

PROSES PEMBUATAN NEWSGAME “PURPLE RIBBON”



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu

0000036281

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PROSES PEMBUATAN NEWSGAME “PURPLE RIBBON”



SKRIPSI BERBASIS KARYA

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

Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu

0000036281

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu

Nomor Induk Mahasiswa : **00000036281**

Program studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul:

Proses Pembuatan *Newsgame* “Purple Ribbon”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti 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, 19 Juni 2023



(Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul
Proses Pembuatan *Newsgame* “Purple Ribbon”

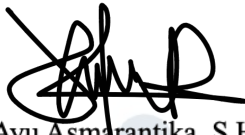
Oleh

Nama : Elizabeth Chiquita Tuedestin P.
NIM : 00000036281
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin., 19 Juni 2023
Pukul 08.00 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS

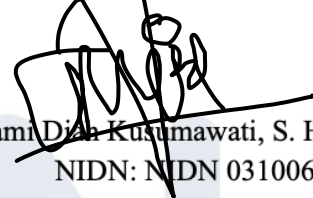
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Rossalyn Ayu Asmarantika. S.Hum., M.A.
NIDN: 0320058905

Penguji



Utami Diah Kusumawati, S. Hum., M.A.
NIDN: NIDN 0310068505

Pembimbing



Adi Wibowo Octaviano, S.Sos., M.Si.
NIDN: 0329107501

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu
NIM : 00000036281
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

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.

Proses Pembuatan Newsgame “Purple Ribbon”

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, 27 Mei 2023

Yang menyatakan,



(Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan YME atas perlindungan dan berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi berbasis karya yang berjudul “Purple Ribbon”. Laporan skripsi berbasis karya ini diajukan untuk menjadi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Universitas Multimedia Nusantara.

Pengalaman memproduksi newsgame tentu merupakan sebuah tantangan untuk penulis. Selain merupakan bentuk pengemasannya yang masih baru, penulis harus bisa mendesain gim yang tetap berbasis data berita. Penulis pun sadar bahwa penyelesaian proposal skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, saran, serta dukungan dari beberapa pihak. Penulis pun mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adi Wibowo Octavianto S.Sos., M.Si. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi berbasis karya ini. .
5. Ayah Luki dan Mama Dewi yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk terus maju menyelesaikan laporan magang ini.
6. Teman-teman yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah yang diambil penulis.
7. Meimei, teman setia yang menemani dan menghibur dalam penulisan skripsi.

Demikian proposal skripsi berbasis karya yang bertajuk “Purple Ribbon” ini penulis susun dengan harapan agar bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis pun sadar dengan kekurangan segi penulisan hingga hal lain dalam proposal ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran demi menyempurnakan proposal ini.

Tangerang, 27 Mei 2023



(Elizabeth Chiquita Tuedestin P.)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROSES PEMBUATAN NEWSGAME “PURPLE RIBBON”

(Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu)

ABSTRAK

Newsgame “Purple Ribbon” merupakan karya jurnalistik berbentuk permainan berbasis berita untuk menyajikan topik kondisi perempuan korban kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) yang serba salah. Topik ini terhitung penting untuk diangkat karena KDRT masih membayangi kehidupan perempuan di Indonesia. Adapun tujuan diproduksi karya jurnalistik ini untuk mengedukasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai KDRT dan cara melaporkannya. Penyajian konten ini pun berbentuk *newsgame* berbasis teks. Format ini memiliki fitur interaktif yang memungkinkan audiens untuk mengetahui sudut pandang korban yang diambil dari berbagai sumber, seperti hasil wawancara, artikel berita, dan video siniar. Kemudian diubah menjadi satu karakter dalam gim. Proses pembuatan karya jurnalistik ini dibantu oleh *programmer* dan *ilustrator*. *Newsgame* “Purple Ribbon” disebarakan melalui situs web purpleribbon.id.

Kata kunci: *newsgame*, korban KDRT, KDRT



***THE PROCESS OF PRODUCING
NEWSGAME “PURPLE RIBBON”***

(Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu)

ABSTRACT (English)

The newsgame "Purple Ribbon" is a journalistic work in the form of a news-based game to present the topic of the condition of women victims of domestic violence (KDRT) that goes awry. This topic is considered important to raise because domestic violence still overshadows the lives of women in Indonesia. The purpose of producing this journalistic work is to educate and increase public awareness about domestic violence and how to report it. The presentation of this content is in the form of a newsgame. This format has interactive features that allow the audience to know the victim's point of view taken from various sources, such as interviews, news articles, and video podcasts. Then it is changed to one character in the game. The process of making this journalistic work is assisted by programmers and illustrators. "Purple Ribbon" is distributed through the purpleribbon.id website.

Keywords: *newsgame, victim of domestic violence, domestic violence*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Karya	1
1.2 Tujuan Karya	4
1.3 Kegunaan Karya	4
BAB II KERANGKA KONSEP	6
2.1 Karya Terdahulu	6
2.2 Konsep yang Digunakan	13
2.2.1 Newsgame	13
2.2.1.1 Karakteristik Newsgame	20
2.2.1.2 Tipe Newsgame	21
2.2.2 <i>Procedural Rhetoric of Failure</i>	24
2.2.3 <i>Text Adventure Games</i>	25
2.2.4 Kekerasan dalam Rumah Tangga	26
2.2.4.1 Bentuk KDRT	28
2.2.4.2 Siklus KDRT	30
2.2.5 Kode Etik Jurnalistik	34
2.2 Diagram Alur Proses	34
BAB III RANCANGAN KARYA	36
3.1 Tahapan Pembuatan	36

3.1.2	Praproduksi	41
3.1.3	Produksi	64
3.1.4	QA/Polish	65
3.2	Anggaran	66
3.3	Target Luaran/Publikasi	66
BAB IV HASIL KARYA		68
4.1	Pelaksanaan	68
4.1.1	Produksi	68
4.1.2	QA/Polish	70
4.1.3	Hasil Akhir	73
4.2	Evaluasi	77
BAB V SIMPULAN SARAN		80
5.1	Simpulan	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		87

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Batasan jurnalistik dan batasan genre dari newsgame dan gim digital biasa	16
Bagan 2.1 Tahapan pembuatan newsgame “Purple Ribbon”	35
Tabel 3.1 Tabel narasi newsgame “Purple Ribbon” dengan kejadian nyata	43
Tabel 3.2 Perencanaan anggaran pembuatan “Purple Ribbon”	66
Tabel 4.1 Realisasi anggaran pembuatan “Purple Ribbon”	78

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah laporan kasus kekerasan berdasarkan tempat kejadian yang diterima KemenPPPA	2
Gambar 1.2 Data artis yang paling banyak diberitakan media sepanjang tahun 2022	3
Gambar 2.1 Tangkapan layar newsgame “ <i>You’ve been arrested by a dishonest cop. Can you win in system set up to protect officers?</i> ”	6
Gambar 2.2 Tangkapan layar permainan “ <i>Easy Level Life</i> ”	8
Gambar 2.3 Tangkapan layar permainan “ <i>Syrian Journey: Choose your own escape route</i> ”	9
Gambar 2.4 Tangkapan layar artikel “KDRT Bukan Kejahatan Biasa”	10
Gambar 2.5 Tangkapan layar newsgame “ <i>Re-building Haiti</i> ”	12
Gambar 2.6 Perbandingan empat tipe play	16
Gambar 2.7 Bentuk kekerasan yang dialami perempuan	30
Gambar 3.1 Cara membuat gim	36
Gambar 3.2 Warna yang menjadi color palette “Purple Ribbon”	61
Gambar 3.3 Prototipe dasar menggunakan Figma	62
Gambar 3.4 <i>Playtesting</i> saat bersama <i>confidants</i>	63
Gambar 3.5 Bug yang ditemukan dalam <i>playtesting</i>	64
Gambar 4.1 Tangkapan video opening newsgame “Purple Ribbon”	73
Gambar 4.2 Laman peringatan umur untuk newsgame “Purple Ribbon”	74
Gambar 4.3 Prolog dalam newsgame “Purple Ribbon”	74
Gambar 4.4 Aturan dalam newsgame “Purple Ribbon”	75
Gambar 4.5 Laman ‘Potongan Pita’ di “Purple Ribbon”	76
Gambar 4.6 Artikel tersembunyi di “Purple Ribbon”	76
Gambar 4.7 Laman pop-up pada newsgame “Purple Ribbon”	77
Gambar 4.8 Ilustrasi yang ditambahkan ke dalam “Purple Ribbon”	77





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Similaritas Turnitin	88
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	92
Lampiran 3 Data Bar	113
Lampiran 4 Kerangka Alur <i>Newsgame</i> “Purple Ribbon”	118
Lampiran 5 Data Hasil Kuisisioner	136
Lampiran 6 Detail Figma	144
Lampiran 7 Formulir Bimbingan	157

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA