

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kualitas *newsgame* Indonesia berdasarkan dua dimensi utama: kualitas jurnalistik dan kualitas desain gim. Melalui metode analisis isi kuantitatif terhadap 30 judul *newsgame* dari sembilan media berbeda, ditemukan bahwa kualitas *newsgame* Indonesia secara umum berada dalam kategori sangat tinggi, dengan rata-rata indikator yang terpenuhi sebesar 27,633 dari total 32 indikator kualitas.

Menjawab pertanyaan penelitian pertama “Seberapa tinggi tingkat kualitas *newsgame* Indonesia pada dimensi kualitas jurnalistik?”, penelitian menemukan bahwa rata-rata indikator jurnalistik yang terpenuhi adalah sebesar 15,266 dari total 16 indikator mencapai penilaian sangat tinggi. Hasil ini memperlihatkan konsistensi dalam penerapan prinsip-prinsip jurnalistik seperti akurasi informasi, relevansi, ketepatan bahasa hingga netralitas. Media seperti Kompas.com dan Cekfakta.com bahkan mencapai skor mendekati sempurna dalam dimensi ini, menandakan kepatuhan tinggi terhadap standar jurnalistik yang kredibel. Namun ketika dibandingkan dengan skor rata-rata media lain, seluruh media masih memiliki penilaian sangat tinggi.

Menjawab pertanyaan penelitian kedua, yaitu “Seberapa tinggi tingkat kualitas *newsgame* Indonesia pada dimensi kualitas desain gim?”, diperoleh bahwa rata-rata indikator yang terpenuhi adalah sebesar 12,4 dari total 16 indikator dengan penilaian tinggi. Meskipun banyak judul *newsgame* menunjukkan keberhasilan dalam beberapa indikator seperti interaktivitas dan navigasi intuitif, terdapat indikator lain yang tidak terpenuhi. Kelemahan seperti kompleksitas naratif, inovasi, sistem penghargaan eksternal masih perlu diperhatikan untuk menghasilkan pengalaman bermain yang lebih berkualitas. Media seperti Tirto.id, Cekfakta.com, dan Kompas.com menunjukkan keunggulan dalam dimensi ini dengan rata-rata yang masih mencapai penilaian sangat tinggi

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media di Indonesia telah berhasil memadukan elemen jurnalistik dan gim dalam bentuk *newsgame* secara efektif. Namun, kualitas desain gim masih menjadi ruang terbuka untuk pengembangan lebih lanjut.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini membuka peluang bagi pendekatan kualitatif dalam studi tentang *newsgame* Indonesia. Peneliti selanjutnya dapat melakukan wawancara mendalam dengan pengembang *newsgame* untuk mengeksplorasi proses produksi, tantangan teknis, serta orientasi redaksional yang membentuk kualitas akhir produk. Alternatif lain adalah melakukan studi pengalaman bermain melalui wawancara dengan pemain untuk menggali bagaimana audiens memahami, menginterpretasi, dan merespons elemen jurnalistik dan desain gim dalam sebuah *newsgame*.

Selain itu, penelitian ini sangat layak untuk diulang di masa mendatang, ketika populasi *newsgame* Indonesia telah bertambah. Dengan demikian, analisis dapat menjangkau lebih luas, representatif, dan komprehensif terhadap praktik jurnalisme interaktif di Indonesia.

Sebagai *self-assesment*, penulis menyadari bahwa penelitian ini dilakukan dengan keahlian yang cenderung lebih kuat pada aspek jurnalistik dibandingkan desain gim terutama pada pemilihan *coder*. Hal ini dapat memengaruhi kedalaman evaluasi pada dimensi desain gim. Meski demikian, penulis berupaya untuk menjaga objektivitas penilaian dengan tetap berpedoman pada indikator-indikator konseptual yang telah ditetapkan sebelumnya. *Self-assessment* ini menjadi masukan penting agar peneliti berikutnya dapat membentuk tim *coder* yang memiliki kompetensi lebih merata.

5.2.2 Saran Praktis

Peneliti mendorong agar media yang telah memproduksi *newsgame* menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi terhadap karya-karya yang telah dipublikasikan. Temuan yang disampaikan dalam penelitian ini dapat membantu media untuk mengidentifikasi keunggulan maupun aspek yang masih perlu ditingkatkan, baik dari sisi jurnalistik maupun desain gim.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pendorong agar lebih banyak media di Indonesia bereksperimen dalam memproduksi konten jurnalistik interaktif berbasis permainan. Dengan memanfaatkan potensi *newsgame* secara maksimal, media tidak hanya menyampaikan informasi secara menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan audiens dalam memahami isu-isu publik secara lebih mendalam.

