

ABSTRAK

Andini Oktaviani, *Praktik Newsgame dalam Jurnalisme Digital (Studi Fenomenologi Konten Newsgame dalam Rubrik Visual Interaktif Kompas)*

Salah satu cara bagi media untuk terus menjaga eksistensi ditengah gencarnya perkembangan internet adalah dengan melakukan konvergensi. Setiap media yang melakukan konvergensi tentu saja mengalami berbagai perubahan dalam pelaksanaannya, baik itu dari proses, sistem kerja, keredaksian hingga produk dan konten berita yang dihasilkan. Perubahan cara kerja media akibat digitalisasi juga tidak hanya terjadi di level perusahaan, namun juga di level wartawan sebagai produser konten berita. Salah satu perubahan penting lain yang mempengaruhi cara kerja wartawan ialah adanya digitalisasi terhadap konten. Dimana wartawan dituntut untuk bisa menyampaikan pesan secara *multiplatform* yaitu memadukan antara tulisan, audio, gambar dan video sekaligus.

Newsgame merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut pengkonversian berita daring dengan sebuah permainan. Disadari bahwa faktor medium yang digunakan menjadi faktor penting terhadap minat membaca khalayak terhadap isu yang dipaparkan, maka proses peralihan dari satu medium terhadap medium lain sangatlah penting salah satunya seperti *newsgame* ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana praktik *newsgame* dalam jurnalisme digital yang dimuat dalam rubrik Visual Interaktif Kompas (VIK). Peneliti membagi fokus penelitian ini kedalam tiga bentuk bagian yaitu proses gamifikasi jurnalistik, tahapan pembuatan *newsgame* dan alasan *newsgame* dipilih sebagai medium penyebarluasan berita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi fenomenologi dengan menggunakan pendekatan kualitatif, adapun kerangka teori yang dipilih sebagai landasan penelitian ini ialah teori *new media* yang dikemukakan oleh Pierre Lévy. Adapun data penitian ini dihimpun dengan cara melakukan wawancara dan observasi untuk kemudian dilakukan reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa praktik *newsgame* dalam jurnalisme digital yang dilakukan oleh *Kompas.com* melalui rubrik Visual Interaktif Kompas (VIK) sejalan dengan konsep dan memenuhi syarat *newsgame* yang dihadirkan secara umum. *Newsgame* juga dapat dikategorikan sebagai media baru karena kehadiran *newsgame* terbentuk dari sebuah inovasi perkembangan teknologi dan hasil dari proses konvergensi. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian berupa adanya proses gamifikasi jurnalistik meskipun tidak ada langkah khusus yang dilakukan pada proses gamifikasi tersebut, dalam *news processing* sebagai produk baru jurnalistik pembuatan *newsgame* juga melewati sembilan tahapan, mengeksplorasi potensi digital untuk dunia jurnalisme menjadi alasan *Kompas.com* memilih *newsgame* sebagai medium penyebarluasan berita.

Kata Kunci : *newsgame*, jurnalisme digital, gamifikasi jurnalistik, media online

ABSTRACT

Andini Oktaviani, *Newsgame Practices in Digital Journalism (Phenomenological Study of newsgame Content in Kompas Interactive Visual Rubrics)*

One way for the media to continue to maintain its existence amid the incessant development of the internet is by converging. Every media that converges, of course, experiences various changes in its implementation, be it from the process, work system, editorial to the products and news content produced. Changes in the way the media works due to digitalization also occur not only at the company level, but also at the level of journalists as producers of news content. One other important change that affects the way journalists work is the digitization of content. Journalists are required to be able to deliver messages in a multiplatform manner, combining writing, audio, images and video at the same time.

Newsgame is a term used to refer to the conversion of online news with a game. Realizing that the medium used is an important factor in the audience's interest in reading the issues presented, the process of switching from one medium to another is very important, one of which is like this newsgame.

The purpose of this research is to find out how the practice of newsgames in digital journalism is contained in the Kompas Interactive Visual rubric (VIK). Researchers divide the focus of this research into three parts, namely the process of journalistic gamification, the stages of making newsgames and the reasons newsgames are chosen as a medium for disseminating news. The method used in this research is a case study using a qualitative approach, while the theoretical framework chosen as the basis for this research is the new media theory proposed by Pierre Lévy. The data for this research was collected by conducting interviews and observations and then reducing the data, presenting the data and drawing conclusions.

From the results of this study, it is known that the practice of newsgames in digital journalism carried out by Kompas.com through the Kompas Interactive Visual rubric (VIK) is in line with the concept and fulfills the requirements of newsgames presented in general. Newsgames can also be categorized as new media because the presence of newsgames is formed from an innovation in technological development and the result of the convergence process. This is reinforced by the results of the study in the form of a journalistic gamification process even though there are no specific steps taken in the gamification process, in news processing as a new journalistic product, making newsgames also goes through nine stages, exploring digital potential for the world of journalism is the reason Kompas.com chose newsgames as a medium for disseminating news.

Keywords: *newsgame, digital journalism, journalistic gamification, online media*