



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menjelaskan informasi atau permasalahan yang sensitif dan kompleks akan lebih efektif jika disuguhkan lewat hal menyenangkan dan membuat orang penasaran. Salah satunya melalui game. Itulah latar belakang utama mengapa penulis membuat game bertipe Visual Novel yang mengangkat tema kemacetan.

Secara harfiah Visual Novel merupakan game yang dihadirkan dalam bentuk *interactive story-telling*. Game berjenis ini dihiasi dengan fitur gambar 2D (dua dimensi)--yang paling populer ialah animasi bergaya anime (Jepang)-- dan grafik yang statis. Menurut Cavallaro (2010), Visual Novel disuguhkan dengan tipe naratif dan bantuan percakapan yang dilengkapi teks pada *dialogues box* sehingga pemain dapat memahami isi cerita dan sifat dari karakter utama (Cavallaro, 2010, p. 8). Ini penting ketika pemain berinteraksi dengan beberapa karakter dan mengatasi berbagai persoalan dalam cerita yang dihadapi oleh karakter utama pada game itu. Game bertipe Visual Novel masuk dalam kategori *Role-Playing Game* (RPG). *Role-Playing Game* (RPG) dicirikan dengan adanya perkembangan jalan cerita dan situasi dari karakter utama yang dimainkan. Proses kelanjutannya cerita dalam game akan berbeda tergantung pilihan rute cerita yang dipilih oleh pemain dalam game (Cavallaro, 2010, p. 9). Menurut Crawford (2013) cerita adalah data yang permanen dan tidak dapat diubah. Namun dalam *Interactive Storytelling*, yang

terjadi merupakan kebalikannya. *Interactive Storytelling* didasari pada kata “*Interactive*”, yaitu interaksi atau percakapan yang seakan hidup dan munculnya intervensi dalam proses yang bisa mengubah situasi dan membuat kesimpulan interaktif di dalamnya. Sementara *storytelling* adalah proses dinamis yang dapat diintervensi di dalamnya karena adanya percakapan. Maka dari itu, kombinasi keduanya disebut dengan istilah “*Interactive Storytelling*” (Crawford, 2013, p. 45).

Alasan penulis memilih *final project* dengan membuat *newsgames* karena penulis ingin menyampaikan informasi melalui game dapat mempermudah seseorang menyerap informasi yang disampaikan. Dengan *newsgames* seseorang akan terlibat secara emosi ketika memainkannya dan karena hal itu orang akan menyerap informasi lebih cepat (Mueller, 2014, para. 5). Maka dari itu, penulis berasumsi bahwa cara baru menjelaskan suatu informasi atau permasalahan dengan lebih efektif adalah melalui media game. Penulis mengerjakan *final project newsgames* Visual Novel kemacetan karena belum ada game *Interactive Storytelling* bertipe tersebut. *Newsgames* yang sudah ada atau pernah dibuat seperti Madrid tentang pemboman kereta di kota Madrid, The Uber Game mengenai profesi *driver* Uber, dan Syrian Journey mengenai pengungsi Suriah yang menjual harta mereka.

Game yang dibuat penulis mengangkat permasalahan kemacetan di Jakarta. Penulis berpendapat permasalahan kemacetan tepat apabila disuguhkan melalui game, mengingat game dekat dengan masyarakat Indonesia. Jumlah masyarakat Indonesia yang bermain game termasuk salah satu yang tertinggi di dunia. Dilansir

Tribunnews, total data pengguna game *online* di Indonesia mencapai 25 juta orang (Anjungroso, 2014, para. 6). Mengutip dari Jagatplay.com, Indonesia berada di urutan ke-16 dari 100 negara yang berkontribusi dalam pendapatan industri game baik itu game *mobile*, PC, ataupun *Console* (Santoso, 2017, para. 2). Dilansir DailySocial.id, Indonesia bersama negara ASEAN seperti Singapura, Malaysia, Filipina, dan Vietnam menghabiskan sekitar \$2,2 miliar untuk game pada tahun 2017 (“Prediksi and Game”, n.d., para. 1).

Penulis memilih tipe game Visual Novel sebagai *newsgames* dikarenakan tipe game tersebut menghadirkan narasi pada *dialogue box* yang berisi perbincangan karakter dalam game. Narasi yang dicantumkan berisi informasi dari topik yang diangkat dalam game sehingga dapat memudahkan pemain memahami isi informasi atau *issue* yang diangkat dalam game. Selain itu, terdapat juga *choices* yang harus dipilih untuk melanjutkan dan menyelesaikan permainan.

Seperti dilansir Liputan 6, kerugian akibat kemacetan dalam sisi nilai ekonomi per tahunnya di daerah Jabodetabek menembus angka Rp. 39,9 triliun (Denny, 2017, para. 6). Mengutip dari Tirto, kerugian yang disebabkan kemacetan tersebut dikarenakan rata-rata kendaraan yang melintas di DKI dan sekitarnya didominasi oleh motor sebesar 75 persen dan mobil pribadi sekitar 23 persen. Sementara angkutan umumnya hanya sebesar dua persen (Idhom, 2017, para. 10).

Dilansir dari Detik.com, permasalahan lain yang disebabkan oleh kemacetan juga mengakibatkan penurunan produktivitas para pekerja, karena

pekerja sudah lelah terlebih dahulu dalam perjalanan menuju ke kantor (Agustinus, 2016, para. 5).

Maka dari itu, melalui game yang dibuat oleh penulis ini, diharapkan game yang dibuat dapat menjadi acuan atau solusi untuk menyadarkan khalayak sekaligus memberikan wawasan terhadap kemacetan baik penyebab kemacetan yang telah diketahui secara umum maupun sisi yang masih belum terungkap.

Dalam game yang dibuat penulis, pemain dapat memilih jalan cerita pada game Visual Novel ini melalui *multiple choice answer* yang bisa mempengaruhi jalan cerita dalam game ini.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1.2. Tujuan Karya

Adapun tujuan karya yang dibuat oleh penulis ini:

1. Menambah wawasan publik mengenai penyebab kemacetan di Jakarta.
2. Menawarkan kemungkinan solusi untuk mengurangi permasalahan kemacetan di Jakarta.
3. Menghasilkan *Newsgame* berupa *Interactive Stortelling* bertipe Visual Novel sebagai alternatif format informasi di media digital.

## 1.3. Kegunaan Karya

### 1.3.1. Kegunaan Akademis

1. Untuk membantu memperluas pemahaman mengenai *Newsgame* sebagai produk jurnalistik yang inovatif.
2. Memberi kesempatan bagi penulis dan akademisi untuk lebih mengetahui tentang manfaat *Newsgame* sebagai format baru dalam jurnalistik untuk sarana edukasi dan menghadirkan solusi.
3. Menambah portofolio. Untuk itu, game yang telah dikerjakan oleh penulis nantinya dapat dijadikan bukti hidup bahwa penulis mengerjakan sesuatu yang bisa dilihat dan berguna untuk pengetahuan akademisi serta khalayak, khususnya terkait produk inovatif jurnalistik, yakni *Newsgame*.

### 1.3.2. Kegunaan Praktis

Diharapkan tugas akhir yang dibuat dalam bentuk *Newsgame* ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum dan menyadarkan khalayak mengenai kemacetan yang membludak di Jakarta yang disebabkan oleh banyak faktor yang tidak disadari oleh pemerintah dan masyarakat luas. Selain itu, *newsgame* ini dapat berguna sebagai salah satu contoh produk jurnalistik yang inovatif.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA