

**TINGKAT KUALITAS NEWSGAME INDONESIA
BERDASARKAN PARAMETER KUALITAS NEWSGAME**



Nikolas Stevie

00000055985

**PROGRAM STUDI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**TINGKAT KUALITAS NEWSGAME INDONESIA
BERDASARKAN PARAMETER KUALITAS NEWSGAME**



Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S.I.Kom

Nikolas Stevie

00000055985

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nikolas Stevie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055985

Program Studi : Jurnalistik

Skripsi dengan judul:

Tingkat Kualitas *Newsgame* Indonesia berdasarkan Parameter Kualitas *Newsgame*
Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah
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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia
menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah
saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Nikolas Stevie)



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul
Tingkat Kualitas *Newsgame* Indonesia berdasarkan Parameter Kualitas *Newsgame*

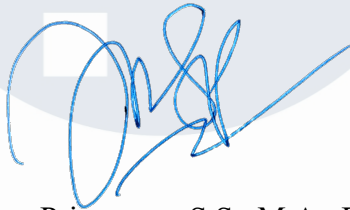
Oleh

Nama : Nikolas Stevie
NIM : 00000055985
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

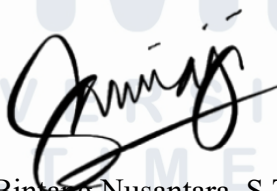
Tangerang, 30 Juni 2025

Pembimbing



Ambang Priyonggo, S.S., M.A., PhD
0303017603

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Tingkat Kualitas *Newsgame* Indonesia berdasarkan Parameter Kualitas *Newsgame*

Oleh

Nama : Nikolas Stevie
NIM : 00000055985
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 11 Juli 2025

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

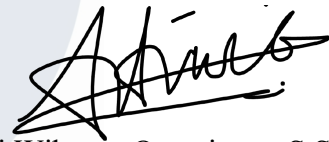
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Ig Haryanto Djoewanto, S.Sos., M.Hum.
0323036905

Penguji



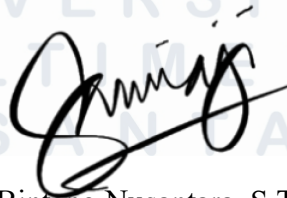
Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.
0329107501

Pembimbing



Ambang Priyonggo, S.S., M.A., PhD
0303017603

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
0324037702

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nikolas Stevie
NIM : 00000055985
Program Studi : Jurnalistik
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Tingkat Kualitas *Newsgame* Indonesia
berdasarkan Parameter Kualitas *Newsgame*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*).
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 30 Juni 2025



CS Scanned with CamScanner

(Nikolas Stevie)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas penulisan skripsi ini berjudul: “Kualitas *Newsgame* Indonesia berdasarkan Parameter Kualitas *Newsgame*” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Jurnalistik pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini, tentunya akan sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Oleh karena itu dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya ingin mengucapkan terima kasih pada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M. Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, 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. Ambang Priyonggo, S.S., M.A., PhD., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi kontribusi ilmiah yang bermanfaat dan mendorong produksi atau pun penelitian tentang *newsgame* lainnya.

Tangerang, 30 Juni 2025


(Nikolas Stevie)

TINGKAT KUALITAS NEWSGAME INDONESIA

BERDASARKAN PARAMETER KUALITAS NEWSGAME

(Nikolas Stevie)

ABSTRAK

Newsgame merupakan inovasi jurnalisme digital yang menggabungkan unsur permainan dengan penyampaian informasi, sehingga memberikan pengalaman interaktif bagi audiens. Namun, di Indonesia, kualitas newsgame sebagai produk jurnalistik belum banyak dievaluasi secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kualitas newsgame Indonesia berdasarkan dua dimensi utama, yaitu kualitas jurnalistik dan kualitas desain gim, dengan menggunakan pendekatan analisis isi kuantitatif terhadap 30 judul newsgame dari sembilan media daring hingga Mei 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas newsgame Indonesia secara umum berada dalam kategori sangat tinggi, dengan rata-rata 27,633 indikator yang terpenuhi dari total 32. Pada dimensi kualitas jurnalistik, rata-rata indikator yang terpenuhi adalah 15,266 dari 16, menunjukkan komitmen kuat terhadap prinsip-prinsip jurnalistik seperti akurasi, relevansi, dan netralitas. Sementara itu, dimensi kualitas desain gim memperoleh nilai 12,4 dari 16 indikator dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa beberapa indikator seperti kompleksitas naratif dan inovasi masih perlu ditingkatkan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa setiap media memiliki karakteristik dan kekuatan yang berbeda-beda dalam kedua dimensi, sehingga capaian kualitas pun bervariasi sesuai dengan fokus dan pendekatan masing-masing media. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan evaluatif bagi media dan peneliti dalam mengembangkan kualitas konten interaktif berbasis jurnalistik di Indonesia.

Kata kunci: Newsgame, Kualitas Newsgame, Newsgame Indonesia, Analisis Isi, Parameter Newsgame

LEVEL OF QUALITY OF INDONESIAN NEWSGAME BASED ON NEWSGAME QUALITY PARAMETERS

(Nikolas Stevie)

ABSTRACT (English)

Newsgames are a digital journalism innovation that combines game elements with information delivery, providing an interactive experience for audiences. However, in Indonesia, the quality of newsgames as journalistic products has not been systematically evaluated. This study aims to measure the quality of Indonesian newsgames based on two main dimensions: journalistic quality and game design quality, using a quantitative content analysis approach on 30 newsgame titles from nine online media outlets as of May 2025. The results show that the quality of Indonesian newsgames is generally in the very high category, with an average of 27,633 indicators fulfilled out of a total of 32. In the journalistic quality dimension, the average fulfilled indicator is 15,266 out of 16, indicating a strong commitment to journalistic principles such as accuracy, relevance, and neutrality. Meanwhile, the game design quality dimension scored 12.4 out of 16 indicators in the high category, indicating that several indicators such as narrative complexity and innovation still need to be improved. The results of this study also show that each medium has different characteristics and strengths in both dimensions, so that quality achievements vary according to the focus and approach of each media. This research is expected to be an evaluative reference for media and researchers in developing the quality of interactive journalism-based content in Indonesia.

Keywords: *Newsgame, Newsgame Quality, Indonesian Newsgame, Content Analysis, Newsgame Parameters*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Kegunaan Penelitian	4
1.6 Keterbatasan Penelitian	5
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Teori dan Konsep	9
2.2.1 Teori Normatif	9
2.2.2 Newsgame	11
2.2.3 Kualitas Newsgame	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian	19
3.2 Metode Penelitian	19
3.3 Populasi dan Sampel	20
3.4 Operasionalisasi Variabel	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6 Teknik Pengukuran Data	332
3.7 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37

4.1	Objek Penelitian	38
4.2	Hasil Penelitian	47
4.2.1	Indikator <i>Production</i>	48
4.2.2	Indikator <i>Style</i>	48
4.2.3	Indikator <i>Innovation</i>	49
4.2.4	Indikator <i>Navigation</i>	52
4.2.5	Indikator <i>Multimedia</i>	53
4.2.6	Indikator <i>Adaptive</i>	54
4.2.7	Indikator <i>Interaction</i>	55
4.2.8	Indikator <i>Understandability</i>	56
4.2.9	Indikator <i>Focus</i>	57
4.2.10	Indikator <i>Narration</i>	58
4.2.11	Indikator <i>Impertiality</i>	58
4.2.12	Indikator <i>Relevance</i>	59
4.2.13	Indikator <i>Connection</i>	62
4.2.14	Indikator <i>Ethics</i>	63
4.2.15	Indikator <i>Writing</i>	65
4.2.16	Indikator <i>Use of Sources</i>	66
4.2.17	Indikator <i>Satisfaction</i>	67
4.2.18	Indikator <i>Learning</i>	68
4.2.19	Indikator <i>Effectiveness</i>	69
4.2.20	Indikator <i>Immersion</i>	70
4.2.21	Indikator <i>Motivation</i>	74
4.2.22	Indikator <i>Emotion</i>	75
4.2.23	Indikator <i>Socialization</i>	78
4.2.24	Indikator <i>Clear Objective</i>	80
4.2.25	Indikator <i>Complex Narrative Architecture</i>	81
4.2.26	Indikator <i>Help Elements</i>	82
4.2.27	Indikator <i>Consistent Narrative Evolution</i>	84
4.2.28	Indikator <i>Difficulty of the Game</i>	85
4.2.29	Indikator <i>Feedback Elements</i>	86
4.2.30	Indikator <i>Intuitive Controls</i>	88
4.2.31	Indikator <i>External Rewards</i>	89
4.2.32	Indikator <i>Consistent Interface Design</i>	91
4.3	Pembahasan	92
4.3.1	Kualitas <i>Newsgame</i> Indonesia	92
4.3.2	Kualitas <i>Newsgame</i> Indonesia berdasarkan Dimensi Kualitas Jurnalistik	96
4.3.3	Kualitas <i>Newsgame</i> Indonesia berdasarkan Dimensi Kualitas Desain Gim	100
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		104
5.1	Simpulan	104
5.2	Saran	105

5.2.1 Saran Akademis	105
5.2.2 Saran Praktis	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	112



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Parameter Kualitas <i>Newsgame</i>	14
Tabel 3.1 Daftar <i>Newsgame</i> Indonesia per Mei 2025	21
Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel	26
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas	34
Tabel 3.4 Kategori Penilaian	37
Tabel 4.1 Jumlah Pemenuhan Indikator Parameter Kualitas <i>Newsgame</i>	92
Tabel 4.2 Tingkat Kualitas <i>Newsgame</i> Indonesia berdasarkan Parameter Kualitas <i>Newsgame</i>	95
Tabel 4.3 Jumlah Pemenuhan Indikator Dimensi Kualitas Jurnalistik	96
Tabel 4.4 Tingkat Kualitas <i>Newsgame</i> Indonesia berdasarkan Dimensi Kualitas Jurnalistik	99
Tabel 4.5 Jumlah Pemenuhan Indikator Dimensi Kualitas Desain Gim	100
Tabel 4.6 Tingkat Kualitas <i>Newsgame</i> Indonesia berdasarkan Dimensi Kualitas Desain Gim	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Logo Kompas.id	39
Gambar 4.2 Logo Tempo.co	40
Gambar 4.3 Logo Tirto.id	41
Gambar 4.4 Logo BBC Indonesia	42
Gambar 4.5 Logo Kompas.com	43
Gambar 4.6 Logo Cekfakta.com	44
Gambar 4.7 Logo Liputan 6	45
Gambar 4.8 Logo Project Multatuli	46
Gambar 4.9 Logo Katadata.co.id	47
Gambar 4.10 Data Pemenuhan Indikator <i>Production</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	48
Gambar 4.11 Data Pemenuhan Indikator <i>Style</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	49
Gambar 4.12 Data Pemenuhan Indikator <i>Innovation</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	49
Gambar 4.13 <i>Newsgame</i> Video Interaktif Menjadi Jurnalis Kompas	50
Gambar 4.14 <i>Newsgame</i> Detektif Deepfake	51
Gambar 4.15 <i>Newsgame</i> The Police Game: Strategi Polisi Menangani Peristiwa Besar di Indonesia	52
Gambar 4.16 Data Pemenuhan Indikator <i>Navigation</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	53
Gambar 4.17 Data Pemenuhan Indikator <i>Multimedia</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	54

Gambar 4.18 Data Pemenuhan Indikator <i>Adaptive</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	54
Gambar 4.19 Data Pemenuhan Indikator <i>Interaction</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	55
Gambar 4.20 Data Pemenuhan Indikator <i>Understandability</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	56
Gambar 4.21 Data Pemenuhan Indikator <i>Focus</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	57
Gambar 4.22 Data Pemenuhan Indikator <i>Narration</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	58
Gambar 4.23 Data Pemenuhan Indikator <i>Impartiality</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	59
Gambar 4.24 Data Pemenuhan Indikator <i>Relevance</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	60
Gambar 4.25 <i>Newsgame</i> Permainan Cabang Olahraga Asian Games	60
Gambar 4.26 <i>Newsgame</i> Kafe Palmerah	61
Gambar 4.27 <i>Newsgame</i> Jejak Kuliner Nusantara Presiden Soekarno	62
Gambar 4.28 Data Pemenuhan Indikator <i>Connection</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	63
Gambar 4.29 Data Pemenuhan Indikator <i>Ethics</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	64
Gambar 4.30 Data Pemenuhan Indikator <i>Writing</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	65
Gambar 4.31 Data Pemenuhan Indikator <i>Use of Sources</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	66

Gambar 4.32 Data Pemenuhan Indikator <i>Satisfaction</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	67
Gambar 4.33 Data Pemenuhan Indikator <i>Learning</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	68
Gambar 4.34 Data Pemenuhan Indikator <i>Effectiveness</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	69
Gambar 4.35 Data Pemenuhan Indikator <i>Immersion</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	70
Gambar 4.36 <i>Newsgame</i> Nyawa di Ujung Regu Tembak	71
Gambar 4.37 <i>Newsgame</i> Sehari Menjadi Ikan Raksasa Mola	72
Gambar 4.38 <i>Newsgame</i> Gali Fakta	73
Gambar 4.39 Data Pemenuhan Indikator <i>Motivation</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	74
Gambar 4.40 Data Pemenuhan Indikator <i>Emotion</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	75
Gambar 4.41 <i>Newsgame</i> Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar	76
Gambar 4.42 <i>Newsgame</i> VIRION 3: Petualangan Teks Mencari Vaksin Covid-19	77
Gambar 4.43 <i>Newsgame</i> 20 Tahun Reformasi: Kita Kecewa, tapi Tetap Bersandar pada Harapan	78
Gambar 4.44 Data Pemenuhan Indikator <i>Socialization</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	79
Gambar 4.45 <i>Newsgame</i> Pengurangan Kantong Kresek 'Tak Cukup' Atasi Masalah Sampah Plastik Jakarta	79

Gambar 4.46 Data Pemenuhan Indikator <i>Clear Objective</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	80
Gambar 4.47 Data Pemenuhan Indikator <i>Complex Narrative Architecture</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	81
Gambar 4.48 Data Pemenuhan Indikator <i>Help Elements</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	82
Gambar 4.49 <i>Newsgame</i> Pangan versus Energi: Makan atau Dimakan	83
Gambar 4.50 Data Pemenuhan Indikator <i>Consistent Narrative Evolution</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	84
Gambar 4.51 Data Pemenuhan Indikator <i>Difficulty of the Game</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	85
Gambar 4.52 Data Pemenuhan Indikator <i>Feedback Elements</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	87
Gambar 4.53 Data Pemenuhan Indikator <i>Intuitive Controls</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	88
Gambar 4.54 Data Pemenuhan Indikator <i>External Rewards</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	89
Gambar 4.55 <i>Newsgame</i> Nostalgia Lomba Agustusan	90
Gambar 4.56 Data Pemenuhan Indikator <i>Consistent Interface Design</i> dalam <i>Newsgame</i> Indonesia	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Daftar Coding	112
Lampiran B Uji Reliabilitas	116
Lampiran C Hasil Turnitin	127
Lampiran D Formulir Konsultasi Skripsi	128

