

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Pada penelitian ini telah dilakukan eksperimen untuk mengukur perbedaan tingkat persepsi terhadap kualitas jurnalistik dan permainan *newsgame Bloomberg* dan *Tempo.co* menurut khalayak. Penilaian *newsgame* ditinjau melalui dimensi kualitas jurnalistik dan kualitas permainan yang dipecah menjadi empat indikator yaitu *formal parameter*, *content parameter*, *quality of use*, dan *architecture and design*.

Persepsi kualitas *newsgame Bloomberg* berjudul “Pick Your Own Brexit” menurut khalayak menunjukkan bahwa *newsgame* tersebut memiliki desain permainan yang mudah dioperasikan. Namun, *newsgame* tersebut mendapat penilaian terendah pada indikator *formal parameter* yaitu 2,97.

Persepsi khalayak pada kualitas *newsgame Tempo.co* berjudul “Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar” menunjukkan penilaian tertinggi pada indikator *content parameter*. Sedangkan, penilaian terendah terdapat pada indikator *quality of use* yaitu sebesar 3,22.

Secara keseluruhan, menurut persepsi khalayak *newsgame Tempo.co* mendapat nilai rata-rata lebih tinggi dibanding *newsgame Bloomberg*. Perbedaan

pada kualitas jurnalistik yang meliputi dimensi *formal parameter* dan *content parameter* adalah persepsi khalayak menunjukkan newsgame Tempo.co memiliki relevansi pemberitaan yang lebih tinggi terhadap kebutuhan informasi khalayak. Selain itu, *newsgame Tempo.co* juga dinilai cukup memenuhi kriteria kelengkapan format multimedia.

Pada penilaian kualitas permainan yang meliputi dimensi *quality of use* dan *architecture and design*, hasil penelitian menunjukkan kedua *newsgame* telah dilengkapi dengan narasi yang terstruktur dan konsisten. Namun, khalayak belum mendapat kepuasan terhadap *reward* ketika selesai memainkan *newsgame*.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran Akademis**

Penelitian yang dilakukan untuk mengkaji kualitas newsgame di Indonesia masih sedikit ditemui. Penelitian selanjutnya dapat mengukur tingkat keseimbangan kualitas permainan dan jurnalistik dari sebuah newsgame serta menentukan batasan keseimbangan.

Selain itu, parameter pengukuran kualitas newsgame yang dicetuskan oleh García-Ortega & García- Avilés dibuat dari sudut pandang ahli. Pada penelitian ini, parameter tersebut diadaptasi untuk mengukur kualitas *newsgame* dari perspektif khalayak. Peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang ditinjau dari sudut pandang ahli yang mendalami *newsgame* di Indonesia.

### 5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti juga ingin memberikan saran bagi media daring di Indonesia yang bergerak dalam produksi konten *newsgame* terutama media *Tempo.co* yang menjadi salah satu objek penelitian. Pada hasil penelitian, rata-rata terendah didapatkan pada dimensi *quality of use*. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar *Tempo.co* meningkatkan kualitas permainan dalam pengalaman pembaca dalam memainkan *newsgame*.

Selain itu, peneliti juga menyarankan peningkatan produktifitas pembuatan konten *newsgame* di *Tempo.co*, Hal ini dikarenakan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui konten *newsgame* di *Tempo.co*. Hal ini terlihat dari seluruh partisipan pada penelitian ini yang belum pernah mengakses *newsgame* sebelumnya.