



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

NEWSGAME: SIAPA PRIBUMI ASLI INDONESIA

**NASKAH AKADEMIK
SKRIPSI BERBASIS KARYA**



**Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)**

Firdhy Esterina Christy

14140110279

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

NEWSGAMES: WHO ARE THE TRUE INDIGENOUS INDONESIANS?

THESIS

BASED ON FINAL PROJECT



**Submitted in fulfilment of the requirements
for the Degree of Bachelor of Communication**

Firdhy Esterina Christy

14140110279

COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM

FACULTY OF COMMUNICATION SCIENCE

MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY

TANGERANG

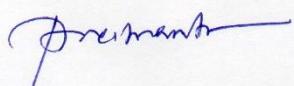
2018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul
Newsgame: Siapa Orang Asli Indonesia

Oleh
Firdhy Esterina Christy
Telah diujikan pada hari Jumat, 03 Agustus 2018
Pukul 13.00 s.d. 14.00 dan dinyatakan lulus
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



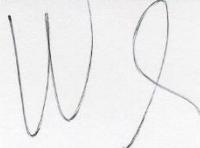
Albertus Magnus Prestianta, M.A.

Penguji Ahli



Adi Wibowo Octavianto, M.Si.

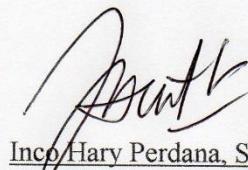
Dosen Pembimbing



Wahyu Dhyatmika M. A.

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Harry Perdana, S. Ikom., M.Si.

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berbasis karya ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

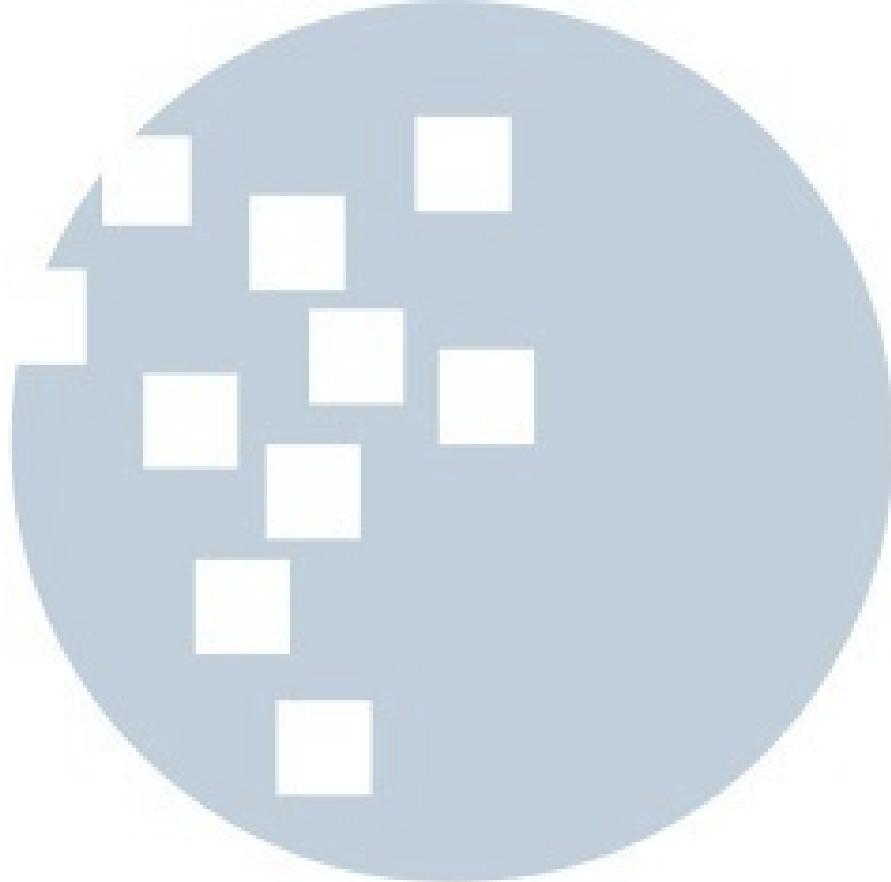
Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi Berbasis Karya yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juli 2018



Firdhy Esterina Christy

HALAMAN PERSEMBAHAN



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUGANTARA

*Karya ini saya dekasikan
Untuk semua masyarakat Indonesia
Agar tidak ada lagi kecemburuhan sosial
Serta tidak ada lagi perbedaan antara pribumi dan non-pribumi*

ABSTRAK

Newsgames: Siapa Pribumi Asli Indonesia

Oleh:

Firdhy Esterina Christy

Newsgame: Siapa Pribumi Asli Indonesia adalah permainan jurnalistik yang membahas tentang siapa orang asli Indonesia. Permainan ini bertujuan untuk memberitahukan bahwa tidak ada orang asli Indonesia. Data yang digunakan dalam pembuatan permainan jurnalistik ini berdasarkan dari penelitian Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute berjudul '*Complex Patterns of Admixture across the Indonesia Archipelago*'.

Newsgame untuk mengenalkan bentuk baru dari jurnalisme *online*. Jurnalisme *online* tidak tebatas hanya teks, foto dan *video*, karena terdapat bentuk lain dalam mengakses berita salah satunya dengan menggunakan *newsgame*. Menurut Miguel Siscart (Siscart, 2008, p.28-29), *newsgames* merupakan permainan komputer yang dirancang untuk menggambarkan aspek spesifik dan konkret dari berita dengan tujuan berpartisipasi.

Alasan penulis memilih *newsgame* sebagai medium penyampaian isu pribumi karena penulis memiliki harapan bahwa para pembaca bisa ikut serta dalam pengaksesan berita dan informasi. Sasaran atau target pembaca dari karya ini adalah kaum milenials yang memiliki usia (15-34 tahun) dianggap sudah mampu ikut berpartisipasi dan bijak dalam mengakses informasi.

Tujuan dari pembuatan *Newsgame: Siapa Pribumi Asli Indonesia* adalah untuk mengedukasi para pembaca bahwa tidak ada orang asli Indonesia dengan berpartisipasi melalui permainan jurnalistik. Konsep *newsgame* yang digunakan adalah permainan sebagai pengalaman. Karena pengalaman pembaca merupakan tujuan dari pembuatan permainan ini.

Newsgame: Siapa Pribumi Asli Indonesia termasuk dalam kluster *innovation and development based project* adalah memberikan inovasi baru dalam bidang jurnalistik, dengan sub-kluster *news distribution apps* adalah penyampaian informasi dengan menggunakan bentuk selain dari pada teks, foto, dan *video*.

Keyword: *Newsgame*, *Innovation and Development Based Project*, *News Distribution Apps*. Pribumi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Newsgames: Who are the True Indigenous Indonesians?

By:

Firdhy Esterina Christy

Newsgame: Who are the True Indigenous Indonesians? is a journalistic game that discusses about the true native people of Indonesia. The data that is used in the making of the game is from the research of 'Complex Patterns of Admixture across the Indonesian Archipelago' by Professor Herawati Sudoyo and Eijkman Institute.

Newsgame is introducing a new form of online journalism. Online journalism is not limited to text, photo, and video, because there are other ways to access news, such as newsgame. According to Miguel Siscart (Siscart, 2008, p.28-29). newsgame is a computer game designed to describe the specific and concrete aspects of the news with the aim of participating.

The reason why the creator chose newsgame as a medium to deliver the issues regarding indigenous people is for the hope that the readers could participate in accessing news and information regarding that issue. The targeted audiences of this creation are the millennials (ages between 15-34) that are considered to be able to participate wisely in accessing information.

The purpose of the Newsgame creation: Who are the True Indigenous Indonesians? is to educate the readers that there are no native Indonesians by participating through this journalistic game. The concept of newsgame is to give the readers an experience game. Newsgame: Who are the True Indigenous Indonesians? belongs to the innovation and development based project cluster that gives a new innovation in the field of journalistic, with news distribution apps as its sub-cluster that delivers information by using a form that is not through text, photo, and video.

