

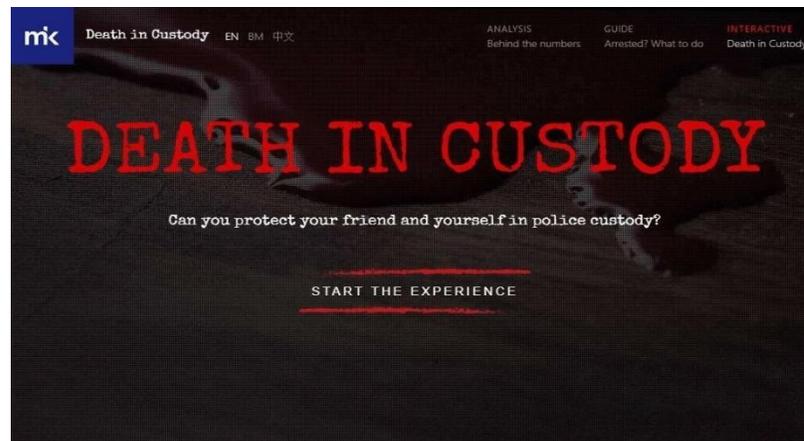
BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

Dalam membuat *newsgame* ini, penulis memiliki tiga tinjauan karya sejenis yang dijadikan sebagai acuan dan juga sebagai perbandingan. Tinjauan karya sejenis pertama ialah *newsgame* berjudul '*death in custody*' yaitu sebuah *newsgame* yang dikembangkan oleh *Malaysiakini.com*. Lalu yang kedua ialah *The Uber Game*, *newsgame* yang dikembangkan oleh Surat kabar *Financial Times* atau *ft.com*. Serta *newsgame* *Virion 3* yang dikembangkan oleh *Vik.kompas.com*.

2.1.1 *death in custody*



Sumber: Malaysiakini.com

Gambar 2.1 Tampilan *newsgame* *Death In Custody*

Death in Custody merupakan *newsgame* yang dikembangkan oleh situs surat kabar *Malaysiakini.com* yang berasal dari Malaysia. *Newsgame* ini mengangkat tentang kasus salah tangkap yang sering kali dilakukan oleh aparat keamanan Malaysia. Dalam gim tersebut terdapat dua pilihan dengan alur cerita

yang berbeda. Keduanya diangkat dari kasus asli yang terjadi di Malaysia. Kasus pertama merupakan kasus dari penangkapan Balamurungan yang diduga melakukan pencurian mobil bersama temannya. Saat interogasi, polisi melakukan kekerasan terhadap Balamurungan yang menyebabkan ia meninggal dunia akibat pukulan pada dadanya. Dalam kasus tersebut, polisi tidak menemukan barang bukti yang menyatakan bahwa Balamurungan melakukan pencurian sebuah mobil (Aw, 2018, para. 1-8).

Kasus kedua merupakan kisah penangkapan Azlan Syed Mohamed Nur atas tuduhan menggunakan narkoba dan kepemilikan senjata tajam. Saat penangkapan, Azlan mendapat pukulan karena melakukan perlawanan dan menyebabkan Azlan meninggal dunia. Dalam kasus tersebut, polisi tidak dapat memberi barang bukti yang dituduhkan kepada Azlan (Aw, 2018, para.

1-6).

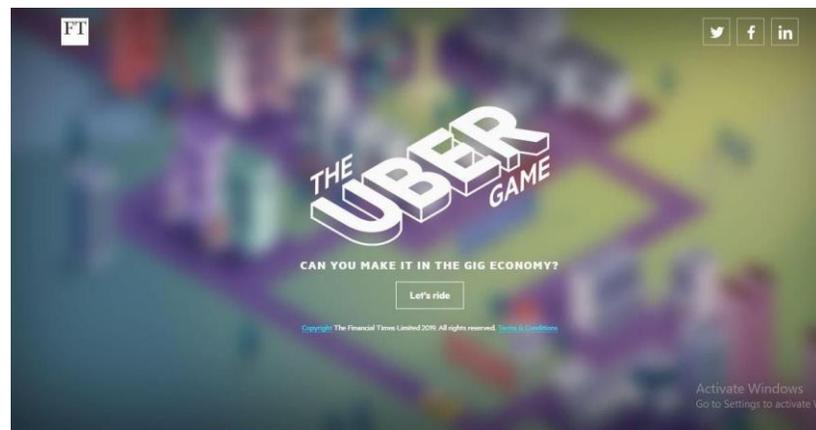
Dalam gim tersebut, pemain akan berperan sebagai warga sipil yang mendapati situasi seperti yang dialami oleh Balamurungan dan Azlan. Pemain akan diberi pilihan untuk menanggapi situasi saat peristiwa terjadi. Pemain juga akan diberi tips bagaimana cara menghadapi polisi saat berada dalam kondisi serupa.

Kelebihan gim ini adalah terdapat dua pilihan berdasarkan kasus yang berbeda yang dapat dipilih oleh pemain sesuai dengan keinginan. Kemudian pemain juga akan mendapatkan informasi berupa tips bagaimana cara berurusan dengan polisi saat menghadapi penangkapan seperti yang terjadi pada Balamurungan dan Azlan.

Death in Custody merupakan *newsgame* dengan jenis *game visual novel*, dimana pemain akan mendapatkan sebuah informasi berupa narasi yang perlu dipahami oleh pemain untuk menjalankan sebuah permainan. Persamaan

dari *Newsgame* yang ingin dibuat oleh penulis ialah cara kerja permainan, dimana pilihan menentukan hasil akhir permainan. *Death in Custody* menjadi salah satu referensi yang digunakan oleh penulis berdasarkan jenisnya. Namun, perbedaan antara *newsgame* '*Death in Custody*' dengan *newsgame* yang dibuat oleh penulis ialah perbedaan isu yang diangkat dalam *game*, dimana penulis akan mengangkat tema tentang kebakaran permukiman.

2.1.2 *The Uber Game*



Sumber: ft.com

Gambar 2.2 Tampilan *newsgame* *The Uber Game*

The Uber Game merupakan *newsgame* yang dikembangkan oleh situs surat kabar *Financial Times* yang berasal dari Inggris. *Newsgame* ini mengangkat tema tentang kehidupan seorang *driver* uber yang hidup di San Fransisco. Dalam gim tersebut, pemain akan diajak untuk mengenal kehidupan sebagai seorang *driver* uber saat menghadapi berbagai karakter penumpang, tantangan untuk mendapat penghasilan tambahan, kendala yang kerap dialami oleh para *driver* uber, serta peran sebagai seorang ayah yang memiliki tanggung jawab terhadap seorang anak. Di akhir permainan, penghasilan yang didapat oleh pemain akan dikalkulasikan. Jika pemain berhasil mendapatkan \$1.000,

maka pemain berhasil mengumpulkan hasil kerja untuk membayar hipotek (Kaser, 2017, para. 2-7).

Kelebihan gim ini adalah memberikan pengalaman kepada pemain mengenai kendala yang kerap dihadapi saat bertemu berbagai penumpang serta tantangan untuk pemain mengejar target penghasilan untuk membayar hipotek dengan berbagai rintangan. Selain itu, terdapat pilihan tingkat kesulitan “*Easier*” dan “*Harder*” untuk para pemain dengan tujuan yang sama.

Persamaan dari *Newsgame* yang ingin dibuat oleh penulis ialah dimana hasil akhir dari sebuah permainan ditentukan oleh pemain dalam menentukan pilihan yang telah disediakan. *The Uber Game* menjadi referensi yang digunakan oleh penulis berdasarkan bentuk *game*, yakni menggunakan sebuah narasi. Namun, perbedaan antara *newsgame* ‘*The Uber Game*’ dengan *newsgame* yang dibuat oleh penulis ialah isu yang diangkat dalam *game*, dimana penulis akan mengangkat tema tentang kebakaran permukiman.

2.1.3 *Virion 3*



Sumber: vik.kompas.com

Gambar 2.3 Gambar *newsgame Virion 3*

Virion 3 dikembangkan oleh Kompas.com melalui VIK atau Virtual Interaktif Kompas, merupakan proyek gamifikasi untuk menjawab kejenuhan publik, sekaligus mengomunikasikan isu kompleks mengenai pandemi yang sesuai data Google Analytics Kompas.com dan data Global Web Index menunjukkan adanya angka penurunan akses pemberitaan virus corona (Tentang Proyek, VIK, 2020, para.1, 2 & 6)

Newsgame ini bergenre *choose your own adventure* dan mengangkat isu vaksin covid-19. *Newsgame* berjudul petualangan teks menemukan vaksin covid. Diawali dengan informasi sains bagaimana virus bisa menyerang manusia, bagaimana vaksin memicu kekebalan tubuh, dan penjelasan vaksin secara rinci. *Virion* sendiri merupakan *newsgame* beredisi atau berkelanjutan. *Virion 1* dan *2* menjelaskan virus covid secara umum, sedangkan *Virion 3* berfokus pada vaksin.

Pemain dalam *newsgame* ini adalah seorang profesor ilmu virus, dimana pemain ditantang menemukan senjata yang tepat untuk memerangi penyakit. Petualangan pemain dimulai saat presiden meminta profesor untuk mencari vaksin covid untuk Indonesia.

