



### **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

Selama kerja magang penulis dibimbing oleh Bapak Mohammad Fahmi Hasni, yang menjabat sebagai Pemred dari divisi *Games* di *Tech in Asia Indonesia* (<https://id.techinasia.com/games/>). Penulis menduduki jabatan sebagai *Writer* yang merupakan salah satu dari bagian editorial divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*.

Koordinasi tugas dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *chatting* via *LINE*. Hal ini dikarenakan sebagian besar tim editorial divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* berada di luar Jakarta, termasuk pembimbing sendiri, yaitu Bapak Mohammad Fahmi Hasni.

Apabila Bapak Fahmi sedang sibuk, maka ia akan meminta tolong kepada tim editorial lainnya untuk membimbing dan mengedit tulisan penulis. Mereka adalah Bapak Iqbal Aria Kurniawan (Editor), Risky F. Setyo Mulyawan, dan Arya W. Wibowo (*Writer*).

#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai seorang *Writer*, hal pertama yang penulis lakukan adalah mencari ide atau sumber untuk artikel yang akan dibuat. Oleh karena itulah penulis harus rajin mengunjungi situs berita *game* internasional untuk memantau berita baru atau lanjutan, yang berhubungan dengan industri *video game*. Hal yang serupa juga penulis terapkan dalam mencari *game* yang akan diulas, di mana penulis harus rajin memantau *platform Google Play* milik Android.

Tidak seperti artikel berita dan ulasan, proses pencarian ide untuk artikel *feature* membutuhkan waktu. Hal ini dikarenakan artikel *feature* biasanya berdekatan dengan kejadian yang baru terjadi di dunia nyata. Sebagai contoh, penulis membuat artikel *feature* dengan judul "*10 Game LEGO Terbaik Pilihan Tech in*

*Asia Games*" untuk menyambut rilisnya *game* LEGO terbaru yang berjudul *LEGO Jurassic World*. Namun apabila penulis mengalami kebuntuan dalam mencari ide atau bahan artikel, maka penulis dapat bertanya kepada pembimbing dan senior lainnya dari divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*.

Setelah mendapatkan ide atau sumber untuk artikel yang akan penulis buat, maka penulis akan memberitahukannya kepada pembimbing untuk mendapatkan persetujuan. Apabila pembimbing menyetujuinya, maka penulis akan mulai bermain *game* (untuk artikel ulasan), melakukan penelitian lebih jauh (untuk artikel *feature*), dan menulis (artikel berita). Selesai menulis, penulis memasukannya ke dalam blog *admin* dari *Tech in Asia Indonesia*, kemudian memberitahu pembimbing agar ia dapat mengedit artikel penulis.

Penulis juga membantu proses pembuatan video ulasan, yaitu dengan cara dengan merekam klip dari *game* yang dimainkan, kemudian merekam suara penulis untuk dimasukan ke dalam video.

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan pekerjaan yang penulis lakukan selama magang tiga bulan di *Tech in Asia Indonesia*:

**Tabel 3.1 Uraian Kegiatan**

Minggu Ke-	Kegiatan yang Dilakukan
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis enam artikel <i>online</i></li> <li>- Belajar membiasakan diri dengan gaya penulisan <i>Tech in Asia Indonesia</i></li> <li>- Belajar cara menggunakan <i>Word Press</i> untuk memasukkan artikel</li> <li>- Bermain <i>game</i> Android berjudul <i>Helmets on Fire</i> untuk diulas</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis enam artikel <i>online</i></li> <li>- Menulis artikel ulasan <i>game</i> Android untuk pertama kalinya</li> </ul>

	<p>dengan judul <i>Helmets on Fire</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain <i>game</i> Android untuk dibuat <i>feature</i> berupa impresi, dengan judul <i>Cooking Mama: Let's Cook</i></li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis sepuluh artikel <i>online</i></li> <li>- Menulis <i>feature</i> untuk pertama kalinya berupa impresi dari <i>game Cooking Mama: Let's Cook</i></li> <li>- Melakukan <i>update</i> terhadap artikel berita untuk pertama kalinya</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis enam artikel <i>online</i></li> <li>- Bermain <i>game</i> Android dengan genre <i>strategy</i> berjudul <i>Rival Kingdoms: Age of Ruins</i> untuk diulas</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis sepuluh artikel <i>online</i></li> <li>- Menulis artikel ulasan <i>Rival Kingdoms: Age of Ruin</i> yang menjadi <i>hits</i> (paling banyak dibaca)</li> <li>- Bermain <i>game</i> Android dengan genre <i>arcade</i> berjudul <i>Fire Flying</i> untuk diulas</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis empat artikel <i>online</i></li> <li>- Menulis artikel ulasan <i>game</i> Android <i>Fire Flying</i></li> <li>- Menulis artikel <i>feature</i> yang berjenis "10 Daftar <i>Game</i> LEGO Terbaik"</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis tiga artikel <i>online</i></li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis sepuluh artikel <i>online</i></li> <li>- Belajar cara menulis artikel ulasan dalam bentuk <i>full post</i> dari pembimbing dan tim editorial</li> </ul>

9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Izin seminggu untuk mengerjakan tugas kuliah</li> <li>- Pertama kalinya bermain <i>game</i> kelas AAA di <i>platform</i> PlayStation 4 untuk diulas, dengan judul <i>LEGO Jurassic World</i></li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis delapan artikel <i>online</i></li> <li>- Menulis artikel ulasan dalam bentuk <i>full post</i> untuk pertama kalinya dari <i>game LEGO Jurassic World</i></li> <li>- Menulis artikel <i>feature</i> untuk komunitas TALK dari <i>Tech in Asia Indonesia</i> untuk pertama kalinya, berupa "Tips &amp; Trick dalam Bermain Sebuah <i>Game</i>"</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis empat artikel <i>online</i></li> <li>- Membantu proses pembuatan ulasan dalam bentuk video dari <i>LEGO Jurassic World</i> dengan merekam suara</li> <li>- Libur Idul Fitri</li> </ul>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Libur Idul Fitri (Lanjutan)</li> <li>- Menulis tiga artikel <i>online</i></li> </ul>
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menulis lima artikel <i>online</i></li> </ul>

Sementara di bawah ini adalah daftar dari judul artikel yang penulis buat selama bekerja magang di divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*:

**Tabel 3.2 Daftar Artikel**

Nomor	Judul Artikel	Tanggal Muat
1	Respite - Ini Jadinya Bila FPS dan RPG Bergabung di Dunia Fantasi	4 Mei

2	Hindari Kemarahan Dewa Mesir dalam <i>Helmets on Fire</i>	5 Mei
3	Pacu Gas ke Arah Para Zombi, Karena <i>Earn to Die 2</i> Akhirnya Dirilis di Android  Zen Studios & Valve Bawa Petualangan <i>Portal</i> ke Meja Pinball	6 Mei
4	Penantian Berbuah Manis: <i>Seaboard</i> Segera Dirilis di Android  <i>Fist Puncher</i> - Adu Jotos Bergaya 2D Retro di Android	8 Mei
5	Potong Buah Sembari Belajar Berhitung dengan <i>Fruit Ninja Academy: Math Master</i>	11 Mei
6	<i>Review Helmet on Fire</i> : - Berlari dan Melompat Setinggi Patung Pancoran  Kirim Surat dan Hindari Anjing, <i>Run Postman Run</i> Segera Tuju Android & iOS	12 Mei
7	Adu Balap Sesama Orang Aneh dari Sirkus di dalam <i>Freak Circus Racing</i>	13 Mei
8	Kembali ke Dapur Bersama Mama di <i>Game Cooking Mama</i> Terbaru Berjudul <i>Let's Cook</i>  Cocokkan Warna Sembari Menyusun Kata di <i>Languinis: Match &amp; Spell</i>	15 Mei
9	<i>Sigils: Battle for Raios</i> - Gabungan Antar <i>Action RPG</i> dan <i>MOBA</i> yang akan	18 Mei

	Segera Menuju iPad	
10	Impresi <i>Cooking Mama: Let's Cook</i> - Apakah Upaya Mama Memperluas Dapurnya Berhasil?	19 Mei
11	Bangun Gedung Pencakar Langit Setinggi-tingginya di dalam <i>High Rise</i>  Bangun Kerajaan Tani Milikmu Sendiri dengan <i>Farming Pro 2015</i>  Menambang Kata di iOS dan Android dengan <i>Gnomium</i>	20 Mei
12	Tantang Otakmu dengan Permainan Menebak Kata Terbaru di <i>Android: Words Brain Challenge</i>  Jadilah Pemadam Kebakaran Handal di <i>RESCUE: Heroes in Action</i>	21 Mei
13	<i>Xenowerk</i> - Lawan Serbuan Mutan di dalam <i>Game</i> Terbaru Pixelbite  (Artikel Update) Zen Studios & Valve Bawa Petualangan Portal ke Meja Pinball  Menjadi Sinar di dalam Kegelapan dengan <i>Game Ember's Journey</i> yang akan Dirilis Juli	22 Mei
14	<i>Desktop Dungeons</i> Segera Rilis ke iOS dan Android  Selamatkan Kekasihmu dalam <i>Epic Eric</i> , Segera Rilis ke Android	26 Mei

15	<i>One More Dash</i> - Sekuel dari <i>One More Line</i> yang Siap Dirilis Kamis Besok	27 Mei
16	Nikmati Pengalaman Bermain <i>Endless Runner</i> yang Tidak Biasa di dalam <i>Roll'D</i>  (Artikel <i>Update</i> ) Adu Balap Sesama Orang Aneh dari Sirkus di dalam <i>Freak Circus Racing</i>	28 Mei
17	Merasakan Pahitnya Pengalaman Hidup dengan <i>Always Sometime Monsters</i>	29 Mei
18	<i>Review Rival Kingdoms: Age of Ruins - Clash of Clans</i> Versi Lebih Dewasa	1 Juni
19	Natsume Akan Membawa Iterasi Terbaru <i>Harvest Moon</i> ke Nintendo Wii U, PC, iOS, dan Android  Square Enix Umumkan Petualangan <i>Class Zero</i> di <i>Final Fantasy Type-0 HD</i> Akan Menuju PC	3 Juni
20	<i>Game Point and Click</i> Klasik dari Animation Arts, <i>Lost Horizon</i> , Tuju iOS dan Android  Selamatkan Para Domba dari Malaikat Pencavut Nyawa di dalam <i>Divide by Sheep</i>	4 Juni
21	Simulasi Peperangan yang Realistis, <i>This War of Mine</i> , Siap Rilis ke Tablet iOS dan Android	5 Juni



22	Uji Kemampuan <i>Drifting</i> Milikmu di dalam <i>Drift Spirits</i>	8 Juni
23	Review <i>Fire Flying</i> - Memadamkan Kebakaran Ternyata tidak Semudah yang Dibayang  <i>Oddworld: Munch's Oddysee</i> Siap Rilis ke iOS dan Android Tahun Ini	10 Juni
24	10 Game LEGO Terbaik Pilihan <i>Tech in Asia Games</i>	13 Juni
25	<i>Gears of War</i> Kembali dengan <i>Gears of War 4</i> dan <i>Gears of War: Ultimate Edition</i>  Trailer E3 2015 dari <i>Deus Ex: Mankind Divided</i> Perlihatkan Dunia <i>Cyberpink</i> yang Futuristis dan Penuh Aksi	17 Juni
26	<i>Red Dead Redemption</i> Adalah Game yang Paling Diminati di Xbox One	20 Juni
27	Cocokkan Warna Sembari Membuat Kota di <i>Puzzle Mayor</i>  (Artikel Update) Jadilah Pemadam Kebakaran Handal di <i>RESCUE: Heroes in Action</i>  <i>Batman: Arkham Knight</i> di PS4 Akan Mendapat Patch Sebesar 3,5 GB pada Hari Pertama	22 Juni
28	LEGO <i>Minifigures Online</i> Siap Rilis Juni Ini	23 Juni

	Menjadi Koki Selebriti Terkenal dengan <i>Cooking Dash 2016</i>	
29	Gunakan Kekuatan Telekinesis Untuk Kabur dari Penjara Futuristik di <i>Game Rok</i>	24 Juni
30	Curi Berlian dan Hindari Polisi Kucing, Rubah, dan Ayam Jago dalam <i>Rats: Time is Running Out</i>  Sampul Pembungkus <i>NBA 2K16</i> Edisi Khusus Tampilkan <i>Michael Jordan</i>	25 Juni
31	<i>Super Mario Maker</i> Hadir dengan Seratus Level yang Dapat Kamu Mainkan Secara Langsung  <i>Leaderboards</i> dari <i>Batman: Arkham Knight</i> versi PS4 Tidak Berfungsi	26 Juni
32	Izin Mengerjakan Tugas Kuliah Selama Seminggu	
33	Devolver Digital Akan Rilis <i>Game PC Ronin</i> ke <i>Mobile</i> dan <i>Console</i>  <i>Review LEGO Jurassic World</i> - Nostalgia untuk Penggemar <i>Jurassic Park</i> dalam Bentuk LEGO	6 Juli
34	Lihat Perubahan Utama dari <i>Patch</i> Terbaru <i>The Witcher 3: The Wild Hunt</i> di sini  Yuji Horii: " <i>Dragon Quest XI</i> Tidak Akan Dirilis ke <i>Mobile</i> Karena Didesain untuk	7 Juli

	<i>Console"</i>	
35	Studio Pencipta <i>Just Cause</i> Rilis <i>Game Mobile</i> Pertama Mereka yang Berjudul <i>Rumble City</i>	8 Juli
36	(Artikel <i>Talk</i> ) 5 Hal yang Harus Diperhatikan Ketika Pertama Kali Bermain <i>Monster Hunter</i>  <i>Gears of War: Ultimate Edition</i> Akan Mendapat Bundel Khusus dengan Xbox One  Inilah Detail dari <i>Just Cause 3 Collector's Edition</i>	10 Juli
37	LEGO <i>Marvel's Avengers</i> Hadirkan Lebih dari 100 Karakter Beserta Stan Lee dalam Kostum Iron Man	13 Juli
38	PS4 Kebagian <i>Multiplayer</i> Beta dari <i>Call of Duty: Black Ops III</i> Lima Hari Lebih Awal  Kentuti Orang Sebanyak-banyaknya dan Hindari Amuk Mereka di dalam <i>Gassy Mob</i>	14 Juli
39	<i>Prototype</i> dan <i>Prototype 2</i> Rilis ke PS4 dan Xbox One	15 Juli
40	Mencoba Bertahan Hidup Selama Seminggu dalam <i>Wild Tales</i>  Lihat Video <i>Gameplay</i> Beserta Monster	22 Juli

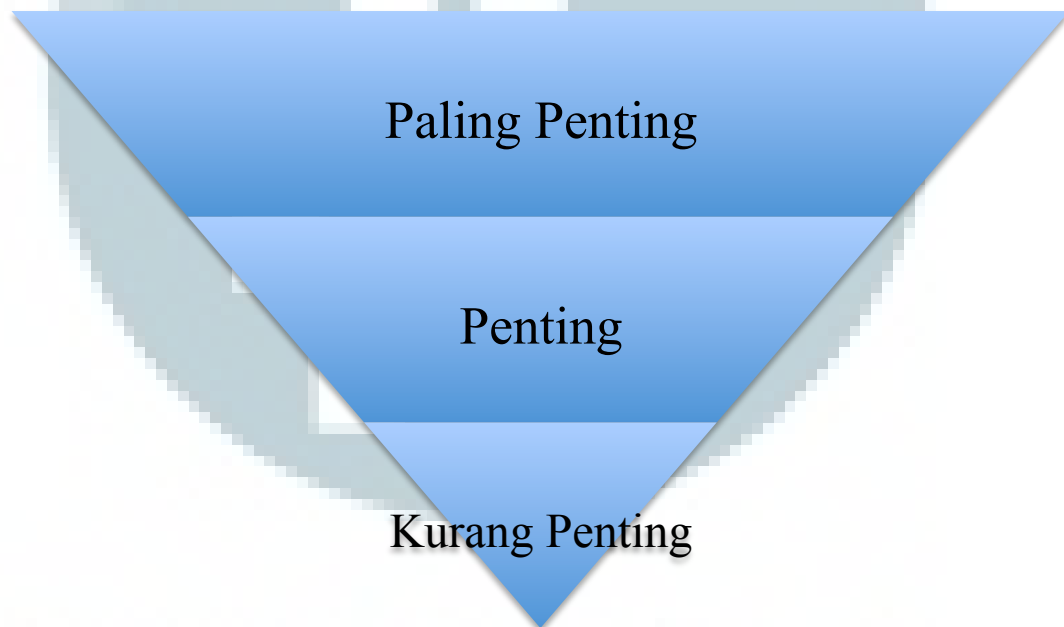
	Terbaru dari <i>Monster Hunter X</i>	
41	(Artikel <i>Update</i> ) Lihat Video <i>Gameplay</i> Beserta Monster Terbaru dari <i>Monster Hunter X</i>	23 Juli
42	Ubah Gravitasi Sesuka Hati untuk Membantu Perjalanan di <i>In Between</i> Pemerintah Cina TIDAK Baru saja "Melegalkan" Penjualan <i>Console</i>	27 Juli
43	Kembali Bercocok Tanam di dalam Genggaman <i>Smartphone</i> Milikmu dengan <i>Farming Simulator 16</i>	28 Juli
44	Lihat <i>Screenshot</i> dari <i>Game Disaster Report</i> Terbaru	29 Juli
45	Mainkan Big Boss di Xbox One Milikmu Sebagai Bagian dari <i>Game</i> Gratis Xbox Live Gold Bulan Agustus 2015	31 Juli

Jadi selama tiga bulan bekerja magang di *Tech in Asia (Games)*, penulis telah menghasilkan 68 tulisan, termasuk di antaranya adalah berita dan berita yang telah di *update*, *review* atau ulasan, dan artikel *feature*.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1 Penulisan Berita

Berita adalah informasi mengenai sesuatu yang sedang terjadi, yang disajikan lewat bentuk cetak, siaran, internet, atau dari mulut ke mulut kepada orang ketiga atau orang banyak. Dalam menulis berita, penulis memastikan agar fakta atau informasi terpenting, disajikan terlebih dahulu. Struktur penulisan berita ini disebut piramida terbalik, dan menggunakan unsur 5W + 1H (*Who, What, When, Where, Why, dan How*). Berita ini umumnya disebut sebagai *hard news* atau berita lugas.



**Gambar 3.1 Piramida Terbalik**

Rich (2006 dikutip dalam Ishwara, 2011, h.121) membagi proses penulisan berita menjadi empat tahap sederhana, yaitu:

- a) Menyusun: Pengembangan gagasan untuk berita yang akan dibuat.
- b) Mengumpulkan: Proses pengumpulan informasi atau sumber
- c) Membangun: Tahap penulisan berita.

- d) Merevisi: Membaca ulang untuk melakukan perbaikan terhadap berita yang telah ditulis.

Dalam mencari gagasan atau ide, penulis harus rajin memantau segala hal yang berhubungan dengan dunia *game* dari dunia maya. Setelah mendapatkan ide atas berita yang akan ditulis, penulis mulai melakukan proses pengumpulan informasi. Menurut Ishwara (2011, h. 92) ada beberapa hal yang dapat membantu wartawan dalam mengumpulkan informasi, yaitu:

- a) Observasi langsung dan tidak langsung dari situasi berita
- b) Proses wawancara
- c) Pencarian atau penelitian bahan-bahan melalui dokumen publik
- d) Partisipasi dalam peristiwa

Dari keempat hal di atas, penulis paling banyak mendapatkan sumber informasi dengan cara pencarian dokumen publik. Hal ini dikarenakan setiap berita yang penulis buat di dapat dari situs *game* internasional. Tiga situs *game* internasional besar yang selalu penulis kunjungi dalam mencari berita adalah: *Pocket Gamer* (<http://www.pocketgamer.co.uk/>), *Polygon* ([www.polygon.com](http://www.polygon.com)), dan *Gematsu* ([www.gematsu.com](http://www.gematsu.com)).

Selain situs *game* internasional, penulis juga mendapatkan berita dari akun jejaring sosial atau *channel* YouTube resmi perusahaan atau individu, yang bekerja di perusahaan *game*. Hal ini seperti yang penulis terapkan dalam artikel berita "Inilah Detail dari *Just Cause 3 Collector's Edition*."

Tidak hanya itu, tim editorial divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*, kadang memberikan penulis *press release* yang diberikan oleh distributor *game* terkenal via *e-mail*. Sehingga ucapan Craig (2005, h.43) bahwa internet adalah sumber informasi terlengkap sepanjang sejarah, bukanlah sebuah hal yang berlebihan.

Apabila penulis telah mendapatkan informasi dan sumber yang dibutuhkan, maka penulis akan memberitahukannya kepada Bapak Fahmi selaku pembimbing. Oleh karena tim editorial, terutama Bapak Fahmi sebagai Pemred dan pembimbing bekerja di luar Jakarta, maka seluruh komunikasi dilakukan via *chatting* dengan

aplikasi *LINE*. Dengan komunikasi *chatting*, penulis dapat berkomunikasi dan mendapatkan arahan kerja dengan cepat, di mana saja, dan kapan saja.

Jika sumber berita yang penulis berikan diberi restu oleh pembimbing, maka penulis akan mulai membangun, atau melakukan proses penulisan berita. Dalam menulis berita, wartawan bertugas membuat *summary lead* yang meringkas laporan wartawan atas penemuan-penemuan mereka, yang kemudian dari ringkasan tersebut langsung masuk ke rangkaian topik di bawahnya (Ishwara, 2011, h. 82).

Berbeda dengan berita pada umumnya, berita di *Tech in Asia Indonesia* memiliki gaya bahasa yang tidak baku dan santai. Hal ini merupakan sebuah hal yang lumrah, mengingat perbedaan gaya bahasa disebabkan oleh jenis media massa yang berbeda-beda. Selain itu perubahan gaya bahasa dalam media *online* ini juga diakibatkan oleh pengaruh dari budaya *online*, yang dimulai semenjak kantor berita menggunakan aplikasi *chatting* seperti AOL Online, untuk menyebarkan konten mereka (Craig, 2005, h.87).

Selesai menulis, penulis akan memasuki tahap revisi atau proses pengeditan. Di dalam tahap ini penulis akan membaca ulang berita yang penulis buat, untuk meneliti kembali apabila ada kesalahan dalam penulisan fakta atau hal lainnya yang bertentangan dengan peraturan menulis *Tech in Asia Indonesia*. Pembimbing dan tim editorial juga selalu menekan penulis, untuk berpegang teguh pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), apabila ada kata yang penulis ragu dalam menulisnya.

Apabila semua proses telah selesai, maka penulis akan memposting berita yang penulis buat ke dalam blog *WordPress* milik *Tech in Asia Indonesia*. Penulis kemudian memberitahu Bapak Fahmi sebagai pembimbing untuk memeriksa kembali berita yang penulis buat. Melalui komunikasi *chatting* via *LINE*, Bapak Fahmi membimbing penulis dengan cara menyebutkan setiap kesalahan yang terdapat di dalam artikel berita yang penulis buat. Setiap kesalahan tersebut penulis selalu catat agar ke depannya penulis tidak mengulang kesalahan yang sama.

### 3.3.2 Penulisan *Feature*

Selain menulis berita, penulis juga diwajibkan untuk menulis artikel *feature* di dalam divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*. *Feature* adalah penulisan cerita yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan hiburan kepada pembaca. Perbedaan *hard news* dengan *feature* adalah penekanannya pada kata-kata kreatif, subyektif, informasi, dan hiburan (Ishwara, 2011, h.85). Lebih jauh Ishwara membagi *feature* menjadi beberapa jenis mereka adalah:

- *Bright*: *Bright* adalah tulisan kecil yang mengangkut kemanusiaan (*human interest*), biasanya ditulis dengan gaya anekdot dengan klimaks pada akhir cerita.
- *Sidebar*: *Sidebar* adalah *feature* yang mendampingi atau melengkapi suatu berita utama. Sebagai contoh, selain meliput soal kebakaran, seorang wartawan akan mewawancarai para korban dan membuat tulisan yang menarik tentang mereka.
- *Sketsa Kepribadian* atau *Profil*: *Sketsa* adalah *feature* pendek yang mengisahkan satu aspek kepribadian seseorang. Sementara *profil* lebih panjang, detail, dan secara psikologis lebih dalam. *Profil* mencoba menggambarkan dasar yang dalam seperti apa sebenarnya individu itu.
- *Profil Organisasi* atau *Proyek*: *Profil organisasi* atau *proyek* sama seperti *sketsa kepribadian* atau *profil*. Yang menjadi perbedaan adalah topik pembahasannya yang berkisah mengenai latar belakang organisasi atau proyek.
- *Berita Feature (News Feature)*: *Berita feature* adalah berita yang ditulis dengan gaya yang lentur seperti *feature*, tidak seperti *hard news* yang mengisahkan sebuah peristiwa secara langsung dan lugas.
- *Berita Feature yang Komprehensif*: *Berita feature* menggambarkan arah dan perkembangan suatu berita dengan riset yang lebih baik daripada berita-berita lainnya. Hal ini dikarenakan *berita feature* berasal dari berbagai sumber yang luas. Berita ini pun biasanya lebih analitik dan interpretif; menggambarkan tidak hanya mengenai apa berita itu tetapi apa arti berita itu.



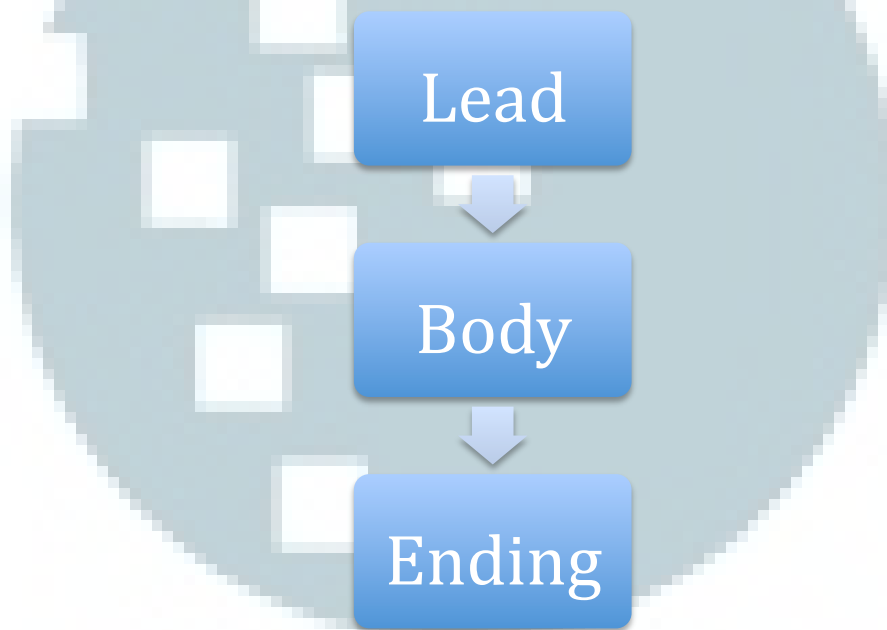
- Artikel Pengalaman Pribadi: Artikel pengalaman pribadi adalah tulisan mengenai pengalaman yang dialami oleh seorang penulis, seperti berjalan ke suatu daerah atau pengalaman mencoba sesuatu yang menakjubkan.
- *Feature* Layanan (*Service Feature*): *Feature* layanan menggambarkan bagaimana caranya menjawab kebutuhan hidup sehari-hari, seperti merawat anak, bersantai, berkebun, menata ruang, menyiapkan makanan, dan banyak lagi.
- Wawancara: Artikel wawancara secara khusus melukiskan suatu dialog antara seorang wartawan dengan orang lain, sering dengan tokoh masyarakat atau selebriti. Penulisan artikel wawancara terkadang ditulis dalam format tanya-jawab.
- Untaian Mutiara: Untaian mutiara adalah *feature* "kolektif," seperti pada seri anekdot mengenai topik umum. Salah satu contoh dari *feature* ini adalah wawancara dengan orang-orang di jalan ("*person of the street*" interview).
- Narasi: Narasi adalah *feature* yang bagaikan cerita pendek, namun narasi berhubungan dengan materi yang faktual. Narasi memaparkan adegan demi adegan dengan memanfaatkan deskripsi, karakterisasi, dan plot. Dan sebagai teknik penulisan narasi bisa diterapkan untuk penulisan jenis *feature* lainnya.

*Feature* yang paling sering penulis buat adalah artikel ulasan. Artikel ulasan, atau *review*, adalah teks yang berisi tinjauan suatu karya baik berupa buku, film, benda dan hal lain sebagainya untuk mengetahui kualitas, kelebihan, dan kekurangan dari karya tersebut yang ditujukan untuk pembaca atau khalayak ramai (Umroh, 2015).

Selain artikel ulasan, penulis juga telah membuat *Feature* Layanan (*Service Feature*), karena menggambarkan bagaimana caranya menjawab kebutuhan hidup sehari-hari dalam bermain sebuah *game*. Artikel *Feature* Layanan tersebut berjudul *5 Hal yang Harus Diperhatikan Ketika Bermain Monster Hunter*.

Dalam mengorganisasikan penulisan *feature* seorang penulis harus mulai dari awal yang disebut *lead*; pertengahan yang disebut tubuh (*body*) berita; dan penutup (*ending*). *Lead* (teras) adalah kalimat atau paragraf yang mengajak pembaca agar mau melanjutkan membaca (Ishwara, 2011, h.129).

Tubuh berita atau *Body*, berisi fakta atau kutipan yang mendukung *lead*, termasuk menyebutkan (*attribution*) sumber informasi. Terakhir adalah penutup atau *Ending*, yang umumnya berisi kutipan sumber utama yang menyimpulkan isu keseluruhan, penjelasan mengenai tindakan selanjutnya atau fakta tambahan lain.



**Gambar 3.2 Susunan Penulisan *Feature***

Menulis *feature* hakikatnya sama saja seperti menulis berita, yaitu wartawan harus menentukan dulu gagasan atau ide dari *feature* yang akan ditulis (Putra, 2006, h.84). Oleh karena itulah penulis harus rajin memantau Google Play, *platform* distribusi digital untuk sistem operasi Android, untuk mencari *game* Android baru yang akan diulas.

Apabila penulis kesulitan dalam mencari *game* Android baru, maka penulis dapat bertanya kepada Bapak Risky Maulana, salah satu *Writer* yang ada di divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia*. Hal ini dikarenakan beliau yang setiap

minggu selalu membuat artikel *feature* berjudul "*Kumpulan Game Android Terbaru Minggu Ini.*"

Tim editorial divisi *Games* dari *Tech in Asia Indonesia* setiap bulan juga bisa mendapatkan *game* kelas AAA, yang dikirim oleh distributor *game* terkenal untuk diulas oleh media *game* seperti *Tech in Asia Indonesia*. Hal inilah yang terjadi pada bulan ketiga kerja magang, ketika penulis diberi kesempatan untuk melakukan ulasan terhadap *game* dari *platform* PlayStation 4 dengan judul *LEGO Jurassic World*.

Setelah mendapatkan ide *feature* atau *game* yang akan diulas, penulis akan meminta restu dari pembimbing, sama seperti proses penulisan berita. Apabila ide atau *game* yang akan diulas diberi restu, maka penulis akan mulai bermain *game* tersebut dan melakukan penelitian lebih jauh. Waktu bermain *game* tergantung *genre* dan *platform* dari *game* yang dimainkan. Penulis biasanya bermain selama tiga hingga empat hari untuk *game* Android, dan hampir seminggu untuk *game* kelas AAA yang ada di *platform console* seperti PS4.

Dalam menulis *feature*, penulis akan memulai proses penulisan dengan membuat *lead* terlebih dahulu. *Lead* yang digunakan di dalam *feature* berbeda dengan *lead* berita lugas, di mana *lead feature* tidak langsung memberikan pembaca ke dalam informasi utama. Putra (2006, h.58) menyebutkan bahwa ada sembilan ragam *lead*, mereka adalah:

- *Lead Ringkasan*: *Lead* yang mengambil intisari, atau ringkasan, sebuah tulisan.
- *Lead Paparan*: *Lead* yang ditulis dengan gaya bercerita. Namun, bercerita atas dasar fakta dan kebenaran.
- *Lead Deskripsi*: *Lead* yang melukiskan suatu peristiwa sedemikian rupa, sehingga pembaca dituntun seolah-olah melihat dan mengalami peristiwa itu secara langsung.
- *Lead Kutipan Langsung*: *Lead* ini menggunakan kutipan yang berasal dari narasumber langsung, bukan kesimpulan atau opini wartawan.

- *Lead Tanya*: *Lead* ini dimulai dengan pertanyaan/dialog langsung dengan pembaca.
- *Lead Berkomunikasi Langsung*: *Lead* ini membuat penulis berkomunikasi langsung dengan para pembaca, biasanya dengan menggunakan kata "Anda" para paragraf pertama.
- *Lead Teka-Teki*: *Lead* ini penuh dengan teka-teki. Pembaca baru akan menemukan pokok persoalan ketika membaca beberapa kalimat.
- *Lead Imajinatif*: *Lead* ini menggambarkan (*image*) suatu kejadian secara dramatis. Penulis dapat menggunakan satu kata, atau merangkai beberapa kata ketika menggunakan *lead* ini.
- *Lead Gabungan*: *Lead* ini adalah *lead* yang merupakan kombinasi dari berbagai jenis *lead* yang ada. Penulis dapat menyusunnya sesuai selera mereka, asalkan tetap menarik.

Dari beberapa jenis *Lead* di atas penulis paling banyak menggunakan *Lead Gabungan*. *Lead* ini dapat ditemui di dalam beberapa artikel ulasan penulis seperti "*Review Helmets On Fire – Berlari Dan Melompat Setinggi Patung Pancoran*" dan "*Review LEGO Jurassic World – Nostalgia untuk Penggemar Jurassic Park dalam Bentuk LEGO.*"

Di bawah ini adalah contoh dari penggunaan *Lead Gabungan* yang penulis buat untuk artikel *Review Helmets on Fire*, yaitu gabungan *Lead Berkomunikasi Langsung* dengan *Lead Pertanyaan*:

"Meski memiliki konsep yang sama, namun pembawaan yang bervariasi membuat *game* dengan genre *endless runner* tetap seru untuk dimainkan. Belakangan ada satu *game endless runner* terbaru yang dapat kamu unduh secara gratis berjudul *Helmets on Fire*. *Game* ini sendiri merupakan persembahan untuk *game platformer* klasik seperti *Super Mario Bros*. Namun apakah pengalaman yang di dapat dari *Helmets on Fire* seseru *game* legendaris tersebut? Ketahui lebih lanjut dengan membaca *review* ini."

*Lead Gabungan* dari artikel *Review LEGO Jurassic World*, yang merupakan gabungan dari *Lead Paparan*, *Lead Berkomunikasi Langsung*, dan *Lead Pertanyaan*:

"Saya ingat ketika pertama kali menonton film Jurassic Park. Waktu itu saya sekeluarga menontonnya dengan kaset VHS pada tahun 1997. VCD dan DVD belum menjadi medium yang

populer pada saat itu, sehingga gambar yang dihasilkan dari kaset tersebut buram, kasar, dan tidak sejelas ketika tayang di stasiun televisi.

Meski begitu, saya dapat mengingat setiap momen yang ada di dalam film tersebut dengan baik di kepala saya. Kini selain dapat mengunjungi kembali setiap momen dan “keajaiban” yang ada di dalam Jurassic Park, saya juga dapat merasakan pengalaman berada di taman tersebut secara langsung dengan LEGO Jurassic World.

Selain dapat bermain di ketiga film Jurassic Park pertama (Jurassic Park, The Lost World: Jurassic Park, dan Jurassic Park III), kamu juga bisa bertualang di dalam film terbarunya yang berjudul Jurassic World. Namun apakah pengalaman yang diberikan LEGO Jurassic World sama seperti game LEGO yang diadaptasi dari film terkenal lainnya? Apakah LEGO Jurassic World akan memuaskan penggemar franchise Jurassic Park sendiri? Mari baca ulasan ini untuk mengetahuinya."

Setelah menulis *lead*, penulis melanjutkan ke *body* atau tubuh. Ada tiga jenis *body* dalam penulisan *feature*, mereka adalah: *chronological order*, *logical order*, dan *narrative*. *Chronological order* atau urutan kronologis biasanya digunakan untuk menceritakan kejadian secara runut menurut kejadiannya. Sementara *logical order* atau urutan logis, penulis dibentangkan dengan suatu masalah kemudian mempersoalkan sebab-sebabnya (Sumadiria, 2006, h.199).

Jenis tubuh atau *body* terakhir adalah narasi (*narrative*). Teknik ini hadir sebagai perkembangan terbaru penulisan *feature*, dengan menggunakan gaya bercerita atau narasi sebagai struktur cerita yang efektif.

Diantara tiga jenis penulisan tubuh *feature*, penulis paling sering menggunakan urutan narasi (*chronological order*). Hal ini dikarenakan dalam menulis artikel ulasan, penulis menceritakan pengalaman positif dan negatif dari bermain sebuah *game*.

Berbeda dengan *hard news*, penulisan *feature* diakhiri dengan *ending* atau penutup, yang terdiri dari empat jenis (Williamson, dikutip dalam Sumadiria, h.217): penutup ringkasan, penutup penyengat, penutup klimaks, dan penutup menggantung.

Penutup ringkasan adalah penutup yang bersifat ikhtisar dan hanya mengikuti ujung-ujung bagian cerita yang lepas-lepas dan menunjuk kembali ke intro. Penutup ini digunakan untuk mengingatkan kembali pembaca pokok-pokok cerita yang telah diuraikan.

Penutup menyengat adalah penutup yang seolah-olah membuat pembaca terlonjak. Penulis hanya menggunakan tubuh cerita untuk menyiapkan pembaca pada kesimpulan yang tak terduga-duga (Sumadiria, 2006, h.19).

Penutup klimaks adalah penutup yang sering ditemukan pada cerita yang ditulis secara kronologis. Pada teknik penutup klimaks, setiap bagian dan adegan dipersiapkan dengan matang untuk mencapai ke satu titik. Tidak boleh terjadi penyimpangan sedikitpun karena titik itu adalah klimaks (Sumadiria, 2006, h. 219).

Penutup menggantung adalah penutup di mana setelah selesai membaca, pembaca tetap tidak mengetahui dengan jelas apakah tokoh cerita menang atau kalah. Ia menyelesaikan cerita sebelum mencapai klimaks. Karena penyelesaiannya yang belum diketahui, atau karena penulisnya sengaja ingin membuat pembaca tergantung-gantung (Sumadiria, 2006, h.220).

Di antara keempat penutup di atas, penulis paling sering menggunakan penutup ringkasan. Hal ini dikarenakan artikel *feature* yang penulis buat kebanyakan adalah artikel ulasan, sehingga penulis selalu meringkas penilaian yang penulis buat di bagian akhir (*ending*) artikel.

Apabila proses penulisan *feature* selesai, maka sama seperti proses penulisan berita, penulis akan memasuki proses revisi atau pengeditan. Dalam proses pengeditan penulis mengecek kembali setiap tulisan yang penulis buat, dengan mengacu pada peraturan menulis *Tech in Asia Indonesia* dan KBBI.

Selesai mengedit, penulis akan memposting artikel *feature* yang penulis buat, kemudian memberitahukan pembimbing untuk memeriksa artikel *feature* yang penulis buat. Setiap kesalahan yang penulis buat akan diberitahukan via aplikasi *chatting LINE*, kemudian penulis akan mencatat kesalahan tersebut, agar ke depannya penulis dapat menghindari kesalahan yang sama.

Selain menulis *feature* berupa ulasan, penulis juga mendapat kesempatan untuk membantu proses pembuatan ulasan dalam bentuk video. Caranya adalah dengan merekam klip video ketika penulis sedang bermain dengan fitur rekaman yang ada

di PS4. Setelah itu penulis merekam suara dari naskah berdasarkan artikel ulasan yang penulis buat. Penulis kemudian memberikan rekaman tersebut kepada pihak editorial, untuk digabungkan dengan video yang penulis rekam, ketika sedang bermain.

### **3.4 Kendala yang Ditemukan**

Selama tiga bulan bekerja magang di *Tech in Asia Indonesia*, penulis menemukan beberapa kendala yang menyebabkan proses kerja terganggu, seperti:

1. Pembimbing dan kebanyakan staf dari divisi *Games* di *Tech in Asia Indonesia* bekerja di luar Jakarta, sehingga proses komunikasi dilakukan via grup *chatting*. Sayangnya komunikasi yang dilakukan lewat grup *chatting* ini kadang terasa tidak efektif. Hal ini sangat penulis rasakan di waktu awal bekerja magang.
2. Penulis masih kesulitan dalam menguasai gaya penulisan *Tech in Asia Indonesia*. Hal ini dikarenakan penulis masih terbiasa menulis dengan gaya *hard news*, penulisan berita dengan bahasa yang lugas dan langsung, yang diajarkan di bangku perkuliahan. Sementara gaya penulisan di dalam *Tech in Asia Indonesia* lebih ringan, santai, dan layaknya bercerita (*feature*).

### **3.5 Solusi Mengatasi Kendala yang Dialami**

1. Penulis bertanya secara langsung kepada staf lainnya dari *Tech in Asia Indonesia* yang berada di kantor. Penulis juga melaporkan permasalahan yang dialami kepada pembimbing lewat aplikasi *chatting* secara pribadi (*private message*).
2. Penulis membaca peraturan menulis *Tech in Asia Indonesia* dengan lebih seksama, bertanya kepada pembimbing dan seluruh karyawan *Tech in Asia Indonesia* mengenai aturan menulis lainnya, dan mencatat semua kesalahan yang diberitahukan oleh pembimbing dalam proses pengeditan.