Keyword: Newsgame, Innovation and Development Based Project, News Distribution Apps. Pribumi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas pernyertaan, kebaikan serta kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah akademik berbasis karya yang berjudul ‘*Newsgame: Siapa Pribumi Asli Indonesia*’ tepat waktu. Penyusunan naskah akademik berbasis karya ini dapat disusun oleh penulis berkat menuntut ilmu selama empat tahun di Universitas Multimedia Nusantara.

Selama melakukan penyusunan naskah akademik berbasis karya, penulis mendapat banyak dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan laporan ini dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Wahyu Dhyatmika M.A selaku Dosen Pembimbing , yang membantu dan membimbing penulis dalam penyusunan dan menyelesaikan naskah akademik berbasis karya. Serta memberikan dukungan positif sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah akademik berbasis karya ini.
2. Inco Hary Perdana, selaku Kepala Fakultas Ilmu Komunikasi yang menyetujui penulis untuk bisa maju sidang.
3. FX. Lilik, Selaku Kaprodi Jurnalistik yang menyetujui penulis untuk bisa melakukan sidang skripsi berbasis karya.
4. Papi, Mami, Felix, Bude Srilaniwati yang memberikan support kepada penulis untuk dapat menyelesaikan naskah akademik berbasis karya dan karyanya.
5. Habil Lokadjaya dan Josephin selaku orang tua asuh penulis yang memberikan penulis support dalam pendanaan kuliah penulis.
6. Bertha Wedhatama, selaku dosen penulis yang membantu penulis dalam memberikan gambar-gambar dalam karya penulis melalui *shutterstock.com*.
7. Agustinus Aloysius Erikson Marbun, selaku programer dalam pembuatan *newsgames* ini. Serta memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk segera menyelesaikan studi penulis.
8. A. A. Erikson, Johasnes Harvey, Aldo Febrian, Louis, dan Fariz yang menjadi konsultan penulis saat mencari programer.
9. Aldo, Varied sebagai teman sebimbing dan seperjuangan.

10. Hafizah Rana, Jacinta Nungky, Rafael, Steven Hartoyo, A. Bella, Fathia Barnez, Jessica Widartha, Thofilus Ivan, Ghifari Firdaus, Nanda Audina, Livia yang memberikan support kepada penulis.
11. Takaramono, Tempo.co dan Newsroom UMN yang menjadi tempat bernaung penulis untuk menyelesaikan naskah akademik berbasis karya.
12. Ayu Erlynda, yang memberikan saran untuk menggunakan aplikasi *twine*.
13. Aplikasi *adobe*, *twine*, *hastinger* yang penulis gunakan untuk membuat karya.

Penulis menyadari bahwa naskah akademik berbasis karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga dengan besar hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap bahwa dengan menerima kritik dan saran dari pembaca akan menyempurnakan tulisan penulis kedepannya. Semoga naskah akademik berbasis karya ini bisa memberikan manfaat untuk pembaca dari Universitas Multimedia Nusantara, dan masyarakat Indonesia.

Tangerang, 12 Juli 2018



Firdhy Esterina Christy

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------------------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR BAGAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Tujuan Karya | 6 |
| 1.3 Manfaat Karya | 7 |
| BAB II KERANGKA KONSEP | 9 |
| 2.1 Tinjauan Karya Sejenis | 9 |
| A. Newsgames Malaysiakini.com artikel ‘Death in Custody’ | 9 |
| B. Newsgame Propublica.com artikel ‘The Waiting Games’ | 12 |
| C. Artikel – artikel dan video dari mediaonline yang berkaitan dengan isu ‘pribumi asli Indonesia’ | 15 |
| 2.2 Teori dan Konsep-Konsep yang Digunakan | 18 |
| BAB III RANCANGAN KARYA | 38 |
| 3.1 Tahapan Pembuatan | 38 |
| 3.2 Anggaran Pengerjaan Newsgames ‘Orang Asli Indonesia, Kamu Orangnya?!’ | 44 |
| 3.3 Target Luaran | 45 |
| BAB IV HASIL | 48 |
| 4.1 Pelaksanaan | 48 |
| 4.1.1 Proses produksi | 50 |
| 4.1.2 Proses Pasca Produksi | 56 |
| 4.2 Evaluasi | 71 |
| BAB V SIMPULAN | 72 |

| | | |
|-----|----------------|----|
| 5.1 | Simpulan | 72 |
| 5.2 | Saran | 72 |
| 5.3 | Kritik | 74 |

DAFTAR PUSTAKA

TABLE MatriK PERENCANAAN KARYA

DOKUMENTASI PROSES PEMBUATAN KARYA

LAPORAN REALISASI ANGGARAN

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

LAMPIRAN C



DAFTAR GAMBAR

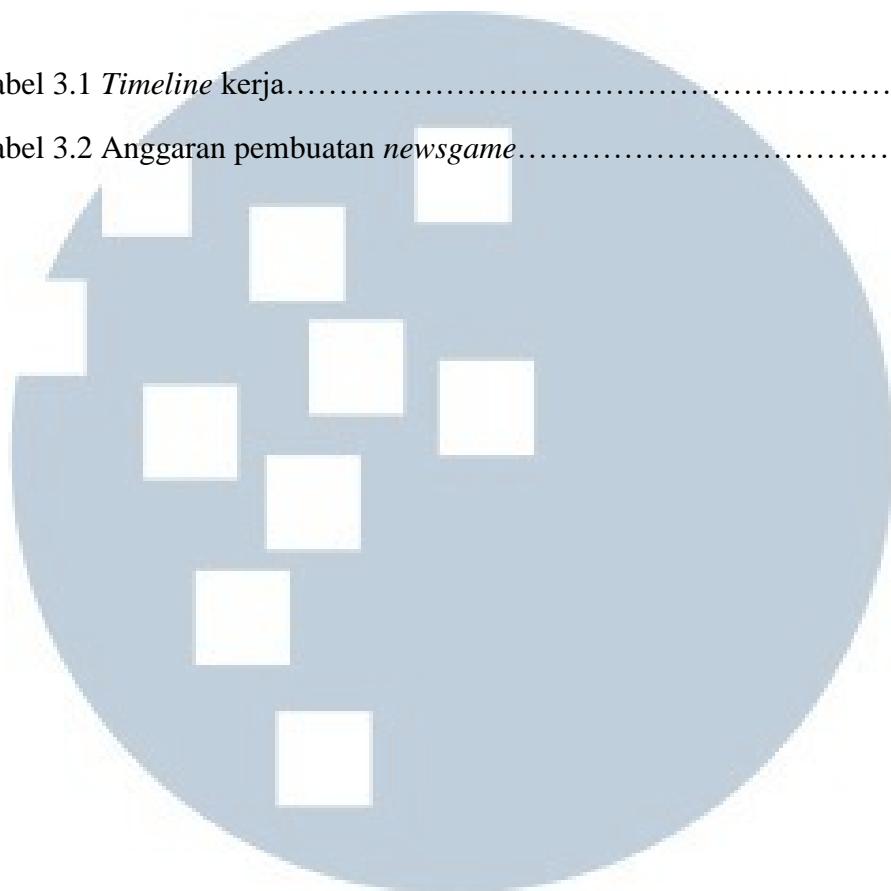
| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Tampilan darinewsgamesmalaysiakini.com dalam kasus <i>death in custody</i> | 2 |
| Gambar 1.2 Pilihan cerita darinewsgames malaysiakini.com | 3 |
| Gambar 2.1 Tampilan dari <i>newsgames malaysiakini.com</i> dalam kasus <i>death in custody</i> | 10 |
| Gambar 2.2 Tampilan dari pertanyaan dalam kasus <i>death in custody</i> | 11 |
| Gambar 2.3 Tampilan pilihan cerita dalam kasus <i>the waiting game</i> | 12 |
| Gambar 2.4 Tampilan dari <i>newsgame</i> dalam kasus <i>the waiting game</i> | 14 |
| Gambar 2.5 Tampilan artikel dan <i>video</i> dari (<i>detik.com</i> , <i>tempo.com</i> , <i>IDNtimes.com</i> , <i>viceindonesia.com</i> , <i>kok bisa</i>) mengenai pribumi..... | 15 |
| Gambar 2.6 Tampilan dari <i>interactive data tempo.co</i> | 19 |
| Gambar 2.7 Tampilan dari <i>visual intractive Kompas</i> | 20 |
| Gambar 2.8 Tampilan dari <i>visual intractive propublica.com</i> artikel ‘ <i>the waiting games</i> ’..... | 20 |
| Gambar 2.9 Tampilan dari <i>visual intractive malaysiakini.com</i> | 21 |
| Gambar 2.10 Tampilan dari <i>story list twine</i> | 32 |
| Gambar 2.11 Tampilan dari <i>story map twine</i> | 32 |
| Gambar 2.12 Tampilan dari <i>untitled passage twine</i> | 33 |
| Gambar 2.13 Tampilan <i>untitled passage</i> yang sudah diisi dengan bahasa program <i>twine</i> | 34 |

| | |
|--|----|
| Gambar 2.14 Tampilan dari <i>untitled passage</i> yang sudah menjadi logika game..... | 34 |
| Gambar 2.15 Tampilan dari data penelitian Prof. Herawati Sudoyo mengenai mDNA..... | 36 |
| Gambar 3.1 Tampilan awal <i>newsgame</i> ‘Siapa Orang Indonesia Asli’..... | 46 |
| Gambar 3.2 Tampilan pertanyaan <i>Newsgame</i> ‘Siapa Orang Indonesia Asli’ | 46 |
| Gambar 3.3 Salah satu tampilan pertanyaan untuk <i>user newsgames</i> ‘Siapa Orang Asli Indonesia’ | 47 |
| Gambar 3.4 Hasil dari pertanyaan <i>newsgame</i> ‘Siapa Orang Asli Indonesia’ | 47 |
| Gambar 4.1 Pembuatan konsep dan skenario <i>newsgame</i> .(jelasnya ada dilampiran)..... | 52 |
| Gambar 4.2 Aplikasi <i>twine</i> untuk membuat <i>newsgame</i> | 53 |
| Gambar 4.3 Tampilan dari aplikasi <i>twine</i> . (jelasnya ada dilampiran)..... | 53 |
| Gambar 4.4 penggunaan foto dengan <i>shutterstock.com</i> | 55 |
| Gambar 4.5 Contoh halaman skenario setelah perbaikan..... | 56 |
| Gambar 4.6 Contoh logika menggunakan <i>twine</i> setelah perbaikan..... | 57 |
| Gambar 4.7 Tampilan dari <i>story list twine</i> | 58 |
| Gambar 4.8 Tampilan dari <i>story map twine</i> | 58 |
| Gambar 4.9 Tampilan dari <i>untitled passage twine</i> | 59 |
| Gambar 4.10 Tampilan sketsa laman pertama <i>newsgame</i> | 60 |
| Gambar 4.11 Tampilan sketsa laman pertanyaan ayah <i>newsgame</i> | 60 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.12 Tampilan sketsa laman pilihan ayah <i>newsgame</i> | 61 |
| Gambar 4.13 Tampilan sketsa laman hasil <i>newsgame</i> | 61 |
| Gambar 4.14 Tampilan laman pertama <i>newsgame</i> | 62 |
| Gambar 4.15 Tampilan laman kedua <i>newsgame</i> | 63 |
| Gambar 4.16 Tampilan laman pertanyaan ayah pada <i>newsgame</i> | 63 |
| Gambar 4.17 Tampilan laman keempat pertanyaan ibu pada <i>newsgame</i> | 64 |
| Gambar 4.18 Tampilan laman jika <i>user</i> tidak memiliki ayah atau ibu..... | 64 |
| Gambar 4.19 Tampilan laman hasil pada <i>newsgame</i> | 65 |
| Gambar 4.20 Tampilan laman artikel dari <i>newsgame</i> | 65 |
| Gambar 4.21 Tampilan awal laman pertama dari <i>newsgame</i> setelah diperbaiki.... | 66 |
| Gambar 4.22 Tampilan laman kedua dari <i>newsgame</i> setelah diperbaiki..... | 67 |
| Gambar 4.23 Tampilan laman pertanyaan dari <i>newsgame</i> yang sudah diperbaiki.. | 67 |
| Gambar 4.24 Tampilan laman pertanyaan dari <i>newsgame</i> yang sudah diperbaiki.. | 68 |
| Gambar 4.24 Tampilan laman pertanyaan dari <i>newsgame</i> yang sudah diperbaiki.. | 68 |
| Gambar 4.26 Tampilan laman hasil dari <i>newsgame</i> yang sudah diperbaiki..... | 69 |
| Gambar 4.27 Tampilan laman artikel dari <i>newsgame</i> yang sudah diperbaiki..... | 69 |
| Gambar 4.28 Tampilan dari bahasa <i>newsgame</i> yang dibuat di <i>twine</i> | 70 |

DAFTAR TABEL

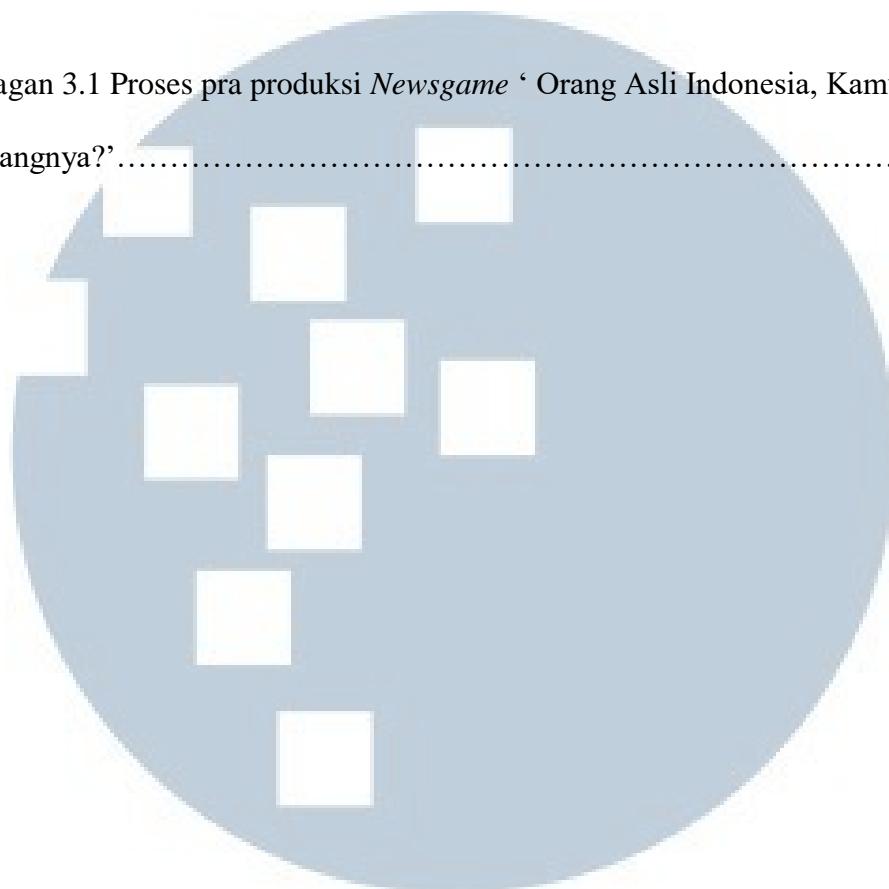
| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 <i>Timeline</i> kerja..... | 42 |
| Tabel 3.2 Anggaran pembuatan <i>newsgame</i> | 44 |



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 3.1 Proses pra produksi <i>Newsgame</i> ‘ Orang Asli Indonesia, Kamu orangnya?’ | 38 |
|---|----|



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA