

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN *NEWSGAME* DAN
BERITA AUDIO VISUAL TERHADAP SIKAP
PARTISIPASI GENERASI Z DI JAKARTA
DALAM MENANGGAPI ISU
SAMPAH PLASTIK**



SKRIPSI

Andrea Arshirena Hosana

0000026937

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

2021

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN *NEWSGAME* DAN
BERITA AUDIO VISUAL TERHADAP SIKAP
PARTISIPASI GENERASI Z DI JAKARTA
DALAM MENANGGAPI ISU
SAMPAH PLASTIK**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom).

Andrea Arshirena Hosana

00000026937

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrea Arshirena Hosana

Nomor Induk Mahasiswa 00000026937

Program Studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

Pengaruh Tingkat Pemahaman *Newsgame* dan Berita Audio Visual terhadap Sikap Partisipasi Generasi Z di Jakarta dalam Menanggapi Isu Sampah Plastik merupakan hasil karya saya sendiri dan dalam penyusunannya tidak terdapat tindakan plagiarisme. Seluruh kutipan yang terdapat dalam laporan ini telah disertakan kutipan dan penyebutan sumber yang dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Juni 2022



Andrea Arshirena Hosana

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
“Pengaruh Tingkat Pemahaman *Newsgame* dan Berita Audio Visual terhadap Sikap
Partisipasi Generasi Z di Jakarta dalam Menanggapi Isu Sampah Plastik”

Oleh

Nama : Andrea Arshirena Hosana

NIM : 00000026937

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Juni 2022

Pukul 11.00 s.d 12.30 dan dinyatakan

LULUS

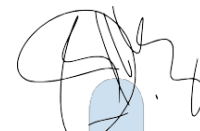
Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Gusti Nur Cahya Aryani, S.Si., M.A.
0306097905

Penguji



Ellen Meianzi Yasak, S.I.Kom., M.A.
0603058702

Dosen Pembimbing



Nona Evita, B.A (Hons), M.A
0304048902

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, M.A.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrea Arshirena Hosana

NIM 00000026937

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti *Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul

“Pengaruh Tingkat Pemahaman *Newsgame* dan Berita Audio Visual terhadap Sikap Partisipasi Generasi Z di Jakarta dalam Menanggapi Isu Sampah Plastik”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 16 Juni 2022
Yang menyatakan,



Andrea Arshirena Hosana

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Hikmat dan akal budi yang diberikan Tuhan Yesus Kristus menjadi kekuatan penulis untuk menyelesaikan skripsi dan penulisan laporannya. Berbagai suka dan duka peneliti alami selama mengerjakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemahaman *Newsgame* dan Berita Audio Visual terhadap Sikap Partisipasi Masyarakat Jakarta dalam Meanggapi Isu Sampah Plastik” sehingga menjadi pengalaman baru bagi peneliti.

Peneliti ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendukung serta membantu peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga Soeprangadi; Mama, Mas Andri, Kak Marlyn, Ian, Ben dan Klaus yang memberikan penulis dukungan baik secara finansial maupun emosional sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
2. Dr. Ninok Leksono, M.a., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara
3. Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nona Evita, B. A (Hons), M. A., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta arahan bagi penulis selama proses pengerjaan skripsi.
5. Para responden yang bersedia untuk meluangkan waktu dan melakukan *video call* melalui *zoom meeting* bersama peneliti.
6. Akhmad Rozali, sebagai tutor bagi peneliti untuk menghitung SPSS.
7. Divisi Gibah, Albert, Evelyn, David, Gege, Fablius, Kyra, Lukita, Nayumi, Timo, Vero dan Zukhruf yang sudah menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti.
8. Calon Sarjana, Carmel dan Sania teman dari peneliti yang selalu memberikan semangat dan menghibur peneliti selama proses pembuatan skripsi.

9. Amilab.ofc, Miranda dan Ivone teman gereja peneliti yang memberikan dukungan doa dan emosional kepada peneliti.
10. Grup Lakik, Adel dan Intan teman seperjuangan peneliti selama di UMN TV yang sudah memberikan dukungan dan menemani peneliti mengerjakan skripsi.
11. Sayangnya Bangtan, Angel, Anggi dan Miranda yang sudah menghibur dan mendukung peneliti selama proses pengerjaan skripsi.
12. Margaretha Ayudityas, teman seperjuangan, seperbimbingan, sepercurahan peneliti selama proses pengerjaan skripsi.
13. Sedulurz, Putri dan Kezia sepupu peneliti yang membantu peneliti dalam mencari responden.
14. Teman peneliti lainnya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah mendengarkan keluh-kesah, membantu, serta memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Klaus, peliharaan peneliti yang selalu menemani peneliti dan meningkatkan hormon serotonin bagi peneliti.
16. BTS yang telah menghibur melalui karya dan konten yang diunggah, serta memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

Penelitian ini tentu tidak lepas dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penelitian ini terbuka untuk kritik dan saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini di masa depan.

Tangerang. 16 Juni 2022



Andrea Arshirena Hosana

U M N
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

PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN *NEWSGAME* DAN BERITA AUDIO VISUAL TERHADAP SIKAP PARTISIPASI GENERASI Z DI JAKARTA DALAM MENANGGAPI ISU SAMPAH PLASTIK

Andrea Arshirena Hosana

ABSTRAK

Permasalahan lingkungan hidup yang mulai menunjukkan peningkatan yang signifikan adalah masalah penggunaan sampah plastik sekali pakai yang dapat menimbulkan penumpukan limbah sampah plastik. Untuk mengatasi masalah ini pemerintah mengeluarkan kebijakan yang melarang masyarakat menggunakan sampah plastik. Sesuai fungsinya, media menjadi salah satu wadah dari untuk menginformasikan kebijakan ini serta mengedukasi masyarakat melalui berita yang disajikan. Penelitian ini melihat bagaimana pengaruh dari pemahaman masyarakat terhadap berita *newsgame* dan berita audio visual yang dinilai bersifat persuasif dari format berita lainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan menggunakan teori S-O-R. Responden dalam penelitian ini adalah generasi Z yang akrab dengan teknologi dan berperan aktif sebagai pengguna internet. Peneliti mengumpulkan 100 responden yang dibagi ke dalam dua kelompok berjumlah 50 puluh orang untuk kelompok berita *newsgame* dan berita audio visual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pemahaman berita *newsgame* dan audio visual terhadap sikap partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik. Melalui hasil uji regresi 46,2% partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik di Jakarta dipengaruhi oleh tingkat pemahaman *newsgame* dan sisanya dari faktor lain. Sementara itu, 61,3% partisipasi masyarakat dalam menanggapi isu sampah plastik dipengaruhi oleh tingkat pemahaman berita audio visual.

Kata kunci: *newsgame*, teori S-O-R, partisipasi masyarakat, berita audio visual, generasi Z.

THE EFFECT OF UNDERSTANDING LEVEL OF NEWSGAME AND AUDIO VISUAL NEWS ON THE ATTITUDE OF GENERATION Z PARTICIPATION IN RESPONDING TO THEISSUES OF PLASTIC WASTE

Andrea Arshirena Hosana

ABSTRACT

The environmental issues that showed a significant escalation is the usage of disposable single-use plastics that can cause an accumulation of plastic waste. To solve this problem, the government issued a policy that forbid the society to use a single-use plastic. According to its function, media becomes a place to inform this policy and to educate the society through the presented news. This research looks at the influence of the newsgame news and audiovisual news to the society understanding, which those two news are considered more persuasive than the other news format. This research use experimental quantitative approach and S-O-R theory. The respondents in this research are generation Z who are familiar with technology and play and active role as internet users. The researcher gather 100 respondents and divide them into two groups with 50 people in one group for the newsgame news group and audiovisual news group. The result of this research shows that there are influences from the understanding level of newsgame news and audiovisual news to the society participations in responding the plastic waste issues.

Through the regression test results, 46,2% of the society participation in responding to plastic waste issue in Jakarta were influenced by the newsgame understanding level and the rest is from another factors. Beside that, 61,3% of the society participation in responding to plastic waste issue were influenced by the audiovisual news understanding level.

Keywords: *newsgame, S-O-R theory, society participation, audiovisual news, generation Z.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
BAB I.....	1
LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Akademis.....	7
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	7
1.5.3 Kegunaan Sosial.....	8
1.6 Keterbatasan Penelitian.....	8
BAB II KERANGKA TEORI.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Teori dan Konsep.....	15
2.2.1 Teori S-O-R.....	15
2.2.2 Tingkat Pemahaman.....	18
2.2.3 Partisipasi Masyarakat dalam Isu Lingkungan.....	20
2.2.4 <i>Newsgame</i>	22
2.2.5 Berita Audio Visual.....	24

2.3 Hipotesis.....	24
2.4 Alur Penelitian	25
BAB III.....	26
METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Jenis penelitian	26
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel.....	28
3.4 Operasional Variabel.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Teknik Pengukuran Data: Uji Validitas dan Reliabilitas.....	33
3.6.1 Uji Validitas	34
3.6.2 Uji Reliabilitas	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	38
3.7.1 Uji Normalitas	38
3.7.2 Uji Korelasi.....	39
3.7.3 Analisis Regresi	39
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Subjek / Objek Penelitian.....	41
4.1.1 Subjek Penelitian	41
4.1.2 Objek Penelitian.....	43
4.2 Hasil Penelitian.....	45
4.2.1 Pemahaman	45
4.2.2 Tingkat Partisipasi Masyarakat	49
4.2.3 Uji Hipotesis	52
4.2.4 Uji Korelasi.....	53
4.2.5 Uji Regresi Linier Sederhana	55
4.3 Pembahasan.....	60

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	69
5.2.1 Saran Akademis	69
5.2.2 Saran Praktis	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Operasional Variabel.....	28
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Variabel Pemahaman.....	33
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Sikap Partisipasi.....	34
Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman (Variabel X).....	36
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Tingkat Partisipasi Masyarakat (Variabel Y).....	36
Tabel 3. 6 Nilai Koefisien Korelasi.....	38
Tabel 3. 7 Nilai Regresi Linear Sederhana.....	39
Tabel 4. 1 Rata-rata Indikator Pemahaman Literal.....	44
Tabel 4. 2 Rata-rata Indikator Pemahaman Interpretatif.....	45
Tabel 4. 3 Rata-rata Indikator Pemahaman Kritis.....	46
Tabel 4. 4 Rata-rata Total Variabel Pemahaman.....	46
Tabel 4. 5 Rata-rata Indikator Attitude.....	48
Tabel 4. 6 Rata-rata Indikator Behavior.....	49
Tabel 4. 7 Rata-rata Total Variabel Partisipasi.....	50
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Variabel Tingkat Pemahaman.....	50
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Variabel Sikap Partisipasi.....	51
Tabel 4. 10 Nilai Koefisien Korelasi.....	52
Tabel 4. 11 Uji Korelasi Variabel X dan Y Kelompok <i>Newsgame</i>	52
Tabel 4. 12 Uji Korelasi Variabel X dan Y Kelompok Audio Visual atau Video.....	53
Tabel 4. 13 Koefisien Determinasi X terhadap Variabel Y Kelompok <i>Newsgame</i>	54
Tabel 4. 14 Koefisien Determinasi X terhadap Variabel Y Kelompok Audio Visual atau Video.....	54
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Regresi Kelompok <i>Newsgame</i>	55
Tabel 4. 16 Hasil Analisis Regresi Kelompok Audio Visual atau Video.....	55
Tabel 4. 17 Coefficient X terhadap Y dari Kelompo <i>Newsgame</i>	56
Tabel 4. 18 Coefficient X terhadap Y dari Kelompok Audio Visual atau Video.....	57
Tabel 4. 19 Perbandingan Rata-rata Indikator dari Variabel Pemahaman.....	59
Tabel 4. 20 Perbandingan Rata-rata Indikator dari Variabel Pemahaman.....	60

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Timbulan Sampah di Indonesia	1
Gambar 1. 2 Gambar Data Usia Produktif Penggunaan Internet di Indonesia	5
Gambar 2. 1 Proses Teori S-O-R.....	17
Gambar 4. 1 Diagram Karakteris Tim A Audio Visual.....	40
Gambar 4. 2 Diagram Karakteristik Usia Tim B - <i>Newsgame</i>	40
Gambar 4. 3 Karakteristik Domilisi Kelompok Eksperimen Audio Visual dan <i>Newsgame</i> .	41
Gambar 4. 4 Tampilan Awal <i>Newsgame</i> BBC Indonesia Sumber: https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-46806704	42
Gambar 4. 5 Tampilan Berita Audio Visual BBC Indonesia Sumber: Youtube BBC News Indonesia.....	43

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA