



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 II

KERANGKA KONSEP

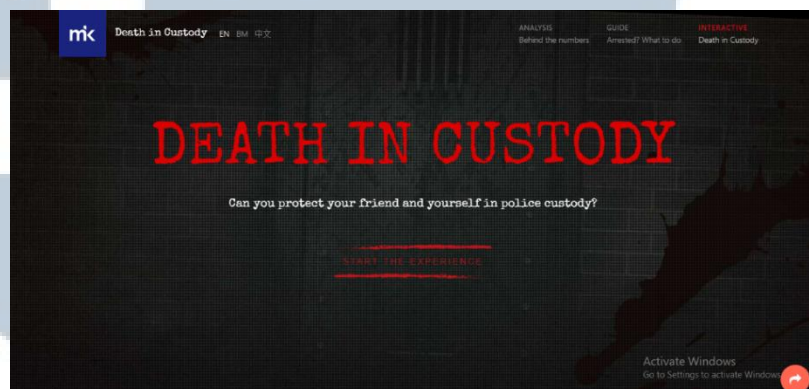
3 Tinjauan Karya Sejenis

Penulis menemukan lima karya yang dijadikan sebagai referensi atau pedoman untuk membuat skripsi berbasis karya. Penulis membaginya menjadi dua, tinjauan karya berdasarkan bentuk karya dan berdasarkan isu. Berdasarkan bentuk karya ada dua yaitu *newsgames Malaysiakini.com* dalam artikel berjudul '*death in custody*'. Serta *propublica.com* dalam artikel '*the waiting games*'. Karya berdasarkan isu yang pertama adalah artikel mengenai pribumi asli Indonesia dari media online *detikx.com*, *tempo.co*, *IDNtimes.com*, dan *viceindonesia.com*. Kemudian yang kedua adalah Video dari channel 'Kok Bisa Episode Siapa Pribumi Asli Indonesia'. Karya-karya tersebut penulis peroleh dari referensi dosen, riset melalui *internet*, dan artikel dari media massa.

A. *Newsgames Malaysiakini.com* artikel '*Death in Custody*'

'*Death in custody*' merupakan salah satu bentuk *newsgame* yang dibuat oleh *malaysiakini.com*. mengangkat isu mengenai para aparat keamanan Malaysia yang sering melakukan salah tangkap tangan kepada warga sipil. Seperti pada artikel yang ditulis Aw (2018) menggunakan dua kasus asli sebagai logika *newsgame* atau jalan cerita dari *newsgame* '*death in custody*'.

Pertama kasus Balamurungan yang ditangkap pada 6 Februari 2017, diduga Balamurungan melakukan pencurian mobil bersama dengan temannya. Polisi melakukan kekerasan pada saat menginterogasi Balamurungan dan membuatnya meninggal dunia akibat pukulan pada dadanya. Polisi tidak menemukan barang bukti apapun bahwa Balamurungan mencuri sebuah mobil (Aw, 2018, para. 1)

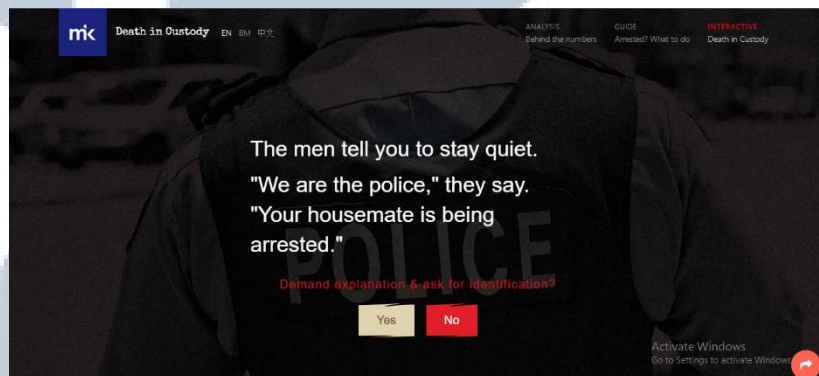


Sumber: malaysiakini.com

Gambar 2.1 Tampilan dari *newsgames malaysiakini.com* dalam kasus *death in custody*.

Kasus yang kedua adalah Azlan Syed Mohamed Nur di tangkap pada 3 November 2014. Azlan diduga menggunakan narkoba dan kepemilikan senjata tajam. Azlan ditangkap dan melakukan perlawanan yang akhirnya membuat para polisi melakukan kekerasan saat Azlan ditangkap. Berselang beberapa jam setelah penangkapannya Azlan dinyatakan meninggal dunia akibat trauma pada tubuhnya akibat pukulan senjata tumpul. Polisi tidak dapat memberikan barang bukti yang dituduhkan kepada Azlan. (Aw, 2018, para. 1).

Para pembaca diajak untuk berada dalam situasi sesungguhnya jika terjadi salah penangkapan melalui kasus yang dialami Balamurungan dan Azlan. Para pembaca akan diberikan dua opsi cerita terlebih dahulu, kemudian pembaca akan berperan sebagai Balamurung atau Azlan. Selama permainan, pembaca akan diberikan pertanyaan. Setelah memilih opsi tindakan, akan muncul keterangan-keterangan terkait dengan tindakan atau pilihan yang pembaca lakukan sebelumnya. Keterangan-keterangan ini merupakan tips untuk menghadapi situasi jika pembaca dalam kondisi yang dialami oleh Balamurung dan Azlan.



Sumber: malaysiakini.com

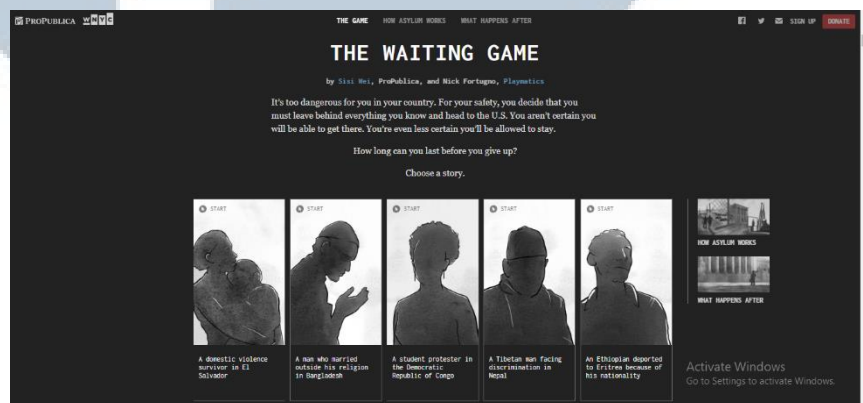
Gambar 2.2 Tampilan dari pertanyaan dalam kasus *death in custody*.

Kedua kasus ini menjadi alur cerita dan pembuatan logika dari newsgame '*death in custody*'. Newsgame ini termasuk dalam jenis *game visual novel*. Penulis menjadikan *newsgames* yang telah dibuat oleh malaysiakini.com sebagai referensi untuk

penulis membuat *newsgames* mengenai, ‘siapa pribumi asli Indonesia’. *newsgames* yang hendak penulis buat lebih sederhana dari *malaysiakini.com* buat sebelumnya. Dengan mengajukan satu pertanyaan dan memberikan hasil serta artikel mengenai ‘pribumi asli Indonesia’.

B. Newsgame Propublica.com artikel ‘The Waiting Games’

‘*The Waiting Game*’ merupakan salah satu *newsgame* yang dibuat oleh *propublica.com* mengangkat isu bagaimana warga negara asing yang mengungsi ke Amerika Serikat mendapat perlakuan yang tidak semestinya.



Sumber: *propublica.com*

Gambar 2.3 Tampilan pilihan cerita dalam kasus *the waiting game*.

Wei (2018) dalam artikel yang ia tulis *the waiting game* adalah *newsgame* eksperimental yang memungkinkan para pembacanya berperan sebagai tokoh dari lima kasus nyata yang memilih untuk datang ke Amerika Serikat untuk lari dan

mendapatkan perlindungan, namun keputusan akhirnya tersangkut di hadapan hakim imigrasi.

ProPublica.com mewawancarai serta memperoleh materi dari dokter, psikiater, petugas kasus, ahli negara, pengacara dan hakim yang terlibat langsung dengan kasus-kasus ini atau yang secara teratur melihat kasus seperti ini. *propublica* telah menghapus beberapa detail untuk melindungi identitas para korban (Wei 2018, para 5-6).

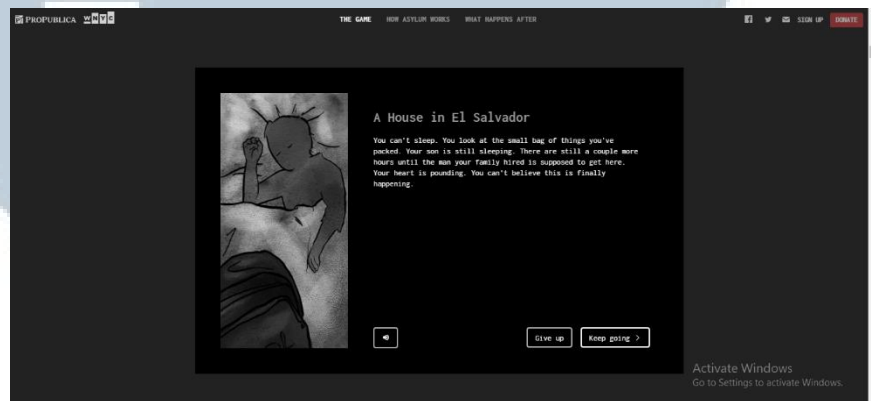
Secara sistem internasional, memperbolehkan untuk warga negara asing yang melarikan diri ke Amerika Serikat untuk mendapat perlindungan jika terjadi perang di negara asal mereka.

Kelima cerita tersebut menggambarkan lima kriteria status pengungsi yang didefinisikan berdasarkan Konvensi Pengungsi PBB tahun 1951, yang mengharuskan negara-negara anggota untuk tidak mendeportasi orang yang melarikan diri dari penganiayaan berdasarkan "ras, agama, kebangsaan, keanggotaan kelompok sosial tertentu, atau opini politik."

Masing-masing kriteria diwakili oleh permainan dalam alur cerita:

1. Ras: Seorang pria Tibet secara etnis menghadapi diskriminasi di Nepal

2. Agama: Seorang pria yang menikah di luar agamanya di Bangladesh
3. Kebangsaan: Seorang Ethiopia dideportasi ke Eritrea karena kebangsaannya
4. Keanggotaan dalam kelompok sosial tertentu: Korban kekerasan dalam rumah tangga di El Salvador
5. Opini politik: Seorang pengunjuk rasa mahasiswa di Republik Demokratik Kongo (Wei, 2018, para. 1-5)



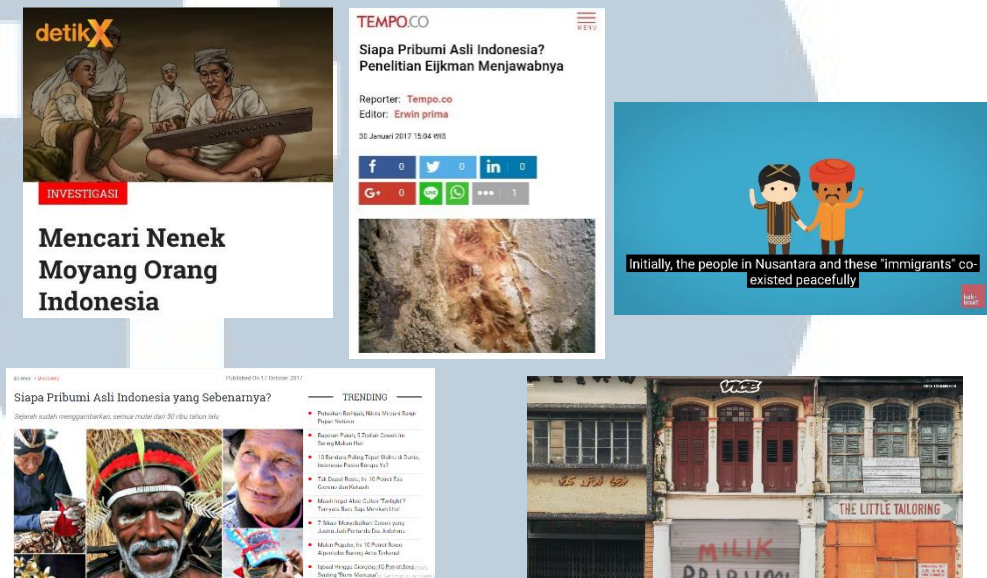
Sumber: *propublica.com*

Gambar 2.4 Tampilan dari *newsgame* dalam kasus *the waiting game*.

Penulis juga menjadikan *propublica.com* sebagai tinjauan karya sejenis yang hendak penulis buat. Berbeda dari *newsgame* sebelumnya yaitu '*death in custody*', *the waiting game*, mengajak para pembaca untuk menjadi salah satu tokoh dari lima kasus yang tersedia dan mengikuti alur cerita mereka sampai akhirnya mendapatkan keputusan apakah diperbolehkan untuk tinggal di Amerika Serikat atau di deportasi ke negara asal

mereka. *the waiting game* juga mengukur apakah pembaca mampu bertahan sampai akhir cerita atau tidak.

C. Artikel – artikel dan video dari media online yang berkaitan dengan isu ‘pribumi asli Indonesia’



Sumber: detikx.com, tempo.co, IDNtimes.com, viceindonesia.com, kok bisa?

Gambar 2.5 Tampilan artikel dan video dari (detik.com, tempo.com, IDNtimes.com, viceindonesia.com, kok bisa) mengenai pribumi.

1. **Detikx.com dengan judul artikel ‘Mencari Nenek Moyang Orang Indonesia Seluruh kelompok etnis di Nusantara adalah migran ribuan tahun lalu. Jejak migrasi ini tertinggal dalam genetik pribumi’.**

Artikel yang dituliskan oleh Bhawono (2016) berisikan tentang sejarah mengenai asal usul dari nenek moyang orang Indonesia yang merupakan para imigran dari berbagai belahan dunia. Dipertegas kembali melalui

penelitian yang dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute yang melakukan penelitian melalui mDNA suku-suku di Indonesia (Bhawono, 2016, para 3-6).

2. *Tempo.co* dengan judul ‘Siapa Pribumi Asli Indonesia? Penelitian Eijkman Menjawabnya’

Artikel yang dituliskan oleh Titiyoga (2017) berisikan tentang penelitian Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute yang melakukan penelitian tentang mitokondria 37 gen di dalamnya hanya diwariskan dari garis perempuan kepada anak-anak mereka. Jejak dalam mDNA inilah yang dapat ditelusuri ke belakang untuk melacak garis keturunan nenek moyang lewat jalur perempuan dari berbagai suku di Indonesia. (Titiyoga, 2017, para. 4-5).

3. *IDNTimes* dengan judul ‘Siapa Manusia Layak Disebut Pribumi di Indonesia?’

Artikel yang dituliskan oleh Wicaksono (2017) ini membahas mengenai isu pribumi yang diucapkan oleh Gubernur DKI Jakarta Anies Baswadenan saat pidato perdananya sebagai Gubernur DKI Jakarta. Isu ini sempat ramai menjadi perbincangan oleh warga net dan mengundang pro dan kontra. Kemudian menjelaskan sejarah awal kata pribumi saat penjajahan Belanda dan mengaitkannya pada penelitian Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute (Wicaksono, 2017, para 2).

4. *Viceindonesia.com* dengan judul ‘Siapa Manusia Layak Disebut Pribumi di Indonesia?’

Artikel yang tuliskan oleh Wargadiredja (2017) membahas mengenai pengalaman Arzia yang mendapat perlakuan perbedaan ras. kemudian isu ini dikaitkan dengan Pilkada DKI Jakarta tahun 2014. Selain itu Arzia juga mengaitkan dengan penelitian mDNA orang Indonesia yang dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute. Bahwa sesungguhnya tidak ada 100% orang Indonesia asli (Wargadiredja, 2017, para.2).

5. *Video dari channel youtube kok-bisa* ‘Siapa Pribumi Asli Indonesia’.

Dalam video Kok-bisa episode ‘Siapakah pribumi asli Indonesia’ (Kok-bisa, 2017), membahas tentang sejarah singkat istilah pribumi terbentuk. mulai dari zaman prasejarah hingga saat ini. Dalam video ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute yang telah membuktikan secara ilmiah bahwa tidak ada orang asli Indonesia (Kok-bisa, 2017, menit 02.00).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1 Teori dan Konsep-Konsep yang Digunakan

1. Interaktifitas

Saat ini, media *online* tidak lagi hanya sekedar menyampaikan berita secara cepat dan akurat tetapi juga bisa menghibur para *user* mereka. Tujuannya adalah untuk membuat *user* betah mengakses informasi dari media tersebut. Berbeda dengan media konvensional, untuk mengetahui banyaknya media *online* tersebut diakses, bisa dilihat berdasarkan dari klik yang diperoleh pada sebuah laman tertentu. Seperti pernyataan Thornburg (2011) saat ini, bentuk interaktif atau multimedia mengubah penyampaian alur informasi serta mengubah permainan pada media massa sekali lagi (Thornburg, 2011, p.18). Menurutny, jika disimpulkan ada tiga tingkat yang membuat media interaktif menjadi menarik:

1. Bagaimana orang-orang mengontrol konten yang mereka konsumsi.
2. Seberapa mudah untuk orang-orang dapat menciptakan, mempublikasikan, serta membagikan konten yang mereka inginkan.
3. Sejauh mana pembuatan sebuah konten dibagikan (p. 18).

Di Indonesia pun sudah banyak media *online* yang membuat konten interaktif. Seperti *VIK* Kompas dan *tempo.co*, yang memiliki konten interaktif.



Sumber: tempo.co

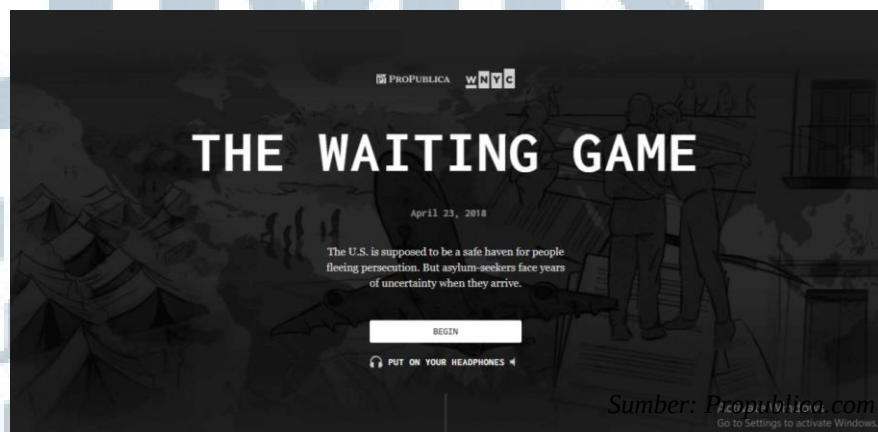
Gambar 2.6 Tampilan dari *interactive data tempo.co*.



Sumber: VIK.com

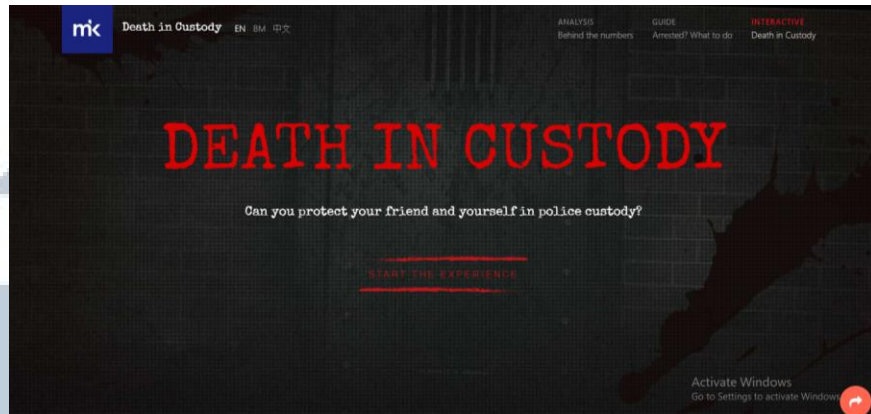
Gambar 2.7 Tampilan dari *visual intractive Kompas*.

Media luar pun sudah banyak menggunakan bentuk interaktif untuk menarik para pembaca mereka. Seperti yang di buat *Malaysiakini.com* dan *Propublica.com*.



Sumber: *Propublica.com*
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 2.8 Tampilan dari *visual intractive propublica.com* artikel 'the waiting games'.



Sumber: Malaysiakini.com

Gambar 2.9 Tampilan dari *visual intractive malaysiakini.com*.

Fungsi dari Interaktifitas dalam skripsi berbasis karya ini adalah untuk sebagai tolak ukur pembuatan konten *newsgame* yang penulis buat sebagai karya dari skripsi berbasis karya penulis. Serta memberikan gambaran kepada penulis untuk memulai memikirkan bagaimana isu ‘pribumi’ bisa menarik banyak pembaca, apakah para pembaca mau mengakses *newsgame* yang penulis produksi, serta para pembaca memiliki inisiatif untuk membagikan kepada teman atau kepada publik melalui sosial media yang pembaca punya.

2. Media Online

Media *online* merupakan media yang penyampaian beritanya menggunakan internet kepada masyarakat. Tidak hanya di satu wilayah saja, namun beritanya sampai ke seluruh dunia. Menurut Romli (2014) media *online* memiliki keunggulan karakteristik

yang tidak dimiliki oleh media cetak maupun elektronik. Media *online* mampu lebih cepat, memberikan tambahan atau perbaikan informasi, dan fleksibilitas yang dapat memudahkan jurnalis dan pembaca serta kemampuan media *online* untuk memberikan konten *multimedia* seperti *video*, *audio*, foto, dan artikel membuat pembaca cenderung beralih ke media *online* (Romli, 2014, p.33).

Di Indonesia saat ini juga sudah banyak media *online* yang tumbuh dan berkembang, seperti *detik.com*, *cnnindonesia.com*, *tempo.co*, *kompas.com*, *liputan6.com* dan masih banyak lagi. Namun, sejarah kehadiran media *online* di Indonesia menurut Margianto dan Syaefullah, 2014, p.17), berawal dari kehadiran Republika *online* (*Republika.co.id*) pada 1994 yang disusul Tempo *Interaktif*, Bisnis Indonesia, Waspada *online*, dan Kompas *online* pada tahun-tahun berikutnya. *Detik.com* hadir sebagai media pertama yang tidak memiliki media cetak sebagai induknya.

Seperti yang dikatakan 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. Seperti menggunakan visualisasi data, infografik, Interaktif, *video Aj+*, visualisasi menggunakan 360°, *drone journalism*, *newsgames* dan bentuk-bentuk lainnya (Craig, 2005, p.185).

Media *online* dipilih karena karakteristiknya yang terus berkembang dan terus berinovasi dalam menyampaikan berita dan menyediakan berita dengan bentuk-bentuk baru seperti *newsgame* yang penulis buat.

3. *Newsgames*

Newsgames menurut Siscart (2008) merupakan permainan komputer yang dirancang untuk menggambarkan aspek spesifik dan konkret dari berita melalui retorika prosedural mereka, dengan tujuan berpartisipasi dalam debat publik. *Newsgames* juga merupakan *sub-type* dari permainan politik, karena mereka tidak selalu menyampaikan pesan politik tetapi mengimplikasikan makna dari sepotong berita (Sicart, 2008, p.28-29).

Salah satu bentuk yang penulis gunakan dalam skripsi berbasis karya ini adalah *newsgames*. Bentuk ini penulis pilih sebagai salah satu bentuk penyampaian informasi atau berita mengenai ‘pribumi’ asli Indonesia. Jika dilihat dari artikel-artikel mengenai ‘pribumi’ yang sudah ada di media *online*, secara keseluruhan menggunakan artikel yang didukung dengan foto dan *video* sebagai pelengkap datanya. Sehingga penulis ingin menggunakan bentuk yang lain untuk menyampaikan isu yang sama.

Dalam bentuk *newsgames*, pesan yang hendak penulis sampaikan adalah: tidak adanya ‘pribumi’ asli Indonesia. Nenek moyang orang Indonesia merupakan imigran dari berbagai

macam negara. Untuk itu, *newsgames* dipilih untuk memberikan pengalaman lain dalam memperoleh informasi dan berita sehingga para pembacanya merasa terhibur.

Tahap-tahap yang harus disiapkan dalam membuat *newsgame* menurut Rouse (2004) ada empat tahap:

a. Memulai dengan Poin

Katakanlah bahwa desainer *game* merasa butuh untuk menciptakan *games* berdasarkan cerita yang spesifik dari mitologi yang Yunani. Ini artinya memulai *game* dari cerita. Ingin menceritakan sesuatu peristiwa, hal ini dapat dijadikan sebagai isi konten dari pembuatan sebuah *newsgame*.

b. Memulai dengan *Gameplay*

Berawal dari *gameplay* adalah salah satu yang paling umum untuk membuat *game* serta pengembangan *game*, terutama untuk perancangan atau proyek yang dikendalikan oleh manajemen. Sering kali dijadikan referensi bagi seseorang untuk membuat *game* yang sama. Menjadikan *game* yang sudah ada kemudian diperbaharui atau dimodifikasi kembali sehingga menjadi sebuah permainan baru.

c. Memulai dengan Teknologi.

Pergi ke sebuah proyek dengan sebagian besar teknologi permainan yang sudah dikembangkan

juga merupakan kejadian yang umum. Jika sebuah perusahaan *game* menggunakan teknologi baru, sebenarnya hal ini bukan berarti benar-benar baru, melainkan teknologi yang sudah ada diperbarui kembali.

d. Memulai dengan Cerita.

Membuat *game* berdasarkan dari kumpulan pemikiranmu mengenai apa nama *game*-mu, mau menggunakan bentuk apa, cerita apa yang akan kamu sampaikan, karakter apa yang akan kamu tampilkan dan menggali lagi mengenai *game* apa yang akan kamu buat (Rouse, 2004, p 42-45).

Penulis menggunakan tahap memulai dengan cerita untuk membuat *newsgames* yang hendak penulis buat. Mulai dari judul *games* kemudian bentuk dari permainan tersebut, hingga memikirkan bagaimana alur cerita dari *newsgames* yang akan penulis buat.

Selain tahap yang ditawarkan Richard Rouse, penulis juga menggunakan tahap untuk membuat *newsgames* menurut Radion (2012) adalah:

- a. Efisiensi skrip, artinya, suatu kejadian yang sama atau mirip dengan yang pernah terjadi sebelumnya dalam *game* itu, jangan di *copy-paste* dari skrip

sebelumnya. Melainkan buatlah *function* untuk menangani kejadian yang sama.

b. Dalam hal menggambar, gunakan *movie clip* atau *grafic* yang sama untuk gambar yang sama. Artinya, jangan meng-*copy-paste* suatu *drawing object / shape / group* ke tempat lain, jika objek yang diinginkan sama. Dengan menggunakan *movie clip / graphic* yang sama, hal itu akan memudahkan pengeditan selanjutnya. Ketika kita mengedit *movie clip / graphic* tersebut, maka semua objek di *stage* yang memainkannya juga akan berubah menjadi sama.

c. Jika merasa kurang dengan *drawing tool* yang digunakan, bisa menggambar menggunakan *Adobe illustrator* atau *Abode freehand* untuk menghasilkan gambar *vector* yang lebih bagus (Radion, 2012, p.5).

Dalam tahapan membuat *newsgames*, penulis juga mengikuti tahapan yang diberikan oleh Kristo Radion dengan membuat skenario atau skrip *games*, memberikan desain tampilan pada *games* dan tahap terakhir memastikan bahwa gambar yang penulis gunakan tidak memiliki *copyright* atau gambar berbayar.

Ada enam macam jenis *newsgames*, menurut Salen dan Zimmerman (2004) sebagai berikut:

a. **Game sebagai pengalaman.**

Konsep dari pembuatan *game* sebagai pegalaman adalah mengutamakan tingkat kepuasan berdasarkan pengalaman para pemain setelah memainkan permainan tertentu. Biasanya permainan yang dimainkan memiliki jalan cerita atau para pemain bisa naik *level* setelah menyelesaikan misi tertentu.

b. *Game* sebagai kesenangan

Konsep dari pembuatan *game* sebagai kesenangan adalah bagaimana cara sebuah *game* mampu membuat pemain bertahan untuk memainkan permainan dalam waktu yang relatif lama. Contohnya permainan *puzzel*, atau monopoli, memecahkan teka-teki.

c. *Game* sebagai arti

Konsep dari pembuatan *game* sebagai arti adalah bisa menyampaikan makna dibalik pembuatan permainan tersebut serta dapat merepresentasikan simbol-simbol dengan tujuan tertentu.

d. *Game* sebagai bermain narasi

Game sebagai bermain narasi adalah permainan yang memiliki sebuah situasi, karakter, dan memiliki peran-peran tertentu. Salah satunya

adalah *The sims*, dalam permainan ini pemain diajak berperan menjadi salah satu karakter dan menjalani hidup sesuai dengan pilihan pemain.

e. Game sebagai permainan simulasi

Game simulasi biasanya memiliki tujuan untuk melatih para pemain untuk tujuan tertentu. Seperti edukasi, untuk berkendara, dan lainnya.

f. Game sebagai permainan sosial.

Game permainan sosial biasanya menggunakan jaringan *internet* dan biasanya pemain dapat berinteraksi antar pemain. Yang tujuannya untuk bersosialisasi (Salen dan Zimmerman, 2004, p.327-488).

Dari enam macam *game* tersebut, penulis menggunakan metode '*game* sebagai pengalaman'. Karena penulis ingin memberikan pengalaman kepada *user* untuk mengetahui apakah *user* 'pribumi' asli Indonesia atau bukan.

Selain itu, pembuatan *newsgames* memerlukan data yang digunakan untuk mengisi konten dari *newsgame*. Untuk itu, penulis melakukan proses pengumpulan data sesuai yang dituliskan oleh Thornburg (2011):

1. Melakukan observasi

Observasi penting dilakukan sebelum membuat *newsgame*. Karena pembuatan *newsgame*

membutuhkan data yang sesungguhnya, untuk dijadikan logika permainan.

2. Pengambilan data melalui data digital pada website atau media online.

Pengambilan data bisa melalui data yang terpapar di internet namun tetap dengan sumber yang terpercaya dan *website* terpercaya. Agar data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

3. Melalui pengajuan data diri para pengguna website tertentu.

Data juga bisa didapat dengan cara melakukan penyebaran kuisisioner kepada masyarakat yang *segmented* atau sesuai dengan kebutuhan data. Data juga bisa diperoleh melalui situs tertentu untuk mendapatkan data yang diperlukan misalnya data pemerintah, atau sebuah perusahaan.

4. Memperoleh data melalui web pages atau digital dokumen lainnya.

Data juga bisa diperoleh melalui *web pages* dari media resmi atau akun resmi perusahaan atau memperoleh dari dokumen lain yang terunggah di *internet* dan setiap orang bebas mengaksesnya.

Namun kembali lagi harus dari sebuah situ resmi (Thornburg, 2011, p.245).

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan observasi atau riset untuk mendapatkan data penelitian Prof. Herawati Sudoyo, kemudian penulis juga melakukan pengambilan data melalui internet untuk gambar latar belakang pada *newsgame*, penulis juga melakukan perolehan data dari *web page* milik BPS (Badan Pusat Statistik) untuk mendapatkan referensi data untuk pemahaman mengenai 'pribumi' yang dilihat dari banyaknya jumlah suku yang ada di Indonesia.

Dalam proses produksi *newsgame*, penulis mengikuti tahap-tahap yang dituliskan oleh Stuart (2015):

1. Memilih Topik Yang Tepat

Pilihlah topik, yang tidak dapat disampaikan melalui media lain. Beberapa orang memproduksi *newsgame* saat ini bukanlah seorang jurnalis, melainkan seorang amatir. Hal yang penting juga adalah untuk memilih berita yang sifatnya *timeless* sehingga *game* yang dibuat masih bisa dianggap kredibel.

2. Manfaatkan Interaktifitas

Buatlah sebuah *game* dengan memberikan beberapa pilihan dan jawaban, agar pemainnya bisa memilih serta mendapatkan banyak jawaban dari permainan tersebut.

3. Pilihlah *Platform* Yang Sesuai

Pilihlah *platform* yang mudah digunakan, seperti *twine, the interactive story creator*, kedua alat ini mudah untuk digunakan. pengembangan alat yang dapat membantu jurnalis tanpa pengalaman *coding* untuk menghasilkan *newsgame* dalam beberapa jam.

4. Pasarkan di Media Sosial dan *Website games*

Jika Anda menuliskan isu mengenai prisma di sebuah *blog*, Anda mungkin butuh sesuatu yang hebat untuk bisa membuat para pembaca tertarik pada tulisan anda. Namun berbeda jika Anda membahas prisma menggunakan *newsgames*. Itu baru mengagumkan. Media sosial dan *website games*, digunakan untuk memasarkan *newsgames* Anda.

5. Mempertahankan pekerjaan Anda.

Jika Anda menanggapi semua masalah jurnalistik dilakukan dengan cara yang biasa, kemudian Anda melihat masalah itu menjadi sebuah permainan, Anda juga akan mendapat kritikan. Itu sering terjadi dengan Narco - orang-orang berkata, "Berani-beraninya kamu memperlakukan masalah serius ini sebagai *game*". Anda harus siap untuk mempertanggung jawabkan pekerjaan Anda, Anda perlu mengatakan, permainan bisa

menyesuaikan terhadap isu-isu, bahkan yang serius sekalipun (Stuart, 2015, para. 4).

Dalam membuat karya ini, penulis menggunakan aplikasi *twine*. Berikut adalah tahapan untuk menggunakan *twine*, Twine (2017) :

1. *Story list*

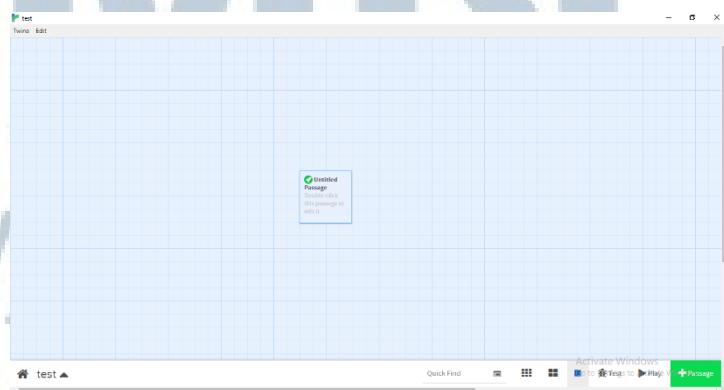


Sumber: twinery.com

Gambar 2.11 Tampilan dari *story list* *twine*

Pada tampilan tersebut terdapat tombol berwarna hijau dengan keterangan *+story* untuk membuat *story list*, kemudian akan muncul bantuan fitur *chat* untuk menamai proyek awal atau *story list* (h./para. Berapa?)

2. *Story map*



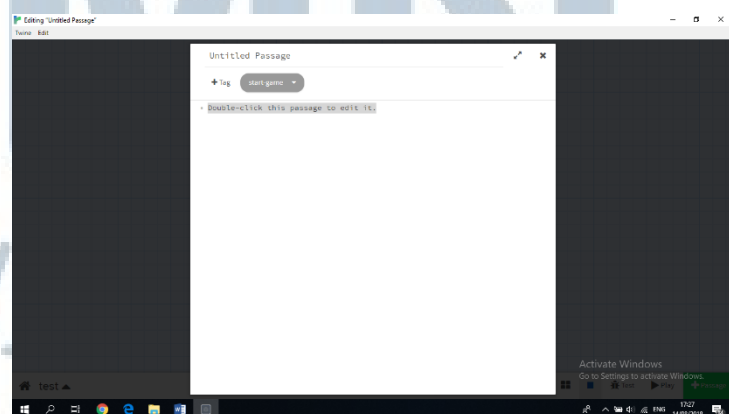
Sumber: twinery.com

Gambar 2.11 Tampilan dari *story map* *twine*

Story map merupakan lembar kerja untuk menentukan ukuran proyek yang kita inginkan. Caranya dengan menggunakan *scroll bar* yang terdapat pada halaman muka aplikasi. Setelah memberikan nama cerita, akan dibawa ke peta ceritanya. Peta cerita adalah halaman untuk cerita atau logika cerita yang hendak dibuat (para./h. Berapa?)

3. *Untitled Passage*

Setelah membuat peta cerita, akan terlihat sebuah kotak muncul di peta cerita yang dapat dibuka, kotak ini bernama *untitles passage*. Kotak ini merupakan wadah untuk memasukan logika cerita dalam bentuk bahasa pemrograman. Kotak ini juga menjadi tampilan dari *game* yang akan dibuat. Kotak-kotak ini juga bisa saling berhubungan dan menjadi kesatuan cerita *game* (para. Atau h. Brp?)



Sumber: twinery.com

Gambar 2.12 Tampilan dari *untitled passage twine*



```

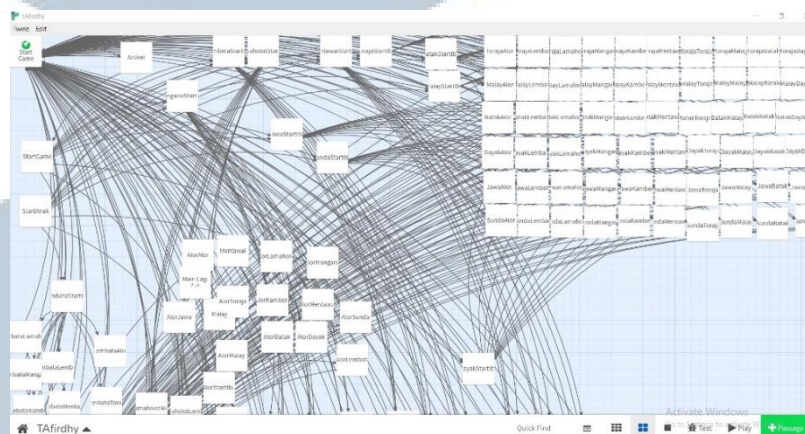
StartAnak
+Tag startgame

<div><font size="6" face="Arial" color="black">
Dari daftar di bawah ini, apa suku yang menurut
Anda paling mewakili identitas Anda?</div>
<div class="optiondad"><font size="4" face="arial"><{if: Salor is true}>[
[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->AlorAlor]] ]\
<{else-if: Slemбата is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)-
>LembataAlor]] ]\
<{else-if: Slamaholot is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)-
>LamaholotAlor]] ]\
<{else-if: Smangarai is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)-
>MangaraiAlor]] ]\
<{else-if: Skamera is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)-
>KameraAlor]] ]\
<{else-if: Smentawai is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)-
>MentawaiAlor]] ]\
<{else-if: Storaja is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->TorajaAlor]]
]\
<{else-if: Smalay is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->MalayAlor]] ]\
<{else-if: Sbatak is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->BatakAlor]] ]\
<{else-if: Sdayak is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->DayakAlor]] ]\
<{else-if: Sjawa is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->JawaAlor]] ]\
<{else-if: Ssunda is true}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->SundaAlor]] ]\
<{else}>[[Alor (Nusa Tenggara Timur)->AlorStartIbu]] ]
<div class="optiondad"><font size="4" face="arial"><{if: Salor is true}>[
[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->AlorLembata]] ]\
<{else-if: Slemбата is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)-
>LembataLembata]] ]\
<{else-if: Slamaholot is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)-
>LamaholotLembata]] ]\
<{else-if: Smangarai is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)-
>MangaraiLembata]] ]\
<{else-if: Skamera is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)-
>KameraLembata]] ]\
<{else-if: Smentawai is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)-
>MentawaiLembata]] ]\
<{else-if: Storaja is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->TorajaLembata]]
]\
<{else-if: Smalay is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->MalayLembata]] ]\
<{else-if: Sbatak is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->BatakLembata]] ]\
<{else-if: Sdayak is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->DayakLembata]] ]\
<{else-if: Sjawa is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->JawaLembata]] ]\
<{else-if: Ssunda is true}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->SundaLembata]] ]\
<{else}>[[Lembata (Nusa Tenggara Timur)->LembataStartIbu]] ]

```

Sumber: twinery.com

Gambar 2.13 Tampilan *untitled passage* yang sudah diisi dengan bahasa program *twine*



Sumber: twinery.com

Gambar 2.14 Tampilan dari *untitled passage* yang sudah menjadi logika *game*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Penelitian milik Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman Institute ‘Complex Patterns of Admixture across the Indonesian Archipelago’

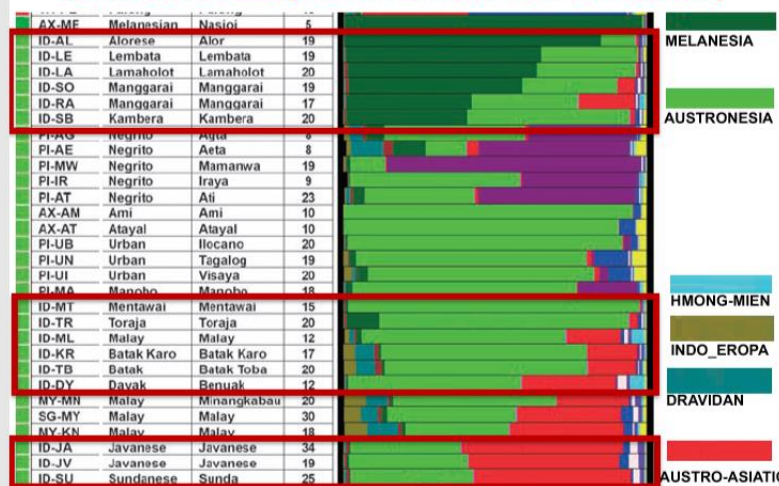
Karya ilmiah berjudul ‘Complex Patterns of Admixture across the Indonesian Archipelago’ yang dibuat oleh Prof. Herawati Sudoyo dan Eijkman institute dalam Hudjashov et al. (2017), merupakan penelitian mengenai mDNA orang-orang yang ada di Indonesia. Penelitian ini, menukan asal usul orang Indonesia dengan lugas dan jelas (para./h. Brp?).

Seperti lazimnya karya ilmiah, bahasa yang digunakan Prof. Herawati Sudoyo merupakan bahasa biologi dan ilmiah. Sehingga penelitian ini perlu diolah kembali untuk disebarkan kepada masyarakat. Penulis menjadikan penelitian ini sebagai data dasar dari pembuatan *newsgames*, sehingga *newsgames* yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang sebenarnya.

Jika dilihat dari pada karya sebelumnya (*detikx.com*, *tempo.co*, *IDNtimes.com*, *vice.com*, *video kok-bisa*) yang sama-sama menggunakan data penelitian ini sebagai data dasar dari pembuatan berita mengenai isu ‘pribumi’, masih ada kekurangan dalam efektifitas menyampaikan pesan dari penelitian ini.

Penulis berharap *newsgames* ini dapat menawarkan pandangan lain, dan dapat memaksimalkan pesan yang ingin disampaikan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Prof. Herawati Sudoyo.

Gradient of Admixture Shown in the Indonesian Population from West to East (HUGO Pan-Asian SNP Consortium)



Sumber: pdf penelitian Prof. Herawati

Gambar 2.15 Tampilan dari data penelitian Prof. Herawati Sudoyo mengenai mDNA.

Menurut penelitian Prof. Herawati Sudoyo dalam Hudjashov et al. (2017) orang Indonesia memiliki kemiripan DNA dengan beberapa golongan negara seperti,

1. Orang Melanesia

Orang Melanesia memiliki kemiripan DNA dengan negara Fiji, Papua Nugini, Kepulauan Solomon, Vanuatu, Kaledonia Baru, Timor Leste, Samoa.

2. Orang Austronesia

Orang Austronesia memiliki kemiripan DNA dengan negara Amerika Serikat, Australia, Brunei, Cile, Fed. Mikronesia, Fiji, Filipina, Kamboja, Kepulauan Marshal, Kepulauan Solomon, Kiribati, Madagaskar, Malaysia,

Myanmar, Nauru, Palau, Papua Nugini, Prancis, Samoa, Selandia Baru, Singapura, Sri Lanka, Suriname, Taiwan, Thailand, Tiongkok, Tonga, Tavalu, Vanuatu, Vietnam.

3. Orang Austro-Asia

Orang Austro-Asia memiliki kemiripan DNA dengan negara Polinesia Prancis, Tonga, Tulavu, Samoa, Selandia Baru.

4. Orang Hmong-Mien

Orang Hmong-Mien memiliki kemiripan DNA dengan negara RRC, Vietnam, Laos, Amerika Serikat, Thailand, Prancis, Guyana Prancis.

5. Orang Dravidan

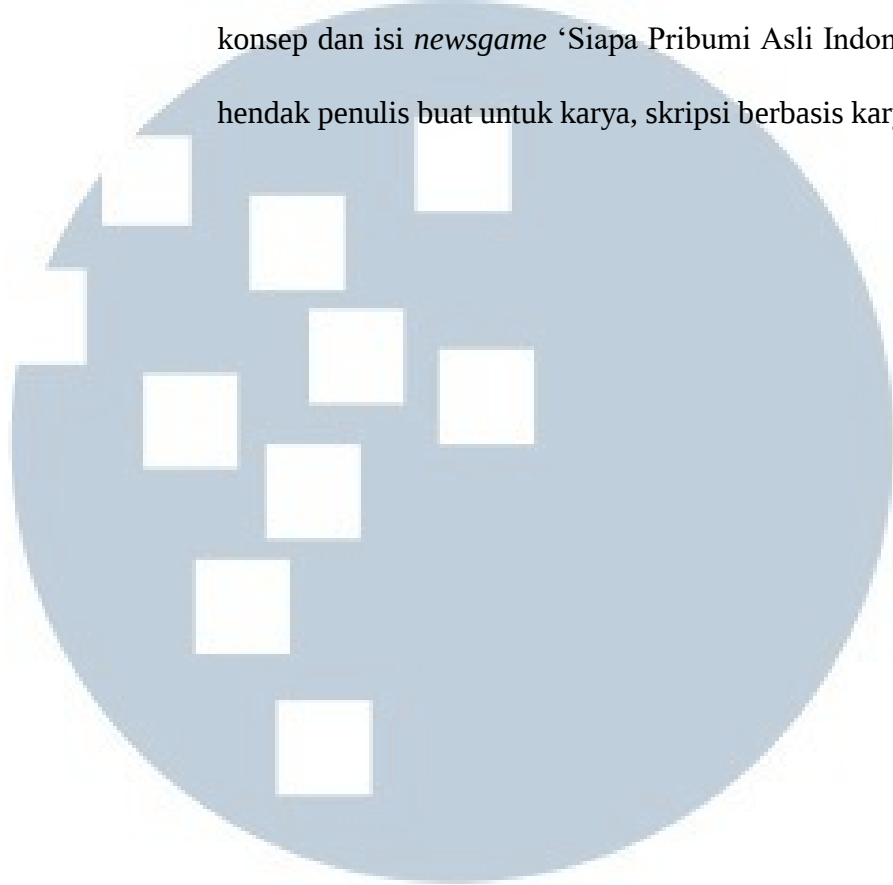
Orang Dravidan memiliki kemiripan DNA dengan negara India, Pakistan, Sri Lanka, Bangladesh, Afghanistan, Iran.

6. Orang Indo-Eropa.

Orang Indo-Eropa memiliki kemiripan DNA dengan Spanyol, Inggris, Portugis, Rusia, Jerman, Prancis, Italia, Belanda (para. Atau h. Brp?);

Orang Indonesia memiliki tiga keturunan paling dominan yaitu orang Melanesia, orang Austronesia, dan orang Austro-Asia.

Penelitian ini penulis jadikan landasan dalam membuat konsep dan isi *newsgame* ‘Siapa Pribumi Asli Indonesia’ yang hendak penulis buat untuk karya, skripsi berbasis karya penulis.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA