

**PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA ONLINE
MELALUI PRAKTIK NEWSGAME JOURNALISM
(Studi Kasus Pada Artikel Virion Di Visual Interaktif Kompas)**

SKRIPSI

Oleh:

**CHRONIKA SITORUS
1771650033**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2021**

**PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA ONLINE
MELALUI PRAKTIK NEWSGAME JOURNALISM
(Studi Kasus Pada Artikel Virion Di Visual Interaktif Kompas)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

Oleh

**CHRONIKA SITORUS
1771650033**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2021**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chronika Sitorus

NIM : 1771650033

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **"PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA ONLINE MELALUI PRAKTIK NEWSGAME JOURNALISM (Studi Kasus Pada Artikel Virion Di Visual Interaktif Kompas)"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada skripsi saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Bila terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 30 Oktober 2021

Chronika Sitorus



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

**LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA *ONLINE* MELALUI
PRAKTIK *NEWSGAME JOURNALISM* (Studi Kasus Pada Artikel *Virion*
Di Visual Interaktif Kompas)**

Oleh:

Nama : Chronika Sitorus

No. Induk Mahasiswa : 1771650033

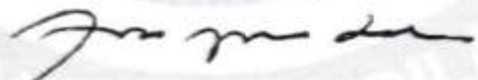
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Jurnalisme Multimedia

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 30 Oktober 2021

Pembimbing,


(Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom)

Ketua Program Studi,


(Singgih Sasongko, S.IP., M.Si.)


(Dr. Verdinand Robertua, M.Soc. Sc.)



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 30 Oktober 2021 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama,

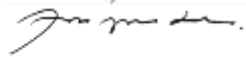
Nama : Chronika Sitorus

NIM 1771650033

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul **“PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA ONLINE MELALUI PRAKTIK NEWSGAME JOURNALISM (Studi Kasus Pada Artikel Virion Di Visual Interaktif Kompas)”** oleh tim penguji yang terdiri dari:

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Singgih Sasongko, S.IP.,M.Si.	Ketua	
2. Dr. Chontina Siahaan, S.H., M.Si	Anggota	
3. Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom	Anggota	

Jakarta, 30 Oktober 2021



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chronika Sitorus
NIM : 1771650033
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi (S-1)
Judul : **PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA
ONLINE MELALUI PRAKTIK NEWSGAME
JOURNALISM (Studi Kasus Pada Artikel Virion Di
Visual Interaktif Kompas)**

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Noneksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta, 12 November 2021

Chronika Sitorus



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

HASIL SIDANG SKRIPSI

Nama mahasiswa : Chronika Sitorus
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650033
Program Studi/Peminatan : Ilmu Komunikasi/Jurnalisme Multimedia

TELAH MENEMPUH SIDANG SKRIPSI DAN MENYELESAIKAN PERBAIKAN SKRIPSI

Berjudul:

**"PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA *ONLINE* MELALUI
PRAKTIK *NEWSGAME JOURNALISM* (Studi Kasus Pada Artikel *Virion*
Di Visual Interaktif Kompas)"**

Dan dinyatakan LULUS, dengan Nilai/Predikat:

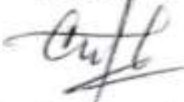
81.08/A/Sangat Memuaskan

Jakarta, 30 Oktober 2021

Ketua Sidang/Penguji I,


Singgih Sasongko, S.IP., M.Si.

Penguji II,


Dr. Chontina Siahaan, SH., M.Si

Penguji III,


Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom


Dekan,
Dr. Verdinand Robertua, S.Sos., M.Soc.Sc.





**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

**LEMBAR PENYERAHAN CD-ROM
“PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA *ONLINE* MELALUI
PRAKTIK *NEWSGAME JOURNALISM* (*Studi Kasus Pada Artikel Virion
Di Visual Interaktif Kompas*)”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa, isi CD-ROM Laporan Penelitian sama
dengan revisi akhir.

Jakarta, 12 November 2021

Chronika Sitorus

Menyetujui:
Pembimbing,

Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom.

Ketua Program Studi,

Singgih Sasongko, S.IP. M.Si.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan kasih setia-Nya, yang telah menyertai dan memberikan kesabaran serta kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Proses Gamifikasi Jurnalistik Media Online Melalui Praktik *Newsgame Journalism*” sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Kristen Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak rintangan serta hambatan yang penulis hadapi, hingga pada akhirnya dapat melalui semuanya berkat adanya bantuan dan dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini.

Terima kasih kepada mama Dorta Nora Hasugian dan bapak Edison Sitorus, juga kakak Devina Martina Sitorus, S.Pd yang selalu mendoakan, memberi semangat dan dukungan baik secara moral maupun materil selama perjalanan skripsi ini hingga selesai.

Terima kasih juga kepada Kak Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah mendukung dan memberi arahan, masukan, motivasi, ide-ide, semangat dan membimbing penulis dengan baik dan sabar sehingga penulis mampu menjalani hingga menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Terima kasih juga karena telah membimbing penulis selama empat tahun berkuliah di UKI, juga diberi kesempatan untuk melaksanakan magang membantu banyak hal sehingga membuat penulis banyak belajar dan menambah pengetahuan serta pengalaman. Terima kasih kak, sukses dan bahagia selalu untuk Kak Formas dan keluarga.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Chontina Siahaan, M.Si selaku dosen ilmu komunikasi pada peminatan jurnalistik media

yang telah memberikan banyak ilmu serta motivasi selama empat tahun penulis berkuliah. Tidak lupa juga kepada Bapak Singgih Sasongko, S.IP., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang selama penulis berkuliah selalu diberi dukungan dengan segala fasilitas yang mengembangkan ilmu serta pengalaman penulis, selain itu terima kasih juga untuk kepercayaannya menempatkan saya sebagai reporter di UKI TV yang membuat saya mendapatkan kesempatan untuk belajar dan menambah pengalaman sebagai reporter.

Semoga Tuhan membalas kebaikan semua yang telah penulis sebutkan di atas dengan kasih sayang dan berkat yang melimpah. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pribadi penulis dan secara umum bagi yang membaca skripsi ini. Terima kasih, Tuhan Yesus memberkati kita selalu.

Jakarta, 13 Oktober 2021



Chronika Sitorus

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBAR HASIL SIDANG SKRIPSI	vi
LEMBAR PENYERAHAN CD-ROM	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	13
B. Kerangka Teoritis	32

C. Kerangka Berpikir	34
----------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian.....	36
B. Pendekatan Penelitian	38
C. Metode Penelitian.....	38
D. Metode Pengambilan Informan.....	40
E. Sumber Data.....	41
F. Metode Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data.....	43
H. Teknik Interpretasi Data.....	45
I. Keabsahan Data.....	46

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum	48
B. Hasil Analisis Data.....	50
C. Interpretasi Data	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	34
Gambar 3.1	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Wawancara	1
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	2
Lampiran 3. Koding Wawancara Narasumber	14
Lampiran 4. Tabel Reduksi	40
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara	44



ABSTRAK

- A. Chronika Sitorus (1771650033)
- B. Fisipol/Ilmu Komunikasi/Jurnalisme Multimedia
- C. 93 Halaman + 44 Lampiran
- D. 12 Buku + 18 Jurnal *Online* + 1 Skripsi + 7 Artikel Media + 8 Website
- E. Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom.
- F. **PROSES GAMIFIKASI JURNALISTIK MEDIA ONLINE MELALUI PRAKTIK NEWSGAME JOURNALISM (Studi Kasus Pada Artikel Virion Di Visual Interaktif Kompas)**

Dalam proses transformasi media, media mengalami tantangan untuk beradaptasi dalam perkembangan teknologi tersebut. Hal ini dipahami sebagai proses konvergensi media yang bisa dipahami sebagai proses yang lebih dari sekedar pergeseran teknologi, tetapi konvergensi mengubah hubungan antara teknologi, industri, pasar, *genre*, dan *audience* yang ada, dan konvergensi mengubah logika di mana industri media beroperasi dan konsumen media memproses berita dan hiburan, yang juga berdampak pada perubahan konten media. Atas dasar pemikiran tersebut Kompas.com melahirkan rubrik Visual Interaktif Kompas (VIK) sebagai upayanya bertransformasi dengan menarik pembaca dan berupaya untuk menciptakan pengalaman baru bagi pembaca dalam mengonsumsi berita, yakni dengan melakukan gamifikasi jurnalistik pada konten serius melalui praktik *newsgame*. Gamifikasi jurnalistik merupakan salah satu model baru yang diadopsi oleh *outlet* berita untuk melibatkan pembaca (interaktif) pada kalangan muda, dalam hal ini melalui permainan (*game*) yang dikombinasikan dengan berita. Upaya ini untuk menarik pembaca dengan menawarkan pengalaman baru saat mengonsumsi berita dengan isu serius, namun praktik *newsgame* ini bukanlah hal yang mudah untuk diadopsi, mengingat belum ada batasan-batasan yang jelas antara praktik jurnalisme pada umumnya (normatif) dan praktik gamifikasi jurnalistik ini yang bisa dipahami sebagai praktik jurnalisme alternatif. Oleh karena itu penelitian ini berusaha untuk mengetahui dan menguraikan proses gamifikasi jurnalistik khususnya *newsgame* di Visual Interaktif Kompas (VIK) untuk menarik pembaca dan memberikan pengalaman baru dalam membaca berita serius. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus artikel *newsgame* VIK yang berjudul “Virion 3 : Petualangan Teks Menemukan Vaksin Covid-19” dengan pengumpulan data wawancara pada informan yang berhubungan langsung dengan produksi *newsgame* pada VIK. Penelitian ini menguraikan proses produksi gamifikasi jurnalistik khususnya *newsgame* pada VIK di mana melalui beberapa tahap, yakni tahap pra-produksi gamifikasi jurnalistik, tahap produksi gamifikasi jurnalistik, serta tahap pasca publikasi artikel gamifikasi jurnalistik.

Kata Kunci: Gamifikasi, Newsgame, VIK, Konvergensi, Konten Interaktif Jurnalistik

ABSTRACT

- A. Chronika Sitorus (1771650033)
- B. Social and Political Sciences/Multimedia Journalism
- C. 93 Pages + 44 Attachments
- D. 12 Books + 18 Online Journals + 1 Bachelor Thesis + 7 Media Articles + 8 Website
- E. Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom
- F. **THE PROCESS OF GAMIFICATION OF ONLINE MEDIA JOURNALISTS THROUGH NEWSGAME JOURNALISM PRACTICE**
(Case Study on Virion Articles in Kompas Interactive Visuals)

In the process of media transformation, the media face challenges to adapt to these technological developments. It is understood as a process of media convergence which can be understood as a process that is more than just a technology shift, but convergence is changing the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences, and convergence is changing the logic in which the media industry operates and media consumers process. news and entertainment, which also has an impact on changing media content. On this basis, Kompas.com gave birth to the Visual Interactive Kompas (VIK) rubric as an effort to transform by attracting readers and trying to create new experiences for readers in consuming news, namely by carrying out journalistic gamification of serious content through the practice of newsgames. Journalistic gamification is one of the new models adopted by news outlets to engage readers (interactively) among young people, in this case through games (games) combined with news. This effort is to attract readers by offering new experiences when consuming news with serious issues, but the practice of this newsgame is not an easy thing to adopt, considering that there are no clear boundaries between the practice of journalism in general (normative) and this practice of journalistic gamification that can be understood as an alternative journalism practice. Therefore, this study seeks to identify and describe the process of journalistic gamification, especially newsgames in Visual Interactive Kompas (VIK) to attract readers and provide new experiences in reading serious news. This research was conducted using the case study method of VIK's newsgame article entitled "Virion 3: The Adventure of Text Finding a Covid-19 Vaccine" by collecting interview data on informants who are directly related to newsgame production at VIK. This study describes the production process of journalistic gamification, especially newsgames at VIK which goes through several stages, namely the pre-production stage of journalistic gamification, the production stage of journalistic gamification, and the post-publishing stage of journalistic gamification articles.

Keywords: Gamification, Newsgame, VIK, Convergence, Journalistic Interactive Content