelajahi Diagon Alley Harry Potter!, Perusahaan Penjual R4 Kena Denda, Banjir Bonus di Ragnarok Oddysey Ace, Bos Baru Xbox, Wanita!, Warner Bros Rilis Trailer Seventh Son. b. Serupa dengan tabel sebelumnya
(15-21 Juli 2013) 4	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Pembuatan artikel HG #358	a. Artikel *online:* Ragnarok Akan Diadaptasi ke Game Browser, Selamat Ulang Tahun ke-30, Luigi!, Juara

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

	c. Liputan Breeze Standard Chartered	Formula 1 Berkostum Mario Bross, Terinspirasi Senjata Dead Rising 2, Trailer Perdana Ranko Tsukigimes Longest Day. b. Serupa dengan tabel sebelumnya.
(22-28 Juli 2013) 5	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Pembuatan artikel HG #360 (6 artikel untuk rubrik START- Terbit 22 Agustus 2013) c. Liputan konferensi pers Garena d. Liputan kejuaraan Lost Saga Warnet Wars	a. Artikel *online:* Anime Fairy Tail X Rave Rilis 16 Agustus 2013, Teaser Trailer Thor: The Dark World (iOS), Kanye West, Protagonis di Kanye Quest 3030. Outlast Rilis di Steam 4 September, League of Legends Server Indonesia hadir Oktober 2013, Dnet_usmcdios Juara Lost Saga Warnet Wars. b. Artikel yang dimuat untuk edisi 360: The Evil Within: The Upcoming Real Survival Horror, PES 2014 vs FIFA 14: Persaingan Abadi. WWE 2K14: Lebih Dramatis?, LEGO Marvel Superheroes: Membangun Masa Baru, Young Justice: Legacy-Selamatkan Alam Semesta. Armored Core: Verdict Day-Bergaya Real Time Strategy. c & d. Untuk dimuat di *online.*

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

(29 Juli-4 Agustus 2013) 6	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Pembuatan artikel HG #360 c. Liputan *League of Legends* dari Garena	a. Artikel *online:* Tambahan Karakter Super Heroine Chronicle, FIFA 14: Banyak Fitur Baru, Rilis DLC Pertama Deadpool, EA Sports Jalin Kerja Sama dengan Barcelona. b. Serupa dengan tabel sebelumnya.
(5-11 Agustus 2013) 7	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online*	a. Artikel *online:* Sega Bersaing Miliki Atlus, Ubisoft Pamerkan Trailer Terbaru Watch Dogs, 3DS Update Streetpass Relay di Amerika, Mario Kart Selamatkan Nyawa Manusia!, Payday 2 di Steam 13 Agustus 2013.
(12-18 Agustus 2013) 8	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Liputan konferensi pers peluncuran game *War of Immortals* dari Prodigy	a. Beberapa judul *artikel online:* Saints Row 4 Special Edition Seharga 1 Juta Dolar!, Segera! Tampilan Gameplay dan Preview GTA Online, 2K Umumkan Mode Baru di WWE 2K14, Deus Ex: The Fall Sambangi Android, Rilis DLC Terbaru Dishonored, Pre-Order Pokemon X and Y Terjual Habis di Amazon, Xbox One Hanya RIlis di 13 Negara Tahun Ini, Capcom Essentials Hadir untuk PS 3 dan Xbox 360, Seribu

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

		Perubahan Warnai Football Manager 2014, Kembalinya Crew Mode di NBA 2K14, Atlus Tawarkan Diskon Game 3DS, Gamescom 2013,
(19-25 Agustus 2013) 9	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Liputan konferensi pers game *Skywind Heroes* dari Faveo Entertainment	a. Beberapa artikel *online:* Gran Turismo Movie: Berdasarkan Kisah Nyata, Infamous: Second Son Rilis Februari 2014, Muramasa Rebirth ke Eropa Akhir 2013.
(26 Agustus-1 September 2013) 10	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Liputan *launching game* dan *mini competition Ragnarok Online 2* dari LYTO	a. Dead or Alive 5 Ultimate Siapkan 231 Kostum, Garena Pegang Lisensi FIFA Online 3, Rencana Pengunduran Diri CEO Microsoft, Screenshot Pertama Tropico 5, Nintendo Umumkan Handheld Baru 2DS, Open Beta and Live Competition Ragnarok 2 Indonesia, Crew Hierarchy di GTA V, Konfirmasi Boundy by Flame untuk Playstation 4, LEGO Minifigure Online Hadir Tahun Depan, Playstation Home Jepang dan Asia Dihentikan. b. Liputan untuk dimuat di HOTGAME *online.*

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

(2-8 September 2013) 11	a. Pembuatan artikel HOTGAME *online* b. Liputan *event* Indonesia Game Show 2013	a. Beberapa artikel *online:* I Am Street Fighter: 25 Anniversary Documentary, Xcom: Enemy Within War Machines Trailer, Super Time Force Kemungkinan RIlis Sebelum 2014, PS4 Didukung Fitur Voice Command, Takedown: Red Sabre Rilis 20 September 2013. Outlast Rilis Beserta Launch Trailer, Tukar Game Xbox 360 dengan Game Xbox One, Grid 2L DLC Baru dengan Demolition Derby Mode, Beyond Two Souls: Versi Demo di Amerika 1 Oktober, Xcom: Enemy Within Keluarkan Gameplay Trailer, IGS 2013: Ramai Pengunjung dan Meriah, IGS 2013: Garena Gelar Final LoL Premier Tourney, IGS 2013: Garena Hadirkan Atmosfir Esports ke Indonesia. b. Liputan untuk dimuat di HOTGAME *online.*
(9-15 September 2013)	a. Pembuatan artikel HOTGAME online	a. Beberapa artikel *online:* IGS 2013: Kerja Sama Antara Square Enix dan Agate Studio, Kostum Mario, Luigi,

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

12		dan Link di Monster Hunter 4, Lead Designer Eve Online Pindah ke League of Legends, Kartu Langka "Pikachu Illustrator" Dijual di Ebay, Starpoint Gemini 2: Masuki Masa Steam Early Access, PS4 Rilis di Jepang Februari 2014, Iklan TV FIFA 14: Tampilkan Messi dan Bale, Disgaea 4 Return Rilis Januari 2014, Star Wars Pinball ke 3DS, Payday 2 Terjual 1,58 Juta, DLC Baru Metro: Last Light, Microconsole Gamestick Rilis 29 Oktober 2013.
(16-22 September 2013) 13	a. Pembuatan artikel HOTGAME online b. Liputan konferensi pers pengenalan game *3 Online* dari Gemscool	a. Beberapa artikel *online:* Dapatkan Empat Game Populer Square Enix dengan US$15, Rain Hadir di Indonesia dengan Berbagai Bonus, Wan Nyan Pet Shop Tawarkan Pet Lucu dan Imut, Wii Karaoker U Hadir di Eropa 4 Oktober, Bloodbath Rilis Akhir 2013, TGS 2013: Sony Pamerkan Dualshock 3 Lighting Returns, Anime Pokemon X dan Y rilis 17 Oktober di Jepang, Soccer Legends: Atur dan Rancang

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

		Taktikmu Sendiri, Simcity: Cities of Tomorrow Hadir 12 November, TGS 2013: Capcom Pamerkan Trailer Deep Down, TGS 2013: Gamepla Hatsune Miku Project Diva F 2nd, 3 Online – Grafis Tinggi dan Menjanjikan.
(23-27 September 2013) 14	a. Pembuatan artikel HOTGAME online b. Liputan Megaxus Olimpiade 2013	a. Beberapa artikel *online:* TGS 2013: Swords and Darkness Rilis Musim Dingin 2013, Sherlock Holmes: Crimes and Punishments ke PS 4, Emerald: Game Indie Penjelajah Luar Angkasa, Halo: Senjata Needler dalam Bentuk Nyata!, Steins;Gate Versi Inggris Masuki Masa Pre-Order, Hias Ruanganmu dengan Stiker Tembok Legend of Zelda, Lyto Segera Rilis Faunia Paw, Final Fantasy V Versi Android Resmi Dirilis, Lytogame Festival 2013, Tujuh Mobil Nyata di GTA V, Warnetku, Program Layanan Eksklusif dari Megaxus, Megaxus Olimpiade 2013 Digelar 25-29 September.

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

		b. Liputan untuk dimuat di HOTGAME *online*.