Dikatakan dalam *newsgame*, vaksin yang dapat diproduksi dan diedarkan memiliki 5 fase, yakni pra-klinis, uji klinis fase 1, uji klinis fase 2, uji klinis fase 3 dan persetujuan lembaga negara untuk keefektifan vaksin. Di sini, pemain diberikan beberapa strategi untuk memilih vaksin, berikut beberapa lembaga yang sudah melakukan uji coba dari model vaksin yang dikembangkan dan penjelasan bagaimana teknik model vaksin tersebut bekerja. Dalam *newsgame* juga, model-model vaksin dijelaskan pro dan kontranya, serta peluang untuk dapat digunakan dan diproduksi atau tidak. Pemain dapat memilih dengan mengklik atau menekan tulisan berwarna merah.

Virion 3 adalah rekapitulasi saintis pemberitaan vaksin, kelebihan *newsgame* ini selain sangat informatif dan edukatif, juga memberikan *insight* kritis terkait persoalan vaksin di Indonesia. *Virion 3* memberikan pemain lebih dari sekadar membaca berita, pemain seperti diberikan teman berdiskusi. *Tools* yang digunakan dalam *newsgame* ini juga sangat mudah untuk pemain. Ilustrasi dan desain dalam *newsgame* terasa pas dan sesuai dengan tema yang diangkat.

Dari keseluruhan *newsgame* diatas, yang menjadi kelebihan dari *newsgame* milik penulis ialah dari sisi tema yang penulis angkat. Dimana tema kebakaran belum pernah diangkat untuk dijadikan sebuah bentuk *newsgame*. Selain itu, informasi yang penulis sajikan dalam *newsgame* tersebut tidak semata-mata hanya sebagai informasi belaka, namun juga dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan tentang bahaya api dan informasi yang diberikan mengenai upaya pencegahan dan penanganan kebakaran dapat dipraktekkan saat kejadian berlangsung.

2.2 TEORI ATAU KONSEP YANG DIGUNAKAN

2.2.1 *Gamification*

Menurut Soeherman (2016, p. 107) *Gamification* merupakan sebuah upaya dalam mengemas aktivitas bersifat *nongame* ke dalam konsep *game*. *Gamification* dikenal dengan pengembangan *edugame*, *e-learning*, atau simulasi proses dengan animasi interaktif.

Gamification merupakan konsep inovatif perpaduan antara sistem informasi, sistem kendali manajemen, dan mekanik *game* yang ditujukan untuk menciptakan dan meningkatkan *engagement* berupa pengalaman dari informasi yang didapat, keterlibatan langsung, dan pengendalian (Soeherman, 2016, p. 107-108).

Hidayatno, Destyanto & Iman (2018, p. 31) menyebutkan meski memiliki kesamaan dengan *serious game* yaitu sebagai hiburan dan memiliki unsur permainan di dalamnya, *gamification* dirancang tidak hanya berfokus sebagai penghibur, namun terdapat tujuan lain seperti menjaga loyalitas pelanggan, meningkatkan produktivitas pekerja, atau memotivasi pelajar dalam proses belajar.

Kapp (2012 dikutip dalam Setyawan, 2015, p. xiv) menjelaskan bahwa dengan konsep *gamification*, dapat menyajikan cara yang lebih menarik dari cara biasa yang mungkin membosankan, dengan harapan konsep tersebut dapat mendatangkan manfaat yang lebih banyak bagi para siswa dalam konteks pembelajaran dan menjadi pengalaman yang tak terlupakan.

2.2.2 Newsgame

Laube (2014, para.1) dalam artikelnya menuliskan bahwa *newsgame* merupakan suatu cara yang sangat baik dalam menyampaikan berita yang serius dan sulit untuk menarik perhatian orang muda. *Newsgame* dapat membuat lebih interaktif, memberi *feedback*, dan membuat jurnalisme menjadi lebih nyata.

Sicart (2008, p. 28) menyebutkan bahwa *newsgame* merupakan sebuah metode menyampaikan pesan dan maksud tertentu dalam bentuk *game* yang dapat menghibur dan lebih inovatif dari cara-cara sebelumnya. Freyermuth (dalam Laube, 2014, para. 5) mengatakan peristiwa yang berlangsung dalam waktu lama dapat dijadikan tema dalam sebuah *newsgame* untuk menjadi pelengkap sebuah laporan yang ingin disiarkan. Dalam arti berita berkembang dari hari ke hari, dan membutuhkan waktu untuk mencernanya.

Berdasarkan literatur dari Plew, C., & Furshich, E. (2017, p. 3-4) *newsgame* sendiri memiliki karakteristik. Berikut beberapa penjelasan dari karakteristik *newsgame*:

1. Respon dari kejadian yang sesungguhnya

Tema yang diangkat untuk sebuah *newsgame* merujuk pada peristiwa aktual, dimana peristiwa yang diangkat berada dalam konteks sosial, sejarah dan isu-isu politik.

2. Mudah diakses

Sebuah *Newsgame* perlu memanfaatkan mekanisme permainan yang sederhana atau sudah akrab dengan para pemain. Hal tersebut memungkinkan akses cepat dan mudah untuk *game* yang dimainkan. Karena *newsgame* sendiri juga harus mudah dan dapat diakses secara universal untuk semua orang.

3. Ditujukan untuk persuasi

Seperti *game digital* pada umumnya, *newsgame* memiliki arah persuasif melalui karakter buatan. Keuntungan *newsgame* terletak pada kemampuannya untuk menunjukkan mekanisme dan perkembangan di balik peristiwa tertentu dengan menyediakan sistem aturan yang memungkinkan *user experience* saat bermain.

4. Sebagai suplemen untuk berita tradisional

Newsgame dianggap menjadi salah satu wadah dalam menyajikan informasi dengan sudut pandang tertentu dari suatu topik, oleh karena itu banyak yang mengharapkan transparansi tentang apa yang ditampilkan dalam permainan dan tujuannya dari konten yang

disajikan. Oleh karena itu, *newsgame* saat ini belum bisa berdiri sendiri dalam melaporkan berita dan hanya berguna sebagai pelengkap interaktif dari informasi yang sudah ada.

Plewe, C., & Fursich, E. (2017, p. 1) mengemukakan dalam penelitian yang dilakukannya bahwa *newsgame* secara khusus dapat meningkatkan jurnalisme, pada saat mereka cerdas menggunakan logika serta aturan dalam permainan untuk menghasilkan keterlibatan pemain.

Menurut Sicart (2008, p. 28) ada beberapa ciri *newsgame* yang tidak dimiliki oleh genre *game* pada umumnya yaitu sebagai berikut:

1. *Newsgame* merupakan sebuah permainan yang serius atau *serious game* karena tujuannya bukan hanya sekedar menghibur pemainnya.
2. *Newsgame* menggunakan retorika *game* dalam alur ceritanya. Dari alur cerita tersebut terdapat pesan tersirat yang ingin disampaikan kepada pemainnya.
3. *Newsgame* merupakan *game* yang berpotensi masuk ke dalam semua kategori *game* yang ada. Mulai dari permainan papan klasik, *role-playing game* (RPG) hingga simulasi. Maka dari itu, *newsgame* dapat dikategorikan sebagai *game* yang fleksibel karena dapat dikombinasikan dengan banyak elemen *game* sekaligus.

2.2.3 Game Edukasi

Prensky (2012, p. 90) mengemukakan permainan edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk belajar, namun tetap menawarkan bermain dan bersenang-senang. Edukasi bisa dilaksanakan dalam bentuk apa saja. Misalnya dalam bentuk lagu, animasi, dan salah satunya adalah *game*. Edukasi

yang diberikan oleh *game* tidak hanya seperti materi yang dipelajari di sekolah (formal), melainkan meningkatkan perkembangan kognitif pada pemainnya.

Faradela (2019, para. 7-19) mengemukakan bahwa terdapat beberapa manfaat kognitif yang bisa didapat saat bermain *game*. Manfaat tersebut meliputi: meningkatkan memori, meningkatkan konsentrasi dan empati, meningkatkan koordinasi/keseimbangan, meningkatkan kemampuan *multitasking*, dan meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

2.2.4 Jurnalisme Imersif

De la Pena et al. (2010, p. 291) menuturkan jurnalisme imersif merupakan suatu konsep dimana menghasilkan sebuah berita ke dalam suatu sarana yang dapat dirasakan langsung oleh *audiensnya*. Lebih lanjut De la Pena et al. (2010, p. 292) ide dasar jurnalisme imersif yaitu melibatkan *audiens* dalam suatu skenario yang akan diwakilkan dalam bentuk *avatar* atau karakter digital yang diangkat dari sebuah berita mengenai peristiwa nyata.

Bates (2004, p. 21) menjelaskan *immersive* atau imersif merupakan sebuah keadaan yang membuat pengalaman yang didapat oleh pemain menjadi lebih berkesan. Imersif dapat berguna dalam perancangan sebuah permainan, termasuk dalam *newsgame*. Pemain akan melibatkan emosinya ke dalam sebuah permainan secara tidak sadar. Dari hal tersebut akan membuat pemain tidak menyadari berapa lama waktu yang dihabiskan saat bermain.

2.2.5 Kebakaran

Kebakaran merupakan api yang meluap dan tidak dapat dikendalikan serta menyebabkan kerugian. Kerugian yang ditimbulkan dari kebakaran beragam, seperti kerugian materi, menurunnya produktivitas, gangguan bisnis

serta kerugian sosial, gangguan psikis, cedera, hingga korban jiwa (Ramli, 2010).

Sifat dari kebakaran adalah cepat menyebar, panas, menghasilkan asap yang gelap dan mematikan dikarenakan berasal dari api. Ada 4 unsur utama pemicu awal terjadinya kebakaran, yaitu adanya oksigen, adanya bahan bakar/ bahan-bahan mudah terbakar, adanya reaksi kimia, atau keadaan panas yang melampaui titik suhu kebakaran (BNPB, 2017, P. 61).

Menurut Ramli (2010), penyebab terjadinya kebakaran di lingkungan permukiman dan rumah tinggal sangat beragam, ini karena menyangkut masyarakat umum yang berjumlah jutaan di berbagai wilayah di Indonesia. Penyebab dari kebakaran permukiman di antaranya ialah:

- a. Instalasi listrik merupakan salah satu penyebab kebakaran yang paling sering terjadi di pemukiman. Pemasangan instalasi yang tidak sempurna dan penggunaan barang elektronik yang kurang aman dan sembarangan dapat mempengaruhi terjadinya kebakaran pemukiman dan rumah tinggal.
- b. Peralatan memasak seperti gas, kompor minyak tanah dan peralatan masak dari listrik dapat mempengaruhi terjadinya kebakaran pemukiman dan rumah tinggal jika dalam penggunaan tidak dilakukan dengan benar.
- c. Kelalaian manusia juga dapat menjadi penyebab terjadinya kebakaran di permukiman dan rumah tinggal, seperti menyalakan api untuk penerangan ditempat penyimpanan bahan bakar (bensin) yang mudah terbakar, menempatkan obat nyamuk, lilin, lampu teplok yang sedang menyala di tempat yang mudah terbakar, atau menggunakan peralatan listrik berlebihan melampaui beban yang aman.

Kebakaran dan bencana alam dapat terjadi kapan saja dan mampu mengganggu kelancaran produktivitas serta menimbulkan kerugian lainnya seperti kerusakan peralatan, cedera hingga korban jiwa. Pengetahuan mengenai penanganan tanggap darurat dapat mengurangi resiko yang lebih besar. Tanggap darurat bencana adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dengan segera pada saat kejadian bencana untuk menangani dampak buruk yang ditimbulkan, yang meliputi kegiatan penyelamatan dan evakuasi korban, harta benda, pemenuhan kebutuhan dasar, perlindungan, pengurusan pengungsi, penyelamatan, serta pemulihan prasarana dan sarana (Undang Undang Nomor 24, 2007).

Alzahra, dkk. (2016, p. 624) mengatakan mitigasi bencana yang baik dapat membantu menekan kerugian yang ditimbulkan. Mitigasi merupakan berbagai upaya yang dilakukan untuk mengurangi resiko dan dampak yang diakibatkan oleh bencana, baik melalui pembangunan fisik (mitigasi struktural) maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (mitigasi non struktural). Pentingnya pengetahuan tentang kebakaran pada anak-anak adalah salah satu bentuk mitigasi non struktural.

2.2.6 Tahapan Membuat *Website*

Sebelum merancang sebuah *website*, pengembang perlu melakukan perancangan. Menurut Rebecca (2016) pada dasarnya terdapat enam tahapan dalam pembuatan *website*, yaitu:

1. Definisikan Tujuan Proyek

Tahap ini merupakan langkah awal yang perlu dilakukan dalam membuat sebuah *website*. Ditahap ini penulis perlu menjelaskan kepada web developer mengenai nilai, dan visi misi dari pembuatan *website*. Selain itu penulis juga perlu menjelaskan fitur yang dibutuhkan, konten

seperti apa yang terdapat dalam *website* dan siapa yang membuat desain, dan gambaran umum.

2. Melakukan Penelitian dan perencanaan

Pada tahap selanjutnya, untuk membuat *website* perlu melakukan penelitian dan perencanaan untuk pengembangan. Tahapan penelitian dan perencanaan dapat berupa siapa saja yang akan menjadi target *audiens*, bentuk konten seperti apa yang akan disediakan, gambaran umum *layout*, menentukan nama *website*, server *hosting*, serta bahasa pemrograman apa yang akan digunakan.

3. Merancang Desain

Pada tahap merancang desain, perlu untuk memikirkan skema warna yang sesuai untuk *website* yang akan dibangun berdasarkan karakter warna dan makna dari warna tersebut. Lalu merancang elemen visual seperti apa yang diperlukan seperti halnya jenis font dan bentuk tombol. Dalam menciptakan desain yang menarik tentunya memerlukan elemen multimedia seperti foto, video, dan audio sehingga dapat menarik pengunjung.

4. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, *programmer* yang bertugas untuk merancang dan membangun lalu menghidupkan semua perencanaan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap ini *programmer* perlu melakukan *coding* dengan menggunakan *template* atau tidak, sesuai dengan kebutuhannya. Lalu mengumpulkan bahasa yang cocok untuk membangun *website* bergantung pada fungsi dari bahasa pemrograman sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, menyediakan *database*, memasuki *coding* fitur yang sudah ditentukan, melakukan *coding* keamanan, serta kinerja web yang cepat pada saat membuka halaman.

5. *Launching*

Pada tahapan *launching* perlu untuk melakukan pengujian seperti melakukan pemeriksaan fungsionalitas, kinerja dan keamanan *website* yang dibuat. Umumnya hal tersebut dilakukan untuk memastikan semua hal sudah cocok dengan kebutuhan dan pengalaman yang diinginkan pengguna. Setelah melakukan pengujian maka akan beranjak ke tahap verifikasi di mana semua yang sudah diuji akan di *hosting* dan perlu adanya pelatihan dan dokumentasi *website* agar bisa mengelola aspek dasar pemeliharaan *website*.

6. pemeliharaan

Pada Tahap terakhir ini, saat membangun sebuah *website* perlu melakukan pemeliharaan untuk menghindari kejadian yang tidak diinginkan. Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk pemeliharaan *website* adalah *support* dan *troubleshoot* yang meliputi pelayanan *hosting*, perpanjangan *hosting*, konten yang diunggah secara teratur, optimasi untuk melihat perkembangan *traffic* dengan menggunakan *search engine optimizations (SEO)*.

2.2.7 Pemilihan Warna Dan Dampak Yang Dihasilkan

Dalam desain *website* penggunaan pewarnaan yang cocok dan sesuai sangat perlukan. Dalam bukunya Jerry Cao dan kawannya menjelaskan beberapa emosi yang ditimbulkan oleh warna utama, yaitu (Cao, Zieba, Stryjewski, & Ellis, 2015, p. 8-14):

1. Merah

Warna yang paling merangsang, digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan arti tanda bahaya. Warna yang berenergi untuk melambangkan kekuatan, dan anak muda. Namun

warna merah menjadi keliru ketika ditampilkan untuk situs yang santai.

2. Oranye

Mempertahankan sifat energi warna merah. Namun membuat sedikit lebih tenang, yang menunjukkan keceriaan dan kesenangan.

3. Kuning

Warna kuning memiliki beragam arti bergantung pada gradasi terang atau gelapnya, namun secara umum biasanya panas dan energik. Kuning cerah sangat menstimulasi, warna tengah ramah dan warna gelap seperti emas memberikan suasana kuno dan abadi.

4. Hijau

Hijau merupakan campuran energi dan relaksasi yang menyenangkan. Biasanya menandakan pertumbuhan positif dan dalam budaya barat melambangkan uang dan lingkungan.

5. Biru Muda

Warna biru muda memiliki sifat ramah dan mengundang tetapi juga aman.

6. Biru Gelap

Menghasilkan sifat menenangkan, tetapi cenderung lebih suram dan dapat diandalkan daripada biru muda, warna ini lebih bersahaja yang disukai oleh perusahaan yang dikenal karena profesionalisme.

7. Ungu

Warna yang memunculkan sensasi mewah, dan mungkin kemunduran. Ungu terang yang memancarkan romansa, sedangkan yang lebih gelap mewakili kemisteriusan.

8. Hitam

Merupakan warna yang paling kuat dari semua warna, sehingga kerap digunakan sebagai warna teks. Warna hitam mendukung warna lain yang digunakan di sekitarnya. Sehingga menciptakan perasaan kekuatan dan kecanggihan.

9. Putih

Warna putih memberikan suasana bersih, murni dan kebajikan. Sebagai warna yang menarik perhatian dan merangsang dan cocok sebagai warna pendukung.

10. Abu-abu

Memberikan kesan netral.

Pada logo *website* “Penakluk Api”, penulis menggunakan warna putih pada tulisan untuk menarik perhatian pemain dan juga menyesuaikan warna latarnya agar menarik dilihat. Lalu penulis juga menggunakan warna biru muda untuk mendeskripsikan air serta warna merah yang digunakan pada gambar selang yang serupa dengan selang air yang digunakan oleh para pemadam kebakaran.

2.2.8 Teori Dialog Dalam Pembuatan *Website*

Teori dialog merupakan sebuah prinsip komunikasi yang dikembangkan untuk tujuan interaksi antar dua orang dan atau di antara sekelompok kecil individu. Dalam hal ini, dialog yang digunakan bukan percakapan biasa dan

narsisme yang dipertukarkan dalam media sosial. Namun, komunikator dialog berkomitmen untuk terlibat dalam interaksi yang lebih menantang, bermakna dan perlu menerima pelatihan dalam teori dan teknik dialogis. Sehingga, dapat menggunakan dialog secara efektif (Kent, 2017, p. 4).

Dalam jurnal teori dialog, Kent dan Taylor pada tahun 1998 mengemukakan bahwa dialog yang digunakan dalam situs web berpotensi menambahkan informasi, responsif dan berbagai strategi lain dapat digunakan untuk membuat pengunjung situs merasa dihargai dan lebih bersedia untuk terlibat dengan organisasi tentang masalah-masalah penting (Kent, 2017, p. 10).

Penggunaan naskah dialog dalam *newsgame* penakluk api bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan alur cerita dimana pemain diminta untuk membantu memilih langkah yang tepat agar berhasil menyelesaikan permainan. Saat pemain berhasil menyelesaikan permainan, pemain dapat dibilang sudah memahami upaya-upaya yang perlu dilakukan saat mencegah dan menghadapi kebakaran. Dalam naskah yang dibuat pada *newsgame* Penakluk api, penulis menggunakan Bahasa semi formal yaitu Bahasa yang digunakan oleh penulis tidak selalu menggunakan kata-kata baku, namun juga menggunakan kata bahasa yang biasa digunakan sehari-hari. Hal tersebut bertujuan agar pembaca tidak merasa bosan dan mudah dipahami saat membaca karena bahasa yang digunakan merupakan bahasa sehari-hari.

2.2.9 Pola Membaca Pengunjung Website

Umumnya dalam membaca semua budaya membaca dari atas ke bawah. anda bilang segita api kenapa tidak kata tersebut ditonjolkan. Alex Bigman menjelaskan, pola membaca cenderung mengambil salah satu dari dua pola, yaitu “F” dan “Z”. Kedua pola ini juga menunjukkan budaya membaca dari kiri ke kanan (Bigman, 2019, para. 6).

Pola F berlaku untuk halaman tradisional, dengan halaman teks berat seperti artikel. Seorang pembaca memindai sisi kiri halaman, mencari kata kunci yang menarik dalam judul selaras kiri atau kalimat topik awal, kemudian berhenti dan membaca ke kanan ketika ia datang ke sesuatu yang menarik. Hasilnya tampak seperti huruf “F”. Sedangkan pada pola “Z” berlaku untuk jenis halaman lain, seperti iklan atau situs web, di mana informasi tidak selalu disajikan dalam paragraf blok. Mata pembaca pertama *scan* di bagian atas halaman, di mana informasi penting mungkin akan ditemukan, kemudian tunas ke sudut yang berlawanan pada diagonal dan melakukan hal yang sama di bagian bawah halaman (Bigman, 2019, para. 7).

Terkait dengan pola membaca dalam *newsgame* milik penulis, informasi yang disajikan tidak berbentuk paragraf blok, untuk itu penulis memilih untuk menerapkan pola “Z”, dimana mata pemain pertama kali mengarah ke bagian kiri atas yaitu nama dari *newsgame*. Hal tersebut agar saat bermain, pemain mengingat bahwa *newsgame* “Penakluk Api” yang sedang dimainkan. Lalu setelahnya mata pemain akan bergerak ke arah kanan dan menemukan informasi berupa teks yang disertai oleh gambar yang mendeskripsikan naskah yang ditampilkan. Lalu di bagian bawah akan disajikan beberapa pilihan untuk lanjut ke alur cerita berikutnya.

2.2.10 Peran Sebagai Produser

Fullerton (2014, p. 387) dalam sebuah tim pengembang, produser merupakan seseorang yang memimpin sebuah proyek, dimana ia bertanggung jawab untuk mengirimkan hasil dari *game* kepada penerbit sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Untuk pengirimannya, produser harus membuat file perencanaan pengiriman seperti jadwal, anggaran dan alokasi sumber daya.

Adapun tanggung jawab produser sebagai berikut:

1. Pemimpin tim untuk tim pengembang

2. Menjadi penghubung komunikasi utama antara pengembang dan penerbit
3. Bertanggung jawab atas jadwal dan anggaran untuk produksi pengembangan
4. Bertanggung jawab untuk melacak dan mengalokasikan sumber daya
5. Kelola tim pengembang untuk memastikan kiriman diselesaikan tepat waktu
6. Memotivasi tim dan menyelesaikan masalah saat pengembangan

2.2.11 Peran Sebagai *Game Designer*

Menurut Fullerton (2014, p. 386) *Game designer* merupakan seseorang yang bertanggung jawab pada pengalaman bermain, mulai konsep awal hingga penyelesaian rancangan *game*. Seorang *game designer* memiliki kewajiban untuk memastikan bawah alur *game* yang dibuat berfungsi dengan baik.

Berikut merupakan beberapa tugas yang perlu dilakukan oleh seorang *game designer*:

1. Melakukan *brainstroming* untuk konsep
2. Menguji dan merevisi prototipe
3. Membuat konsep dan dokumen desain dan pembaruan selama produksi
4. Mengkomunikasikan visi permainan kepada tim

2.2.12 Peran Sebagai *Script Writer*

Menurut Widianita (2009, p. 8) *Script Writer* merupakan seorang pekerja kreatif yang bertugas menulis cerita dan skenario/*script*, atau skenario saja, yang ditujukan untuk tayangan berbentuk audio visual. Salah satu contohnya seperti *feature*. Tayangan *feature* itu sendiri tidak pernah lepas dari

peranan seorang *script writer*. Tayangan *feature* yang dimaksud ialah suatu program yang bersifat menghibur, mendidik, dan memberi informasi. Pada tayangan *feature*, skenario biasa dikenal dengan sebutan naskah/*script*.

Menurut Lutters (2004) *Script Writer* memiliki tugas penting yang harus dikerjakan:

1. Membangun cerita melalui jalan cerita yang baik dan logis.
2. Menjabarkan ide / gagasan melalui jalan cerita dan bahasa.
3. Harus mampu menyampaikan maksud / pesan tayangan audio visual tersebut.
4. Membangun emosi melalui bahasa dan kalimat pada sebuah adegan tanpa harus memvisualisasikan kekerasan yang tidak mendidik (film / sinetron).
5. Menyajikan cerita yang yang tidak habis saat selesai ditonton, namun harus berkesan di mata penonton atau membekaskan sesuatu yang berarti di dalam di hati penontonnya.

2.2.13 Metode *Focus Group Discussions* Dalam Tahapan Evaluasi

Focus Group Discussions (FGD) atau diskusi kelompok terarah merupakan penelitian kualitatif. Seperti namanya, metode ini melibatkan isu-isu spesifik dengan kelompok orang yang telah ditentukan untuk berpartisipasi (Hennink, 2014, p. 1).

Karakteristik FGD biasanya memiliki beberapa karakteristik antara lain (Hennink, 2014, p. 1-2):

1. Kelompok biasanya terdiri dari 6-8 peserta. Namun, bisa juga 5-10 peserta bergantung pada tujuan penelitian.
2. Peserta terpilih memiliki latar belakang yang sama atau pengalaman yang sama terkait masalah penelitian.
3. Diskusi difokuskan membahas topik tertentu atau terbatas jumlah masalah.
4. Tujuannya bukan untuk mencapai kesepakatan, tetapi untuk mengungkapkan berbagai perpektif dan pengalaman.
5. Diskusi antar peserta untuk menghasilkan tipe data yang unik.
6. Diskusi dipimpin oleh moderator.
7. Pertanyaan yang diajukan moderator dirancang dengan cermat untuk merangsang diskusi.
8. Lingkungan diskusi harus nyaman agar peserta tidak terasa mengancam dan takut dihakimi

Tujuan terpenting dari FGD adalah untuk mengidentifikasi berbagai perspektif mengenai topik penelitian dan untuk mendapat pemahaman tentang masalah-masalah dari peserta (Hennink, 2014, p. 2).

Menurut Fern dalam buku *Focus Group Discussions* menemukan bahwa FGD dapat menghasilkan data 70 persen hasil yang sama dengan serangkaian wawancara mendalam dengan orang yang sama. Sehingga, FGD menghasilkan berbagai data dengan sangat cepat (Hennink, 2014, p. 2).

Penulis akan menggunakan FGD dengan jumlah peserta 7 orang untuk melakukan uji coba dan evaluasi terkait *newsgame* milik penulis. FGD akan dilakukan melalui aplikasi *zoom* karena tidak memungkinkan untuk tatap muka di kondisi pandemi. FGD dilakukan karena dinilai dapat menghasilkan data

dengan cepat. Sehingga, perkembangan dari hasil data yang terkumpul, dapat diterapkan dalam *newsgame* Penakluk Api.