

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Newsgame merupakan platform yang mulai merebak di kalangan media dan masyarakat tetapi masih memerlukan penyempurnaan dan pengertian lebih dari para penggunanya juga. Meskipun digital merupakan sebuah keniscayaan, tetapi potensi *newsgame* sebagai platform media sarat digital masih dapat jauh berkembang beriringan dengan riset dan penelitian lebih lanjut.

Perkembangan konten *newsgames* perlu melihat lebih jauh bagaimana informasi tak hanya dikemas dalam bentuk permainan, tapi juga secara efektif dapat diinternalisasikan dalam proses pemaknaan individu dalam mendapatkan informasi dari konten. Penelitian ini berupaya melihat bagaimana efektivitas sebuah informasi apabila dikemas dalam bentuk *newsgames*, atau secara lebih sederhana ingin mengetahui apakah informasi dalam konten dapat diterima dengan baik melalui media *newsgames*.

Dalam proses adopsi sebuah inovasi, seseorang perlu hingga akhirnya mengimplementasikan apa ketertarikannya yang diperoleh dari awal terhadap sebuah inovasi, sehingga pada akhirnya dapat menyimpulkan secara konkret keputusan untuk mengadopsi atau menolak inovasi. Proses pengambilan keputusan dalam difusi inovasi ini dinilai peneliti sebagai sesuatu yang sentral dalam studi ini.

Penelitian membahas *newsgames* Tempo.co dari batasan-batasan jurnalistik Klaus Meier yang terdiri atas dua batasan utama, yakni batasan jurnalistik dan batas genre. Batasan jurnalistik berupaya memisahkan konten *newsgames* dengan konten-konten gim lainnya, bahwa pada dasarnya meskipun *newsgames* merupakan permainan, tetapi terdapat sejumlah batasan dan kriteria di dalamnya. Di sisi lain, batasan genre memisahkan konten *newsgame* dengan konten jurnalistik lainnya, terutama produk jurnalistik yang mengundang interaksi dan ketertarikan seseorang.

Penelitian dilakukan dengan membuat *focus group discussion* (FGD) untuk mengetahui bagaimana audiens menginternalisasi efektivitas penggunaan konten *newsgame* untuk memperoleh informasi dari pemberitaan. FGD dilakukan secara daring dan dilakukan terhadap tujuh orang berusia 18-24 tahun. Kelompok usia ini dinilai sebagai *digital native* yang secara sadar dapat mengoperasikan teknologi dengan optimal.

Hasil penelitian menunjukkan beragam tanggapan, tetapi dalam pembahasan peneliti menemukan beberapa poin penting yang menjadi hasil akhir dari penelitian ini. Secara umum, informan tidak tertarik untuk mengadopsi *newsgame* Tempo.co dalam kebiasaan konsumsi informasi yang disebabkan oleh ketersediaan konten yang dinilai tidak terlalu menarik untuk dikonsumsi.

Pemaknaan informasi berita dari *newsgame* Tempo.co tidak membuat informan merasa dapat secara efektif mengonsumsi berita. Bahkan, informan tidak tertarik untuk mendalami isu yang terjadi dan

diangkat dalam platform *newsgame* Tempo.co. Hal ini disebabkan karena isu yang outdated, dan karena pilihan isu tidak menarik untuk informan. Selain itu, absennya berita follow up dari konten *newsgame* Tempo.co menyebabkan informan meragukan kredibilitas berita sehingga tidak mempercayai sepenuhnya apa yang disampaikan Tempo dalam konten *newsgame*-nya. Hal ini tentu berpengaruh terhadap bagaimana berita secara efektif dapat tersalurkan melalui platform ini. Sebab, akurasi menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam informasi jurnalistik

Penerapan elemen visual dari salah satu *newsgame* Tempo.co bertajuk Nyawa di Ujung Regu Tembak juga menuai sejumlah kritik dari informan karena terlalu padat dan menyebabkan proses pemaknaan informasi menjadi terhambat. Hal ini dinilai informan menyebabkan kesulitan mengikuti informasi yang memang hendak disampaikan Tempo.co. Akan tetapi, informan memiliki rasa penasaran terhadap konten, yakni sebelum melakukan percobaan atau implementasi langsung di dalam konten *newsgame*.

Sesuai dengan teori difusi inovasi, pengambilan keputusan untuk mengadopsi atau menolak sebuah inovasi dilakukan setelah tahap implementasi, yakni tahap di mana informan dapat menjawab secara langsung rasa penasaran yang didapat pada tahap sebelumnya. Setelah mengimplementasikan rasa ingin tahu di tahap sebelumnya, informan mengambil keputusan untuk tidak mengadopsi inovasi.

Pun, mekanik permainan *newsgame* Tempo.co menggunakan kuis dengan dua pilihan jawaban dinilai informan memudahkan proses internalisasi informasi. Akan tetapi, hal ini hanya memudahkan informan dalam menggunakan konten tetapi tidak cukup untuk membuat informan mengadopsi inovasi dalam pola konsumsi berita.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penyempurnaan untuk meneliti dari sisi medianya secara langsung dan bagaimana media menanggapi perancangan konten berbasis *game*. Media juga dapat memerhatikan respons audiens dari peneliti ini untuk menjadi dasar dalam pengembangan *newsgame* dalam platform media masing-masing.

Saran selanjutnya adalah bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti *newsgames* menggunakan pendekatan ini untuk dapat mengeksplorasi penelitian terhadap audiens yang lebih luas menggunakan metode lain. Hal ini dapat menimbulkan keragaman dalam penelitian di bidang ini, terutama di Indonesia di mana pengembang *newsgame* pun masih sangat terbatas dan belum memiliki pasar yang jelas.