Tabel 3.1 Laporan Mingguan Kerja Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan kerja jurnalistik dalam berbagai media berdasarkan buku *News Reporting and Writing* (Mencher: 1994) dapat dijabarkan meliputi rapat strategi/ perencanaan, peliputan, rapat keuangan, penulisan berita, *editing* tiap bidang, *editing* bahasa dan penulisan, *layout*, dan proses cetak.

Namun proses kerja tersebut tidak selamanya diterapkan, tergantung dari kebijakan yang ada di media tersebut. Di majalah HOTGAME, proses kerja masih meliputi rangkaian proses kerja diatas. Berbeda halnya dengan HOTGAME *online* yang tidak memiliki proses rapat keuangan dan *layout*. HOTGAME *online* tidak memerlukan tambahan *layout* disetiap artikelnya dikarenakan *setting layout* yang sudah otomatis digunakan untuk berbagai bentuk berita yang diterbitkan.

1. **Rapat Strategi/Perencanaan**

   Dalam redaksi HOTGAME rapat redaksi, ada tiga hal penting yang dilakukan. Pertama, HOTGAME menentukan isi dari edisi yang akan segera dibuat. Redaksi melakukan *brainstorming* untuk menemukan ide-ide untuk materi penulisan. Jika dikejar *deadline*, akan dilakukan rapat untuk menentukan isi untuk dua edisi sekaligus. Kedua, dilakukan evaluasi untuk membahas edisi terdahulu yang sudah terbit. Ketiga, dilakukan bincang santai untuk mengeluarkan isi hati untuk menghindari konflik dan permusuhan. Selain rapat redaksi, diadakan pula rapat tahunan untuk membahas

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

materi satu tahun kedepan dan juga rapat untuk menentukan edisi *by product*.

2. **Pembagian Tugas**

   Setiap staff dibagikan *outline* yang berisi bagan kerja masing-masing individu yang diberikan oleh editor. Masing-masing individu memiliki tanggung jawab utama atas tugasnya.

3. **Proses Penulisan dan Liputan**

   Reporter dan kontributor mencari berbagai bahan untuk tulisan mereka, mulai lewat situs-situs di internet, pengetahuan sendiri, atau dengan liputan langsung. Keseluruhan informasi tersebut akan dirangkum dalam sebuah naskah berita.

4. **Proses Editing**

   Editing dilakukan oleh editor lewat naskah yang dibuat oleh reporter dan kontributor untuk memperbaiki kaidah penulisan. Jika diperlukan, akan dilakukan proses penulisan ulang jika tulisan tidak memenuhi syarat layak terbit.

5. **Proses Artistik**

   Editor visual membagikan materi tulisan dan foto kepada desainer grafis untuk membentuk *layout* yang akan dicetak menjadi tampilan majalah nantinya. Nantinya hasil pekerjaan dari para desainer grafis ini akan disunting lagi oleh editor visual jika memerlukan perbaikan. Setelah melewati keseluruhan tahap tersebut majalah akan segera siap dicetak.

Dalam rapat redaksi untuk penentuan materi majalah selanjutnya, penulis diikutsertakan. Dalam rapat tersebut dilakukan pencarian ide dengan berdiskusi satu sama lain. Setelah pemilihan berbagai materi sudah ditentukan, editor akan membagikan tugas masing-masing individu.

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

Penulis sebagai reporter mendapat jatah penulisan artikel dan harus menyelesaikannya sampai *deadline* yang ditentukan. Penulis mendapatkan materi penulisan lewat observasi dari situs-situs internet, liputan langsung, atau dengan mencoba *game* itu sendiri. Setelah itu penulis akan menyerahkan hasil tulisan kepada editor yang dilengkapi dengan foto atau beberapa gambar pilihan untuk melengkapi tulisan tersebut. Editor akan menyunting tulisan tersebut. Jika sudah tidak terdapat kesalahan, hasil tulisan dan gambar ini akan diserahkan ke tim artistik untuk menata tulisan ke dalam bentuk majalah dengan desain yang menarik.

Setelah dilakukan proses artistik, bentuk majalah tersebut akan dicoba cetak sendiri untuk dilihat dan dicek kembali hasil akhirnya. Jika dirasa sudah memenuhi target, maka akan segera siap untuk dicetak.

3.3.1.1 Proses Penulisan

Dalam proses penugasan penulisan artikel, penulis sebagai reporter membuat artikel baik versi cetak Maupun online lewat arahan dari editor dan beberapa staff redaksi lainnya. Penulis sudah membuat artikel diversi cetak untuk rubrik Game World, Special *Feature*, Start, dan Liputan. Untuk HOTGAME *online* sendiri penulis sudah mengisi untuk materi *news, feature, preview,* dan *review.*

Untuk mencari bahan penulisan, biasanya penulis melakukan observasi lewat situs-situs internet, tanggapan penggemar game lain baik yang sudah atau belum mencoba game tersebut, atau mencoba langsung game tersebut, dan juga proses liputan langsung. Setelah materi dirasa sudah cukup, penulis akan segera membentuknya menjadi sebuah artikel dengan gaya penulisan majalah HOTGAME yang ringan, santai, tapi berisikan informasi yang berkualitas. Lewat hal tersebut dapat dikategorikan bahwa bentuk tulisan di majalah HOTGAME didominasi dengan tulisan *feature*. Sementara itu *hard news* lebih banyak berada di *online.*

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

Dalam teorinya, bentuk tulisan *feature* dapat dikategorikan sebagai (Iskandar & Atmakusumah, 2009:94):

- ***Bright***

  Terkait dengan *human interest.* Artikel yang dapat menyentuh perasaan tentang orang, kejadian, dan lain-lain. Lewat tulisan tersebut pembaca bisa mendapat pembelajaran atau inspirasi. Berikut salah satu contoh tulisan *bright feature* yang dibuat oleh penulis dalam HOTGAME *online:*

  Mario Kart Selamatkan Nyawa Manusia!

  Pengalaman bermain game berhasil menyelamatkan nyawa manusia di kehidupan nyata. Hal ini dibuktikan oleh seorang anak berusia 10 tahun, Gryffin Sanders.

  Peristiwa tersebut terjadi ketika Gryffin dan adiknya yang berumur empat tahun, sedang dalam perjalanan dengan mengendarai mobil yang dikendalikan oleh neneknya, Darlene Nestor, yang berusia 74 tahun, di Colorado, Amerika Serikat. Saat menempuh kecepatan sekitar 100 km/jam, secara tiba-tiba sang nenek pingsan. Dengan respon cepat, Gryffin langsung mengambil tindakan dengan meraih setir dan mengarahkannya dengan aman ke sebuah kubangan lumpur. Alhasil semua penumpang dalam mobil itu semua selamat.

  "I'm pretty good at go kart driving," ucap Gryffin. Dia mengutarakan bahwa aksi heroiknya tersebut dikarenakan pengalaman dari hobinya bermain video *game Mario Kart.*

  Keren! Ternyata game benar-benar bisa mengajarkan dan membantu pengembangan skill *kita di dunia nyata.* (Yanuar. Dimuat di HOTGAME *online* 7 Agustus 2013)

- **Profil**

  Menceritakan seorang individu, kelompok orang, atau bisa juga lembaga. Contoh jenis tulisan profil yang pernah dibuat oleh penulis*:*

  The Creator

  Keiji Inafune, Head of Research & Development juga sebagai Online Business and Global Head of Production Capcom. Pria kelahiran Jepang, 8 Mei 1965 ini meruakan orang dibalik

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

beberapa game besar Capcom, antara lain Megaman, Onimusha, dan tentunya Dead Rising. "INAFKING", nama yang sering diapakainya dalam game credits, pertama kali mengawali karirnya di dunia game menjadi graphic designer dalam proyek Street Fighter pada tahun 1987, dan dialah sendiri yang membuat karakter Adon. Inafune juga menjadi director dalam pembuatan film dari game Dead Rising, yaitu Zombrex: Dead Rising Sun.

Pada 29 Oktober 2010, setelah bekerja dengan Capcom selama 23 tahun, Inafune memutuskan untuk meninggalkan Capcom. Pada tanggal 15 Desember 2010, Inafune secara resmi membuat perusahaan game yang bernama Comcept. Salah satu game yang diciptakannya saat di Comcept adalah YAIBA : Ninja Gaiden Z. (Yanuar. Dikutip dari Artikel *Special Feature Dead Rising*, edisi 358).

- **Pengalaman Pribadi**

  Feature pengalaman pribadi menceritakan pengalaman yang dirasakan langsung oleh penulis.

- **Memperkenalkan Sesuatu**

  Artikel yang bertujuan untuk memperkenalkan sesuatu yang dikategorikan bukan manusia. Berikut contoh tulisan yang dibuat penulis dengan *feature* memperkenalkan sesuatu:

The Uniqueness

Sengoku Basara merupakan salah satu video game bergenre "crowd-fighting" action yang mengambil latar belakang cerita dan karakter dari kejadian nyata dalam sejarah feudal Jepang, tepatnya pada era Sengoku. Game pertamanya dirilis pada tanggal 21 Juli 2005 untuk Playstation 2. English-language Version dari game ini adalah Devil Kings. Lahir dari perencanaan jenius game, Hiroyuki Kobayashi dan Makoto Yamamoto, Sengoku Basara menjadi seri game Capcom yang terbilang sukses, terlihat dari banyaknya seri yang sudah dikeluarkan.

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

Sekuelnya, Sengoku Basara 2 masih dalam platform Playstation 2, dirilis pada tanggal 27 Juli 2006. Di Sengoku Basara 2, barulah dibuat game ini untuk masuk ke dalam platform lain, yaitu Nintendo Wii, tepatnya empat bulan setelah versi PS 2 dikeluarkan. Kemudian pada tahun 2009 dikeluarkan Sengoku Basara: Battle Heroes dan sekuelnya, Sengoku Basara: Chronicle Heroes(2011) eksklusif untuk Playstation Portable. Lahir dari perencanaan jenius game, Hiroyuki Kobayashi dan Makoto Yamamoto, Sengoku Basara menjadi seri game Capcom yang terbilang sukses, terlihat dari banyaknya seri yang sudah dikeluarkan.

Melihat kesuksesan game Sengoku Basara ini, Yasuyuki Muto menulis merencanakan dan menulis cerita Sengoku Basara ke dalam bentuk lain, yaitu anime. Lewat studio anime Jepang, Production I.G, anime pertama Sengoku Basara keluar di Jepang tahun 2009 dan diarahkan oleh Itsuro Kawasaki. Kemudian animenya terus berlanjut dengan 2 judul lagi, yaitu Sengoku Basara II pada tahun 2010, dan Sengoku Basara: The last Party pada tahun 2011. (Yanuar. Dikutip dari artikel *Special Feature Sengoku Basara* di HG 358)

- **Mengajarkan Sesuatu**

  Feature yang memaparkan hal-hal seperti persiapan, peralatan, serta tindakan untuk membuat atau mengerjakan sesuatu. Berikut contoh artikel yang pernah dibuat penulis:

Ragnarok Online 2: Sang Legenda dengan Tampilan Baru

Ragnarok Online 2: Legend of The Second (RO2) sudah memasuki masa alpha test hingga 7 Juli 2013 dan rencananya Closed Beta juga akan dilangsungkan pada bulan Juli ini juga. RO2 Indonesia saat ini masih dipegang oleh publisher LYTO. RO2: Legend of The Second ini merupakan remake dari Ragnarok Online 2: The Gate of The World yang dianggap gagal. RO2 ini memiliki tampilan grafis 3D, berbeda dengan RO pertama yang masih dalam 2D.

Di RO2 untuk saat ini level maksimal adalah 50. Pada setiap level akan ada quest-quest seru yang membuat kamu tidak bosan untuk leveling. Pada awal game, kamu tidak melalui jobNovice lagi. Kamu akan langsung memilih job yang tersedia dan antinya pada level 20, barulah karaktermu bisa berubah menjadi 2nd job. Job yang hadir dalam RO2 ini adalah Swordman dan 2nd jobnya Knight/Warrior, Thief (Rogue/Assasin), Archer

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

(Ranger/Hunter), Mage (Wizard/Sorcerer), dan Acolyte menjadi (Priest/Monk). Bingung job Blacksmith kemana? Tenang, Blacksmith kali ini masih ada di RO2, tapi akan masuk ke dalam life job yang menjadi job sampingan dari job utama. Selain Blacksmith, life job lain juga disediakan, yaitu Artisan, Alchemist, dan Chef yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Masing-masing life job punya cara mining/gathering yang berbeda. Blacksmith mining dari berbagai macam batu di dalam permainan yang menyala-nyala. Alchemist mengambil tumbuhan-tumbuhan yang bercahaya juga, sedangkan Artisan dan Chef mengambil bahan dari sisa monster yang sudah mati.

Oh iya, sedikit bocoran lagi nih, ada banyak perubahan sistem permainan dari RO sebelumnya. Oridecon dan elunium untuk menempa, di RO2 ini tidak drop dari monster, melainkan dari senjata untuk oridecon powder dan armor untuk elunium powder yang harus dikorbankan oleh kamu. Kemudian sistem card dari monster tidak digunakan pada slot senjata atau armor. Card akan langsung dipakai pada karakter. Total ada 5 slot kartu yang bisa dipakai. Setiap slot akan terbuka pada kelipatan 10 level. Ada juga sistem dungeon, dimana kamu masuk bersama party yang maksimal berisi 10 orang.(Yanuar. Dikutip dari *Hotgame Online* 5 Juli 2013)

- **Artikel Ilmiah Populer**

  Artikel yang berisi suatu masalah dengan menggunakan sumber-sumber ilmiah.

- **Sejarah**

  Berisi peristiwa bersejarah yang jarang/tidak diketahui, atau terlupakan oleh pembaca. Berikut contoh tulisan *feature sejarah* yang pernah dibuat penulis:

The Icon

Kurang asik rasanya kalau yang dibahas dari sisi jagoan yang baik. Oleh karena itu, Oda Nobunaga mungkin bisa menjadi salah satu icon dari Sengoku Basara. Merupakan tokoh dari kisah nyata sejarah Jepang. Dia menyebut dirinya sendiri sebagai Devil King dan dijuluki orang sebagai Devil King of The Sixth Heaven. Hal itu dikarenakan sifatnya yang sangat kejam dan pernah menghancurkan kuil Enryaku-ji, salah satu tempat tertua Buddha di Jepang saat itu. Dia menjadi inisiator pemersatu Jepang pada abad ke-16. Merupakan seorang ksatria ambisius dan kejam, dan

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

tidak akan pernah lelah berjuang untuk mewujudkan cita-citanya, membut seluruh dunia tunduk padanya. (Yanuar. Dikutip dari *Special Feature Sengoku Basara* HG 358)

- ***News Feature***

  Artikel yang mengambil sisi lain dari sebuah berita yang aktual. *News feature* bisa menjadi pembuka latar belakang masalah agar pembaca lebih paham mengenai berita tersebut dengan paparan yang lebih mendetail dari sisi bagaimana dan mengapa dibanding yang dimuat di *hard news*. Berikut contoh artikel yang pernah dibuat penulis:

  Pembunuhan Terinspirasi Dead Rising 2

  Andreu Coll Tur, gamer berusia 18 tahun dari Spanyol, membunuh ayahnya sendiri, Andreu Coll Bennasar Coll (57 tahun). Peristiwa tersebut terjadi pada 30 Juni lalu. Kabarnya, pembunuhan ini dilakukan setelah sang ayah yang memiliki kekayaan sebesar 50 juta Euro, baru saja menunjuk putranya sebagai ahli waris.

  Dalam melakukan aksinya, Andreu Coll Tur dibantu temanya, Francisco Rodriguez (20 tahun). Mereka menggunakan palu, vas, dan tongkat baseball *yang dilengkapi dengan paku untuk membunuh Andreu Coll Bennasar. Andreu Coll Tur mengungkapkan, tongkat* baseball *yang dilengkapi dengan paku itu dibuat karena terinspirasi dari* spiked bat, *senjata yang biasa dipakai Chuck Greene dalam game Dead Rising 2. Walah, game* kok *dijadikan inspirasi untuk melakukan kejahatan.* (Yanuar. Dikutip dari *Hotgame Online* 16 Juli 2013)

Selain jenis *feature*, penulis juga menggunakan beberapa bentuk *lead* agar tulisan menarik pembaca, terutama dari awal tulisan dan memberikan kesan agar pembaca ingin meneruskan membaca artikel hingga selesai. Dalam teorinya, *lead* terdiri dari sembilan jenis (Putra, 2006: 58-61), diantaranya:

- **Ringkasan**

  Lead yang berisi intisari atau rangkuman garis besar artikel. Berikut contoh yang pernah dibuat penulis dengan *lead* ringkasan ini:

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

PT Megaxus Infotech kembali menghadirkan kompetisi game online Megaxus yang ke-5, yaitu Megaxus Olimpiade 2013. Event *besar ini dilangsungkan pada tanggal 25-29 September 2013 di Central Park Mall, Jakarta Barat.* Event *tahunan ini hadir dengan total hadiah lebih dari 267 Juta Rupiah! Game yang dikompetisikan merupakan beberapa game milik Megaxus, yaitu* AyoDance, AyoOke, Counter-Strike Online (CSO), Grand Chase, dan SD Gundam Online. *(Yanuar. Dikutip dari Hotgame online 23 September 2013: Megaxus Olimpiade Segera Dimulai!)*

- **Paparan**

  Lead berdasarkan fakta yang dituangkan dengan gaya seperti bercerita.

- **Deskripsi**

  Lead yang mendeskripsikan sesuatu. Berikut contohnya:

  Salah satu senjata iconic *dari seri game* Halo *telah dibuat secara nyata. Senjata tersebut adalah* Needler *yang direalisasikan dalam bentuk* real *oleh Harrison Krix dari Volpin Props.* Needler *versi nyata tersebut dibentuk dari berbagai jenis plastic, resin, kayu, lampu LED, kabel elektrik, dan berbagai komponen lainnya. Senjata yang dibalut dengan warna ungu dan silver ini dibuat dalam waktu tujuh bulan oleh Harrison Krix.(*Yanuar. *Dikutip dari Hotgame online 23 September 2013: Halo: Senjata Needler dalam Bentuk Nyata!)*

- **Teka-Teki**

  Lead yang membuat pembaca sulit langsung mengetahui inti artikel, penuh teka-teki (membuat rasa penasaran).

- **Tanya**

  Lead dengan bertanya langsung kepada pembaca. Berikut contoh yang pernah dibuat penulis:

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

Apa yang kamu lakukan jika memiliki kekuatan super yang membuatmu mampu berbuat apapun? Tentunya bisa melakukan perbuatan baik, atau jahat. Namun, apapun pilihannya, tentu disertai konsekuensi. Itulah inti dari Infamous: Second Son, game open world action adventure yang merupakan sekuel dari dua seri inFamous sebelumnya. (Yanuar. Dikutip dari *Special Feature infamous: Second Son HG 357)*

- **Kutipan Langsung**
  Lead kutipan dari pernyataan narasumber.
- **Imajinatif**
  Lead yang berfungsi untuk penggambaran sesuatu dengan cara dramatis.
- **Kombinasi**
  Gabungan beberapa bentuk *lead*. Berikut contoh *lead* kombinasi dari *lead* tanya dan ringkasan:

  Anjing membawa senjata berat dan berperang? Bisa saja! Pada tanggal 28 Juni, game MMOTPS buatan OGPlanet, Gun Dog: Animal World War, memasuki masa Open Beta Test. Gun Dog memakai tampilan gambar dengan gaya seperti komik. Jangan langsung berpikir game ini membosankan. Berbagai fitur menarik akan menghiasi Gun Dog. (Yanuar. Dikutip dari *Game World Ketika Anjing Berperang* edisi 357)

3.4 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang ditemui penulis sebagai peserta praktek kerja magang di HOTGAME antara lain:

- Penulis cukup sulit menyesuaikan gaya penulisan dari majalah HOTGAME. Hal ini dikarenakan gaya penulisan HOTGAME yang ringan dan santai (*feature*), berbeda dengan gaya penulis

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

yang terbiasa menulis *hard news* dalam perkuliahan yang cenderung lebih baku dan langsung *to the point*.

- Penulis pada awalnya cukup sulit menyadur dan memilah materi untuk berita *online*. Hal ini dikarenakan penulis terbiasa membuat berita dari liputan langsung (observasi dan wawancara) pada waktu menjalani perkuliahan.

3.5 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

- Penulis mempelajari gaya bahasa dan penulisan HOTGAME lewat majalah dan artikel HOTGAME *online*, serta dari bimbingan staff redaksi.
- Penulis banyak menerima bimbingan dari senior Daniel D. Gumala dan Jeffrey Satria dalam mencari sumber dan cara memilah berita *online*. Selain itu diajarkan pula cara menulis berita *online* yang singkat, tapi tetap menarik dan padat informasi.

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