



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 Masalah

Perkembangan teknologi khususnya pada media *online* di era digitalisasi berkembang sangat cepat. Tidak hanya kecepatan informasi yang tersampaikan kepada pembaca, namun kepuasan para pembaca dalam mengakses informasi juga sangat menentukan apakah media *online* tersebut dapat bertahan.

Menurut Craig (2005) salah satu aspek keunikan dari *online journalism* adalah kesempatan untuk membuat teknologi interaktif pada bagian tertentu. *Online journalism* bisa menggunakan berbagai macam teknologi untuk bisa menyampaikan cerita yang kita buat (Craig 2005, p.185).

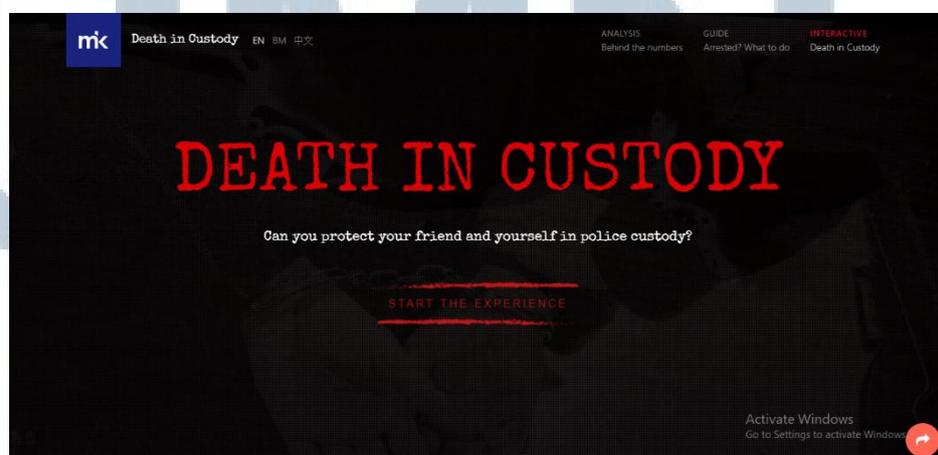
Media *online* sangat mungkin terus berinovasi dalam menampilkan bentuk-bentuk baru dalam menyajikan informasi. Tampilan media *online* tidak hanya sekedar berbentuk teks, foto, dan *video*, beberapa media *online* saat ini sudah menggunakan interaktifitas sebagai salah satu bentuk dari penyajian informasinya. Salah satunya menggunakan permainan jurnalistik (*newsgame*) sebagai bentuk dari penyajian informasi.

Seperti yang dikatakan oleh Peterson dalam Visco (2016) menyatakan bahwa *newsgames* akan menjadi dominan untuk beberapa tahun ke depan. Karena orang-orang saat ini sudah mulai nyaman dengan permainan di

dalam kehidupan sehari-hari dan mengambil alih posisi kepemimpinan di ruang redaksi (Visco, 2016, para. 1)

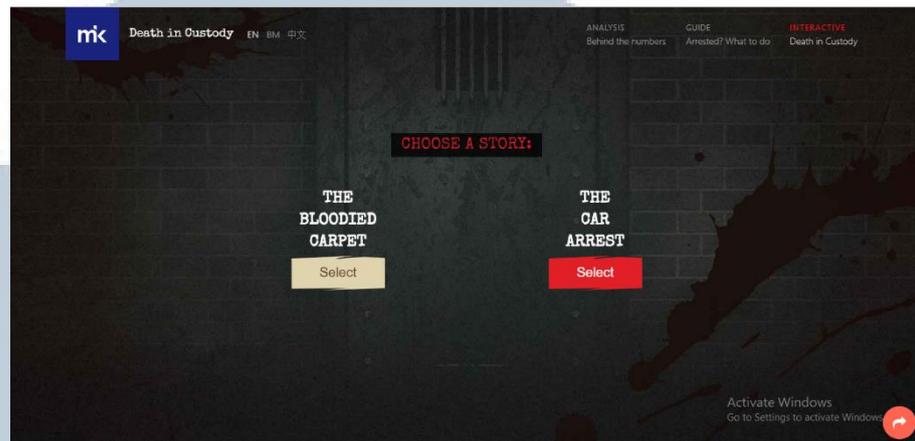
Newsgames menurut Miguel Siscart (2008), permainan komputer yang dirancang untuk menggambarkan aspek spesifik dan konkret dari berita, dengan tujuan berpartisipasi dalam debat publik. *Newsgames* juga sebagai *sub-type* dari permainan politik, karena mereka (para politikus) tidak selalu menyampaikan pesan politik tetapi mengimplikasikan ke dalam *newsgame* yang isu permainannya diambil dari sepotong berita politik (Sicart, 2008, p.28-29).

Salah satu media *online* dari luar negeri, *malaysiakini.com* yang menggunakan bentuk *newsgame* sebagai bentuk penyampaian informasi dan berita mereka. *Newsgame* yang dibuat oleh *malaysiakini.com* dengan judul artikel '*Death in Custody*' merupakan *newsgame* yang mengangkat kasus salah tangkap tangan yang sering dilakukan oleh aparat keamanan Malaysia kepada warga sipil.



Sumber: *malaysiakini.com*

Gambar 1.1 Tampilan dari *newsgames malaysiakini.com* dalam kasus *death in custody*.



Sumber: malysiakini.com

Gambar 1.2 Pilihan cerita dari *newsgames malysiakini.com*

Newsgame juga harus memiliki isu yang menarik dan relevan untuk dibuat sebagai permainan. Untuk itu, penulis memilih isu pribumi sebagai tema dari pembuatan skripsi berbasis karya penulis. Karena istilah pribumi masih menjadi polemik di tengah masyarakat Indonesia.

Pada tahun 2017 lalu, kata ‘Pribumi’ mengundang polemik di tengah masyarakat Jakarta. Pidato pertama Gubernur DKI Jakarta Anies Baswedan pasca dilantik mengundang kontroversi karena menggunakan kata ‘pribumi’. Dalam artikelnya Bbc (2017) menyebutkan bahwa Anies Baswedan memberikan pidato sebagai berikut,

“Dulu kita semua pribumi ditindas dan dikalahkan. Kini telah merdeka, kini saatnya menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Jangan sampai Jakarta ini seperti yang dituliskan pepatah Madura, Itik telur, ayam singerimi. Itik yang bertelor, ayam yang mengerami” (para. 2).

Pernyataan ini langsung membuat pro dan kontra di tengah masyarakat khususnya warga Jakarta. Disebutkan juga bahwa 24 jam setelah tersiarnya pidato tersebut, sudah ada 133.000 cuitan di *twitter* terkait dengan pernyataan itu, dari masyarakat Jakarta maupun di luar Jakarta. Apa arti dari kata ‘pribumi’ sehingga mengundang kontroversi di tengah masyarakat Indonesia? (Bbc, 2017, para. 3-4).

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali suku dan budaya. Mengacu pada data Badan Pusat Statistik atau BPS (2010) ada 1.340 suku yang ada di Indonesia, yang artinya Indonesia sangat kaya dengan keberagaman dan budaya. Namun seringkali terdengar masyarakat di Indonesia memperdebatkan mengenai golongan pribumi dan non-pribumi (BPS 2010, p.9).

Kata ‘Pribumi’ menurut Gouda (2007) memiliki arti tersendiri bagi bangsa Indonesia. Jika dilihat dari sejarah bangsa Indonesia, di masa penjajahan Belanda kata ‘pribumi’ digunakan sebagai identitas yang menyatakan orang asli Indonesia yang memiliki kasta di bawah dari bangsawan Belanda dan pedagang yang datang dari negeri lain, seperti Arab, India, dan Tiongkok . Pada jaman penjajahan Belanda, ‘pribumi’ dijadikan buruh, dan petani. Kemudian setelah pada masa kemerdekaan Indonesia istilah ‘pribumi’ dijadikan simbol kekuatan untuk menyatukan bangsa Indonesia untuk bisa mendapatkan kemerdekaan (Gouda, 2007, p.63).

Pada tayangan ‘Kok Bisa’ (2017) menjabarkan bahwa pada 1966 berkuasanya Orde Baru menandai penyalahgunaan kembali kata ‘pribumi’ sebagai simbol dari perbedaan golongan antar etnis yang ada di Indonesia. Walhasil sampai saat ini, kata ‘pribumi’ masih menyakiti hati sebagian orang Indonesia karena buah tangan dari masa pemerintahan Orde Baru Soeharto (Kok Bisa, *Animation video*, 2017, February 1).

Pertanyaan mengenai siapa pribumi asli Indonesia sudah banyak yang diulas media-media arus utama, seperti *Detikx.com*, *Tempo.co*, *IDNtimes.com*, *Viceindonesia*, dan *channel youtube ‘Kok Bisa’*. Mereka berusaha untuk mengedukasi masyarakat Indonesia mengenai arti dari kata ‘pribumi’ yang sesungguhnya.

Diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo dari Eijkman Institute berhasil mengungkap siapa pribumi asli bangsa Indonesia. ‘*Complex Patterns Of Admixture across the Indonesia Archipelag*’ merupakan hasil riset yang telah dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institut untuk menjawab kegelisahan masyarakat Indonesia mengenai ‘pribumi’ asli Indonesia.

Penelitian ini dijadikan landasan bagi penulis untuk melakukan pengolahan data riset serta acuan karya sejenis untuk skripsi berbasis karya.

Penulis terinspirasi dari berbagai artikel yang sudah dimuat di media *online* dengan format tampilan menggunakan teks foto dan *video*. Penulis ingin mengangkat isu yang sama dengan format tampilan berbentuk *newsgame* dan target pembaca yaitu kaum milenial.

Newsgames dianggap cocok karena membidik sasaran pembaca yaitu kaum milenial. Seperti yang dikatakan oleh Annas dan Akbira (2018) karakteristik pembaca milenial (15-34 tahun) adalah yang aktif menggunakan media sosial. Berita atau konten mudah dipahami dan menyenangkan (Annas, Akbira, 2018 p. 51).

Dalam karya ini, penulis memilih kaum milenial untuk mengedukasi para pembaca milenial tentang pemahaman ‘pribumi’ yang sebenarnya. Karena kaum milenial (dari usia 15-34 tahun) dianggap dapat memberikan dampak yang besar, sesuai dengan karakteristik milenial yang selalu aktif dalam media sosial sehingga mampu menyebarkan tentang pemahaman mengenai ‘pribumi’.

Penulis menjadikan *newsgames* yang *malaysiakini.com* buat sebagai referensi dari pada *newsgames* yang hendak dibuat oleh penulis. Melalui *newsgames* ini penulis berharap agar para masyarakat mau ikut serta untuk membaca artikel berita dengan cara yang lebih menyenangkan lagi. Berita tidak hanya ditampilkan melalui teks, foto dan *video*, namun juga bentuk *games* interaktif seperti ini.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah untuk memberikan bentuk inovasi baru dalam mengakses berita dan informatif dengan cara yang menyenangkan dan menghibur, serta memberikan kesadaran kepada masyarakat bahwa tidak ada pribumi asli di Indonesia. Melalui hasil riset

penelitian yang telah dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo dan *Eijekman institute* yang berhasil mengungkap identitas asli orang Indonesia. Agar tidak ada lagi perdebatan ditengah masyarakat mengenai siapa pribumi asli Indonesia.

Selain itu, tujuan karya ini juga untuk mengembangkan bentuk-bentuk baru dari jurnalistik. Tidak hanya menggunakan teks, video, dan suara lagi tapi juga bisa dalam bentuk *multimedia interactive*. Sehingga penulis bisa mengembangkan penyajian bentuk dari jurnalistik lainnya.

Untuk memberikan informasi terkait dengan isu ‘pribumi’ dari sudut pandang ilmiah. Sehingga para pembaca bisa mengerti dan mencegah kecemburuan sosial dan rasisme dalam masyarakat. Serta menghindari aksi penindasan antar suku di Indonesia.

Memberikan pengalaman *user* dalam mendapatkan Informasi atau wawasan dalam wadah lain seperti *newsgames*. Dan mengedukasi *user* terhadap pandangan mengenai ‘pribumi’ Indonesia.

1.3 Manfaat Karya

1. Manfaat dari Karya ini adalah untuk mengenalkan bentuk baru dari jurnalistik yang belum banyak orang tahu.
2. Memberikan bentuk lain dari tampilan media *online* yang sebelumnya hanya teks, *video* dan *audio* kini bisa dalam bentuk interaktif.

3. Mengajak para pembaca untuk ikut serta di dalam pemberitaan, dengan menggunakan *multimedia interaktif*.
4. Memberikan kesan berbeda dari tampilan berita yang sudah ada di Indonesia.
5. Mengembangkan bentuk baru dari dunia jurnalistik.
6. Memberikan pengalaman kepada *user* mengenai *newsgames* tentang pribumi asli.
7. Mendukung pembaca serta memberikan pemahaman mengenai penggunaan *newsgames* untuk mendapatkan informasi.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA