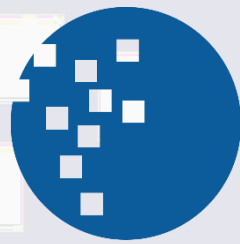


**NEWS GAME: KUIS INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA TINDAKAN MASYARAKAT  
DALAM MENGURANGI PENUMPUKAN SAMPAH  
DI TANGERANG SELATAN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

SKRIPSI KARYA

**YOSUA KIKO PANANGIAN**

**0000038176**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

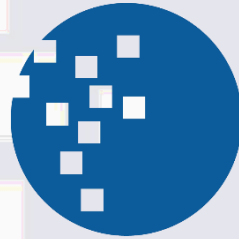
**ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**NEWS GAME: KUIS INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA TINDAKAN MASYARAKAT  
DALAM MENGURANGI PENUMPUKAN SAMPAH  
DI TANGERANG SELATAN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI KARYA**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

**YOSUA KIKO PANANGIAN**

**0000038176**

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**  
**HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Dengan ini saya,  
Nama : Yosua Kiko Panangian  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000038176  
Program studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul:

“NEWS GAME: KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA TINDAKAN MASYARAKAT DALAM MENGURANGI PENUMPUKAN SAMPAH DI TANGERANG SELATAN”

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, 21 Desember 2023



(Yosua Kiko Panangian)

3

News game: kuis interaktif sebagai media tindakan masyarakat dalam mengurangi penumpukan sampah di Tangerang Selatan, Yosua Kiko Panangian, Universitas Multimedia Nusantara

## HALAMAN PERSETUJUAN

NEWS GAME: KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA TINDAKAN  
MASYARAKAT DALAM MENGURANGI PENUMPUKAN SAMPAH

Oleh

Nama : Yosua Kiko Panangian

NIM : 00000038176

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian *website* Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 22 Desember 2023

Pembimbing



Dr. Niknik Mediyawati, M.Hum.  
023874/ 0310057102

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, M.A.  
0324037702

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Yosua Kiko Pangian

NIM 00000038176

Program Studi : Ilmu Komunikasi

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.

### **News Game: Kuis Interaktif sebagai Media Tindakan Masyarakat dalam Mengurangi Penumpukan Sampah di Tangerang Selatan**

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, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Yosua kiko panangian)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul

NEWS GAME: KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA TINDAKAN MASYARAKAT DALAM  
MENGURANGI PENUMPUKAN SAMPAH DI TANGERANG SELATAN

Oleh

Nama : Yosua Kiko Panangian  
NIM : 00000038176  
Program Studi : Jurnalistik  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

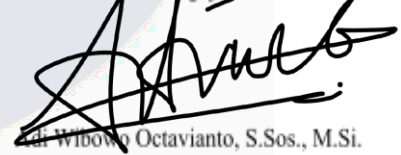
Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024  
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ambang Priyonggo, S.S., M.A., PhD  
0309017603

Penguji



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.  
0329107501

Pembimbing



Dr. Niknik Mediyawati, S.Pd., M.Hum.  
023874/0310057102

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, M.A.  
0324037702

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmat-Nya karena mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “**News Game: Kuis Interaktif sebagai Media Tindakan Masyarakat dalam Mengurangi Penumpukan Sampah di Tangerang Selatan**”. Tujuan skripsi berbasis karya ini adalah membuat website berupa newsgame yang berisi kuis dan materi pengurangan penumpukan sampah di Tangerang Selatan. Dalam proses penulisan skripsi berbasis karya ini, ada banyak kendala yang dihadapi. Namun, penulis bertemu dengan orang-orang yang baik dan mendukung terselesainya skripsi berbasis karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. 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. Dr. Niknik Mediyawati, M.Hum., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Khosyi Muttaqien Suganda, S.SOS., yang sudah menyediakan waktu dan bersedia menjadi narasumber di Kertabumi dalam karya ini.
7. Kendan, yang sudah menyediakan waktu dan bersedia menjadi narasumber di Bank Sampah Bersinar dalam karya ini.

8. Tim produksi dalam karya ini Nathaniel Valentino Robert, yang sudah sabar menghadapi seluruh permintaan penulis dalam karya ini.
9. Sahabat-sahabat penulis Marco Joy, Christian Arthur, Timothy Chandra, Aretha Christy, Jeremy, dan Samuel, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam proses pembuatan karya ini.
10. Teman seperjuangan penulis selama perkuliahan, Angeline Lumbangaol, Vallerie Dominic, Selvithia Apriany, Muti Retno, Carolyn Nathasa, Yosua Kiko, dan Salvator Gibran, yang selalu memberikan semangat dalam proses pembuatan karya ini.
11. Kekasih penulis walaupun terpisahkan jarak dan kesibukan Henny Saniman, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam masa penulis dalam menyusun karya ini.
12. Serta teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu. Penulis berterima kasih kepada kalian yang sudah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Semoga karya ilmiah ini menjadi sebuah laporan yang dapat dibaca dan menjadi sebuah referensi dalam penelitian selanjutnya. Penulis berharap kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi berbasis karya ini.

Tangerang, 22 Desember 2023



Yosua Kiko Panangian



# **NEWS GAME: KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA TINDAKAN MASYARAKAT DALAM MENGURANGI PENUMPUKAN SAMPAH DI TANGERANG SELATAN**

**Yosua Kiko Panangian**

## **ABSTRAK**

Konten jurnalistik sudah banyak digunakan sebagai media edukatif dan interaktif. Karya ini dibuat dalam bentuk situs web multimedia dan interaktif agar membantu masyarakat tentang bagaimana pentingnya mengelola sampah agar bisa membantu dalam pengurangan sampah. Karya interaktif ini akan tersedia dalam situs web yang bisa diakses siapa pun dan kapan pun. Sampah merupakan permasalahan nasional sehingga pengelolaannya perlu dilakukan secara komprehensif dan terpadu dari hulu ke hilir agar memberikan manfaat secara ekonomi, sehat bagi masyarakat, dan aman bagi lingkungan, serta dapat mengubah perilaku masyarakat. Indonesia masuk ke dalam urutan nomor dua dalam negara penyumbang sampah terbesar. Hal ini disebabkan masyarakat jauh lebih konsumtif dibandingkan dengan hari – hari biasanya. Sampah yang dihasilkan oleh masyarakat di Tangerang Selatan sekitar 400 – 500 ton dalam sehari. Sampah yang dihasilkan oleh masyarakat Tangerang Selatan biasanya akan dibuang ke Tempat Pembuangan Akhir Sampah Cipeucang, Tangerang Selatan. TPAS Cipeucang sudah penuh maka dikembalikan ke TPA Cilowong, Serang, Banten. Namun, dokumentasi multimedia ini berkaitan dengan pengelolaan sampah khususnya di Kabupaten Tangerang Selatan yang masih melalui sistem klik. . Pada karya ini, audiens diarahkan pada laman multimedia interaktif tentang bagaimana cara pengelolaan sampah yang baik dan benar. Karya News Game ini telah terpublikasi di Youtube dan Instagram dengan jumlah pengunjung 100 orang.

**Kata kunci:** *sampah, pengelolaan sampah, multimedia interaktif, storytelling,*

## ***NEWS GAME: INTERACTIVE QUIZ AS A MEDIA FOR COMMUNITY ACTION IN REDUCING WASTE ACCUMULATION***

**Yosua Kiko Panangian**

### ***ABSTRACT (English)***

*Waste is a national problem so that its management needs to be carried out in a comprehensive and integrated manner from upstream to downstream so that it provides economic benefits, is healthy for the community, and is safe for the environment, and can change people's behavior. Indonesia is ranked number 2 in the country that contributes the most waste. This is because people are far more consumptive than normal days. The community in South Tangerang produces about 400 – 500 tons of waste a day. The waste generated by the people of South Tangerang will usually be disposed of at the Cipeucang Waste Final Disposal Site, South Tangerang. But because the Cipeucang TPAS was full, they returned to the Cilowong TPA, Serang, Banten. However, good multimedia documentation related to waste management, especially in South Tangerang Regency, is still lacking. Journalistic content has been widely used as an educational and interactive media. Therefore, this work is made in the form of a multimedia and interactive website to help the public about how important it is to manage waste so that it can help reduce waste. This interactive work will be available on a website that can be accessed by anyone at any time. Through a click system on waste management, the audience will be directed to pages about how to manage waste properly and correctly.*

***Keywords:*** *garbage, interactive multimedia, storytelling, waste management*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	4
KATA PENGANTAR.....	7
ABSTRAK .....	9
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	10
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR BAGAN.....	15
DAFTAR LAMPIRAN .....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang Karya.....	17
1.2 Tujuan Karya.....	20
1.3 Kegunaan Karya.....	20
1.3.1 Kegunaan Akademis.....	20
1.3.2 Kegunaan Sosial.....	20
BAB II KERANGKA KONSEP .....	21
2.1 Karya Terdahulu .....	21
2.1.1 Smash.id.....	21
2.1.2 Silopah.Semarangkab.go.id.....	22
2.1.3 Rapel-id.com.....	23
2.1.4 Interaktif Tempo.co .....	24
2.1 Konsep yang Digunakan .....	26
2.2.1 Literasi Digital.....	26
2.2.2 Interaktif Webiste .....	27
BAB III RANCANGAN KARYA .....	33
3.1 Tahapan Pembuatan .....	33

3.1.1	Praproduksi.....	33
3.1.2	Produksi.....	40
3.1.2.1	Proses Wawancara dan Konsultasi dengan Ahli.....	40
3.1.2.2	Penulisan dan Penyuntingan Konten .....	40
3.1.2.3	Proses Pembuatan Website .....	40
3.1.3	Pasca Produksi.....	41
<b>BAB IV HASIL KARYA .....</b>		<b>42</b>
4.1	Proses Produksi.....	42
4.1.1	Pengajuan ide .....	42
4.1.2	Wawancara dan Penyusunan Materi.....	43
4.1.3	Pembuatan Desain dan Alur .....	53
4.2	Proses Pascaproduksi.....	60
<b>BAB V SIMPULAN SARAN.....</b>		<b>62</b>
5.1	Simpulan.....	62
5.2	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN A (TRANSKRIP WAWANCARA).....</b>		<b>65</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data pengguna Internet di Indonesia

Gambar 1.2 Jumlah penduduk Indonesia di pertengahan tahun (2015-2023)

Gambar 2.1 Tampilan Awal Halaman Website Smash

Gambar 2.2 Tampilan Awal Halaman Website Silopah

Gambar 2.3 Tampilan Awal Halaman Website Rapel.id

Gambar 2.4 Tampilan halaman interaktif Tempo.co

Gambar 3.1 *wireframe* halaman utama web

Gambar 3.2 wireframe halaman selanjutnya

Gambar 3.3 wireframe halaman selanjutnya

Gambar 4.1 Desain dan Alur

Gambar 4.2 Desain dan Alur

Gambar 4.3 Prototype melalui aplikasi Figma

Gambar 4.4 prototype web

Gambar 4.5 Pertemuan secara daring penulis dengan programmer



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 karya terdahulu

Tabel 3.1 Tabel *Wireframe* Permainan

Tabel 3.2 Tabel anggaran

Tabel 3.3 Timeline Kerja

Tabel 4.1 Rincian Teks pada *website*



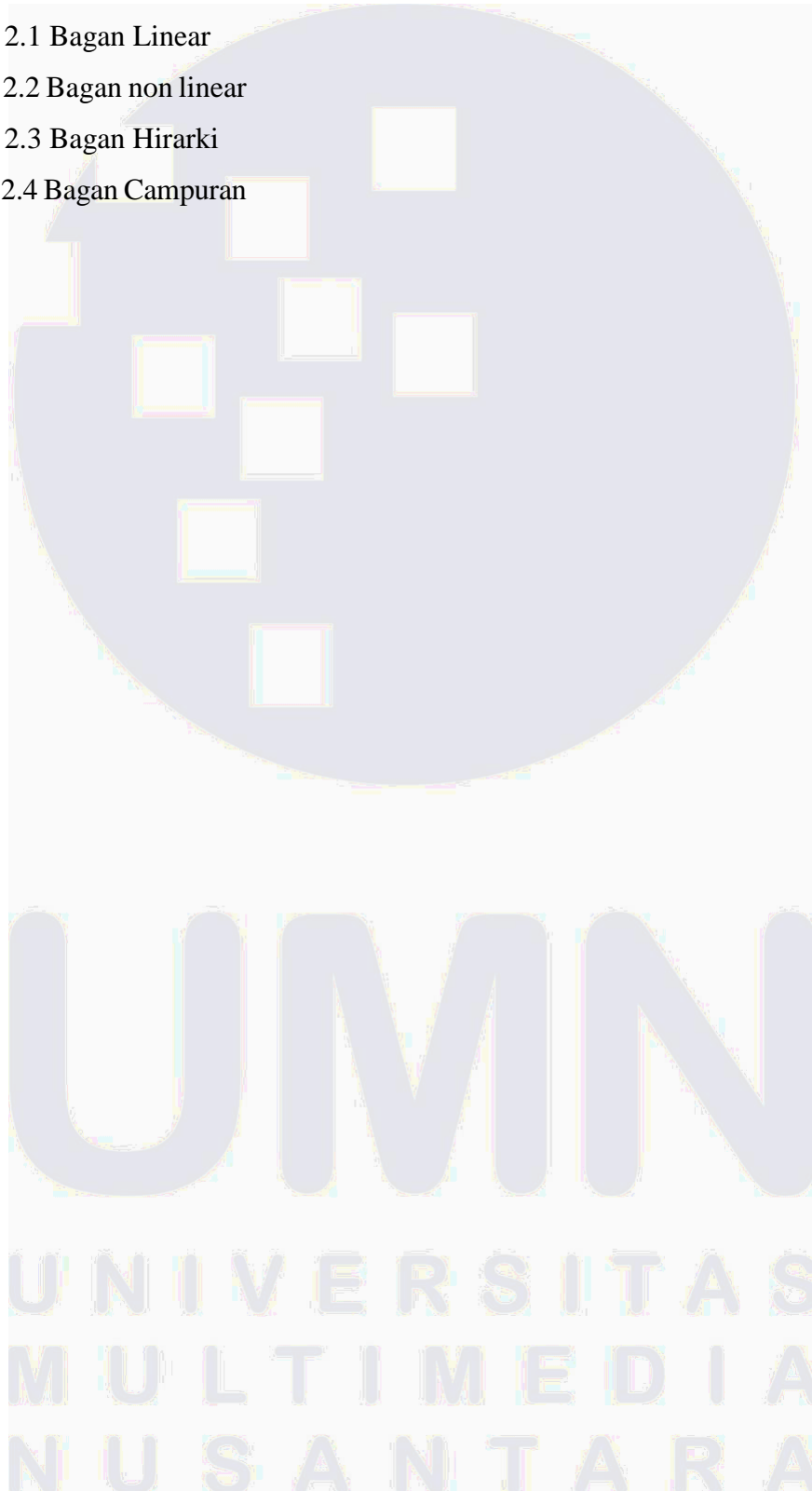
## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1 Bagan Linear

Bagan 2.2 Bagan non linear

Bagan 2.3 Bagan Hirarki

Bagan 2.4 Bagan Campuran



## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN A (TRANSKRIP WAWANCARA)

LAMPIRAN B ( SURAT IJIN WAWANCARA)

LAMPIRAN C ( SURAT IJIN WAWANCARA )

LAMPIRAN D (WAWANCARA BANK SAMPAH BERSINAR)

LAMPIRAN E (WAWANCARA DAN LIPUTAN KE KERTA BUMI)

LAMPIRAN F (PENULIS DENGAN PROGRAMMER)

LAMPIRAN G (TRANSKRIP WAWANCARA)

LAMPIRAN H (HASIL TURNITIN)

