



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

Bogost et al. (2014) menjelaskan, keadaan keuangan jurnalistik akan mengalami perubahan di masa mendatang. Pendapatan iklan dari surat kabar mulai mengalami penurunan sejak tahun 2009 lalu. Pada saat itu juga banyak media cetak yang terpaksa memberhentikan para pekerja atau menutup usahanya. Para *blogger* dan penerbit surat kabar di kota menyetujui pernyataan bahwa media digital akan memiliki peran penting di masa yang akan datang, salah satunya terjemahan pendekatan jurnalisme berbasis *web*, termasuk *newsgames* (p.5).

Mueller (2014) menuliskan, seorang professor di bidang *game design* di Universitas Düsseldorf, Linda Breitlauch ketika memainkan *newsgames* pemain cenderung melibatkan emosinya sehingga orang tersebut menyerap informasi lebih banyak dari *game* tersebut. Namun saat menggunakan emosi ketika bermain, penulis harus melakukannya secara bijak (para. 4-5).

Sementara menurut Sicart (2008) *Newsgames* merupakan *game* serius yang menggunakan keakuratan data dalam pembuatannya untuk menyampaikan pesan mengenai topik lingkungan yang diangkat menjadi konten *game* (p. 28).

Menurut Laube (2014) dalam beritanya menjelaskan bahwa *newsgames* tidak hanya dibutuhkan oleh jurnalis saja, melainkan aktivis dari komunitas pemegang

bidang yang sama dengan topik yang diangkat untuk membangkitkan empati pemain (para. 6).

Freyermuth (dalam Laube, 2014), *newsgames* itu bagaikan memberikan surat yang ditujukan kepada lembaga-lembaga berwenang agar menindaklanjuti lingkungan yang sedang bermasalah dengan dikemas dalam bentuk *game* (para.7). Minimnya kehadiran *newsgames* di Indonesia menjadi salah satu alasan penulis untuk mengembangkan sebuah inovasi terbaru untuk mendekatkan permasalahan sosial di masyarakat. Selain itu, *newsgames* merupakan salah satu jenis *game* yang belum dapat diakses secara bebas oleh jaringan atau negara tertentu dan belum banyak dikembangkan oleh para *game developer* Indonesia.

Padahal seharusnya prospek *newsgames* di Indonesia bisa menjadi cukup cerah karena banyak pembaca berita menginginkan suatu media dengan interaktifitas tinggi – dimana pembaca dapat mengalami konten pada *game* tersebut. Pemimpin Redaksi Tempo.co, Dhyatmika (personal communication, April 5, 2019) menambahkan *newsgames* dapat memberikan tingkat pemahaman yang berbeda dibandingkan hanya melalui teks atau visualisasi, khususnya pada konten dengan kompleksitas yang tinggi. Pemahaman tersebut dapat melahirkan sebuah perhatian yang lebih dari pembaca. Misalnya, konten politik. Tidak semua generasi anak muda mengikuti perkembangan politik dengan alasan kurang menarik dan rumit. Namun dengan *newsgames*, konten yang dianggap rumit dapat berubah menjadi lebih menarik jika dikemas ulang dengan cara yang menyenangkan

Penulis menemukan sebuah *website* bernama www.Gamesforchange.com menyediakan berbagai jenis *newsgames* yang mengangkat permasalahan sosial atau

isu politik yang pernah atau sedang dihadapi di masyarakat saat ini. *Game* yang tersedia dapat diakses dengan berbagai *browser* atau diunduh melalui App Store / Google Play Store. Misalnya: Deep Blue Dump dan Habitat The Game dapat diunduh melalui App Store (iPhone), *game* What Remains of Edith Finch dapat diakses melalui via Steam atau Xbox One dan Play Station 4, dan Ciclania dapat diakses dengan Adobe Flash Player.

Sedangkan ada *game* yang belum mendapat akses untuk dimainkan dengan jaringan internet Indonesia atau langsung tersambung dengan *website* lain, seperti Citizen Science. Penulis juga menemukan beberapa *website* yang menyediakan *newsgames* gratis lainnya, seperti www.newsgaming.com yang *game* nya dapat dimainkan dan www.globaleditornetwork.org yang tidak dapat diakses dan dimainkan. Ditambah, tidak banyak *newsgames* dirancang untuk *smartphone* dan didaftarkan ke *online market* seperti Google Play Store (Android) atau App Store (iOS). Minimnya akses *newsgames* di ranah publik, khususnya di Indonesia menjadikan *newsgames* kurang dikenal di masyarakat.

Adapula *website* yang memang khusus dirancang untuk membahas konten-konten *newsgames*, misalnya: www.gamethenews.net. *Website* ini juga bekerja sama dengan beberapa media *online* terkenal di Amerika Serikat seperti The Guardian, The Huffington Post, Wired, dan Kotaku.

Rakhee (2017) menjelaskan dalam artikelnya, *game* memberikan dampak positif bagi anak. Misalnya: anak memiliki teknik yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah, mempertajam koordinasi tangan dan mata (motorik), menjadi lebih kritis, kemampuan dalam membuat keputusan, memperkaya interaksi

sosial, berkontribusi lebih banyak dalam kelompok, daya konsentrasi tinggi, mampu mengatur tujuan dengan baik, dan lebih sehat. Tentunya dampak positif tersebut tetap dalam pengawasan dan bimbingan orang tua (para. 3-13).

Alasan penulis memilih *final project* dengan membuat *newsgames* ini yaitu penulis ingin masyarakat mendapat penjelasan informasi berita bukan hanya melalui media cetak (artikel) dan elektronik (artikel *online*, video, dan foto) semata, melainkan melalui *newsgames* – media berita yang dapat dimainkan sekaligus. Mueller (2014) mengatakan bahwa *newsgames* memiliki kekuatan yang cukup besar dalam melibatkan emosi atau empati seseorang. Jika empati seseorang terpengaruhi oleh *game*, maka orang tersebut dapat menyerap informasi dalam *game* dengan cepat (para. 4).

Bates (2004) mengatakan untuk mendapatkan empati pemain, sebuah *game* harus memiliki poin untuk mengajak pemain mencoba suatu pengalaman baru yang merupakan jalan cerita dari *game* tersebut (p. 17). Misalnya: mengajak pemain untuk membantu karakter membersihkan sampah plastik di laut atau membantu menyelamatkan hewan yang tersangkut sampah plastik.

Topik yang penulis angkat untuk menjadi konten *newsgames* adalah pencemaran laut akibat sampah plastik di Indonesia yang semakin mengkhawatirkan. Salah satu contohnya adalah seperti yang dijelaskan oleh Muhajir (2018), ia menceritakan seorang penyelam asal Inggris, Richard Horner yang menyelam di Manta Point menemukan berbagai benda terbuat dari plastik di dasar laut. Ia mendokumentasikan dan mengunggah kejadian itu di Youtube dan berhasil menarik perhatian beberapa media Internasional seperti The Guardian dan Channel News Asia.

Selain media, berita ini juga menjadi topik hangat di media sosial Twitter dan Facebook. Kemunculan video itu juga mendapat respon serius dari pemerintahan dan pihak atau komunitas yang bergerak di bidang konservasi pesisir dan laut (para. 1-6).

1.2 Tujuan Karya

Tujuan karya yang hendak dibuat antara lain:

1. Merancang sebuah karya *newsgames* yang dapat bermanfaat atau mengedukasi bagi anak-anak dengan topik pencemaran laut akibat sampah plastik.
2. Menjadikan *newsgames* ini sebagai salah satu panduan bagi akademis maupun praktis yang ingin membuat karya berupa *newsgames*.

1.3 Kegunaan Karya

a. Manfaat Akademis

- Memberikan pemaknaan yang lebih dalam tentang *newsgames* dan proses pembuatan *newsgames*, khususnya pada topik pencemaran laut akibat sampah plastik sebagai produk jurnalistik.
- Memberikan sarana edukasi melalui *newsgames* tentang pencemaran laut akibat sampah plastik bagi anak-anak.

b. Manfaat Praktis

- Menjadi sumber dan panduan berbentuk naskah akademik skripsi berbasis karya bagi pihak yang tertarik di bidang pembuatan *newsgames*.

- Menjadi sarana edukasi tentang pencemaran laut akibat sampah plastik di Indonesia melalui *newsgames* bagi anak-anak.

c. Manfaat Sosial

- Memberikan aspek informasi berita mengenai pencemaran laut akibat sampah plastik di Indonesia melalui sebuah *newsgames*.
- Menjadi sarana edukasi yang dapat meningkatkan kepekaan masyarakat tentang dampak pencemaran laut akibat penggunaan plastik di Indonesia yang semakin mengkhawatirkan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA