

BAB III

IDENTIFIKASI DATA

A. Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) Solo

Dalam perancangan karya, penulis menjadikan Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) Solo sebagai verifikator data sekaligus sponsor yang dalam perancangan *game* 2D tentang bahaya *hoax* ini. Berikut adalah profil dari MAFINDO Solo:

1. Profil Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) Solo

MAFINDO adalah organisasi perkumpulan resmi yang didirikan pada tanggal 19 November 2016, Akta Notaris Nomor 1 Tanggal 19 November 2016 yang dibuat oleh ISMA JANUARTI, SH., M.KN. dengan SK (Surat Keputusan) Pendirian Perkumpulan NOMOR AHU 0078919.AH.01.07.TAHUN 2016 Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Mafindo diketuai Septiaji Eko Nugroho, salah satu admin grup Anti Fitnah Hasut Hoax (FAFHH), sebuah grup klarifikasi yang bertujuan untuk meneliti fakta dan menguak berita-berita atau informasi yang terindikasi sebagai *hoax* di media sosial Facebook.



Gambar 3.1 Logo Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO)
Sumber: <https://www.mafindo.or.id>, 2018

Mafindo Solo adalah kota yang pertama kali melakukan deklarasi pendirian Mafindo daerah, yaitu pada 11 Desember 2016. Koordinator Mafindo Solo yang pertama adalah Niken Setyawati. MAFINDO memiliki visi terbangunnya upaya yang secara sistematis melakukan eradikasi konten negatif khususnya *hoax*, hasut dan fitnah di media sosial. Sedangkan tujuan MAFINDO adalah menyediakan platform *fact-checking* (cek fakta) yang kredibel, terbuka, netral dan independen.

2. Upaya yang dilakukan

Dari sekian banyak upaya penumpasan *hoax* yang dilakukan MAFINDO Solo, salah satunya yaitu penggelaran acara berjudul “Silaturahmi dan Deklarasi Masyarakat Soloraya Damai tanpa Hoaks” yang mendapat dukungan dari Polres dan Pemkot Surakarta.



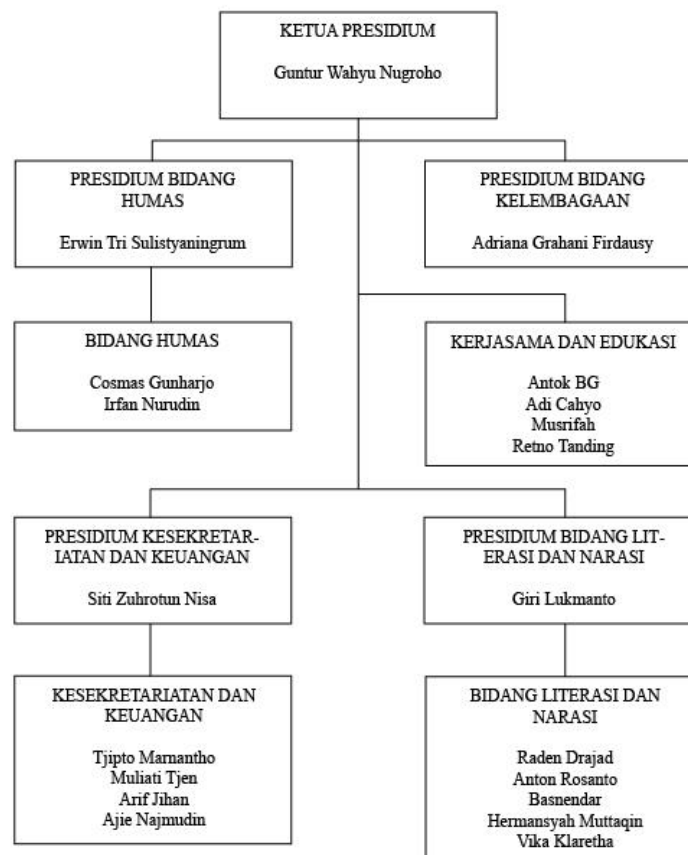
Gambar 3.2 Acara Silaturahmi MAFINDO Solo
Sumber: <https://www.mafindo.or.id>, 2018

Acara ini dihadiri oleh para tokoh masyarakat, wakil dari unsur pemerintahan, TNI/Polri, KPU, Bawaslu, ormas umum dan keagamaan, Parpol serta organisasi pemuda. Niken Setyawati, ketua MAFINDO Solo yang masih

menjabat saat itu, menjelaskan beberapa hal dan informasi-informasi penting mengenai *hoax*, seperti ciri-cirinya, cara mengantisipasi dan cara menghadapinya, sebelum acara silaturahmi ini diakhiri dengan pendeklarasian masyarakat Solo tanpa *hoax*.

3. Struktur Organisasi

Berdasarkan struktur organisasi MAFINDO Solo, struktur organisasi MAFINDO cabang kota Solo terdiri dari seorang Ketua Presidium, Presidium Bidang Kelembagaan, Bidang Kerjasama dan Edukasi, Presidium Bidang Humas, Presidium Kesekretariatan dan Keuangan, Presidium bidang Literasi dan Narasi beserta anggota-anggotanya. Berikut ini adalah susunan struktur organisasi dari Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) cabang kota Solo.



Gambar 3.3 Struktur Organisasi MAFINDO Surakarta

Berikut adalah tugas pokok dari bidang-bidang yang ada dalam struktur organisasi Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO):

a. Bidang Humas

Bertugas melaksanakan analisis dan penyiapan rancangan kebijakan dalam bidang hubungan masyarakat.

b. Bidang Kelembagaan

Bertugas melaksanakan penyusunan-penyusunan, pengelolaan dan pengembangan organisasi.

c. Bidang Kesekretariatan dan Keuangan

Bertanggung jawab di bagian-bagian seperti pengarsipan, surat menyurat dan dokumentasi administrasi.

d. Bidang Literasi dan Narasi

Bertugas untuk merumuskan narasi-narasi *public campaign anti-hoax* dan mendorong literasi pada semua kalangan khususnya literasi digital.

e. Bidang Kerjasama dan Edukasi

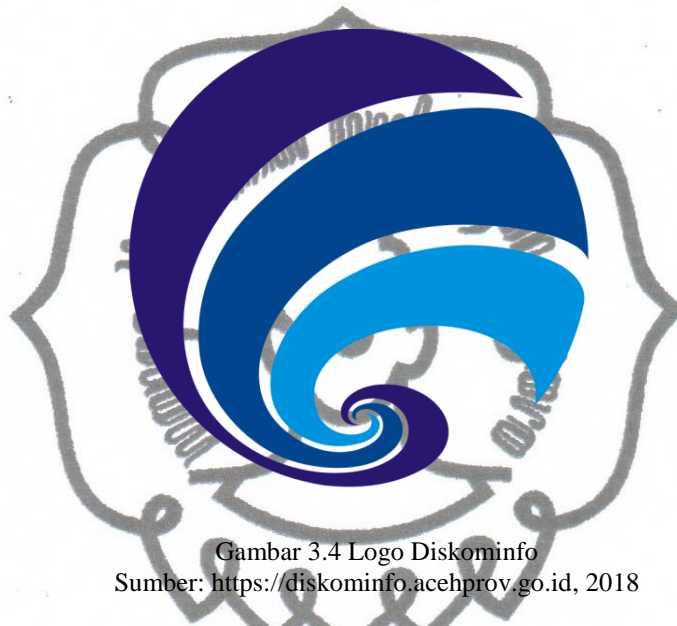
Bertugas untuk membangun kerjasama atau relasi dengan kelompok, organisasi, lembaga, dan sebagainya.

B. Dinas Komunikasi dan Informatika Surakarta

Dalam perancangan *game* 2D yang bertema edukasi tentang masalah dan dampak dari *hoax*, penulis menjadikan Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Surakarta sebagai verifikator dari data yang digunakan dalam *game* ini. Berikut adalah profil dari Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) cabang kota Surakarta:

1. Profil Dinas Komunikasi dan Informatika Surakarta

Menurut Peraturan Walikota Surakarta Nomor 27-C Tahun 2016, tugas pokok Dinas Komunikasi dan Informatika terdiri dari seorang Ketua Dinas yang bertugas untuk mengkoordinasi beberapa bidang atau divisi yang memiliki tugas pokok menyelenggarakan berbagai macam urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.



Gambar 3.4 Logo Diskominfo
Sumber: <https://diskominfo.acehprov.go.id>, 2018

Menurut fungsi dan tujuan Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) cabang kota Surakarta adalah sebagai berikut :

a. Tugas

Kementerian Komunikasi dan Informatika mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara.

b. Fungsi

- 1) Perumusan dan penetapan kebijakan di bidang pengelolaan sumber daya dan perangkat pos dan informatika, penyelenggaraan pos dan

informatika, penatakelolaan aplikasi informatika, pengelolaan informasi dan komunikasi publik.

- 2) Pelaksanaan kebijakan di bidang pengelolaan sumber daya dan perangkat pos dan informatika, penyelenggaraan pos dan informatika, penatakelolaan aplikasi informatika, pengelolaan informasi dan komunikasi publik.
- 3) Pelaksanaan bimbingan-bimbingan teknis dan supervisi atas pelaksanaan pengelolaan sumber daya dan perangkat pos dan informatika, penyelenggaraan pos dan informatika, penatakelolaan aplikasi informatika, pengelolaan informasi-informasi serta mengurus komunikasi publik.
- 4) Pelaksanaan penelitian-penelitian dan juga pengembangan yang berhubungan sumber daya manusia di bidang komunikasi dan informatika.
- 5) Pelaksanaan dukungan yang bersifat substantif kepada seluruh unsur-unsur organisasi di lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- 6) Bertugas untuk memberikan pembinaan-pembinaan dan pemberian dukungan administrasi di lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- 7) Pengelolaan barang milik/kekayaan negara yang menjadi tanggung jawab Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- 8) Pengawasan atas pelaksanaan tugas di lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika.

2. Visi dan Misi

a. Visi:

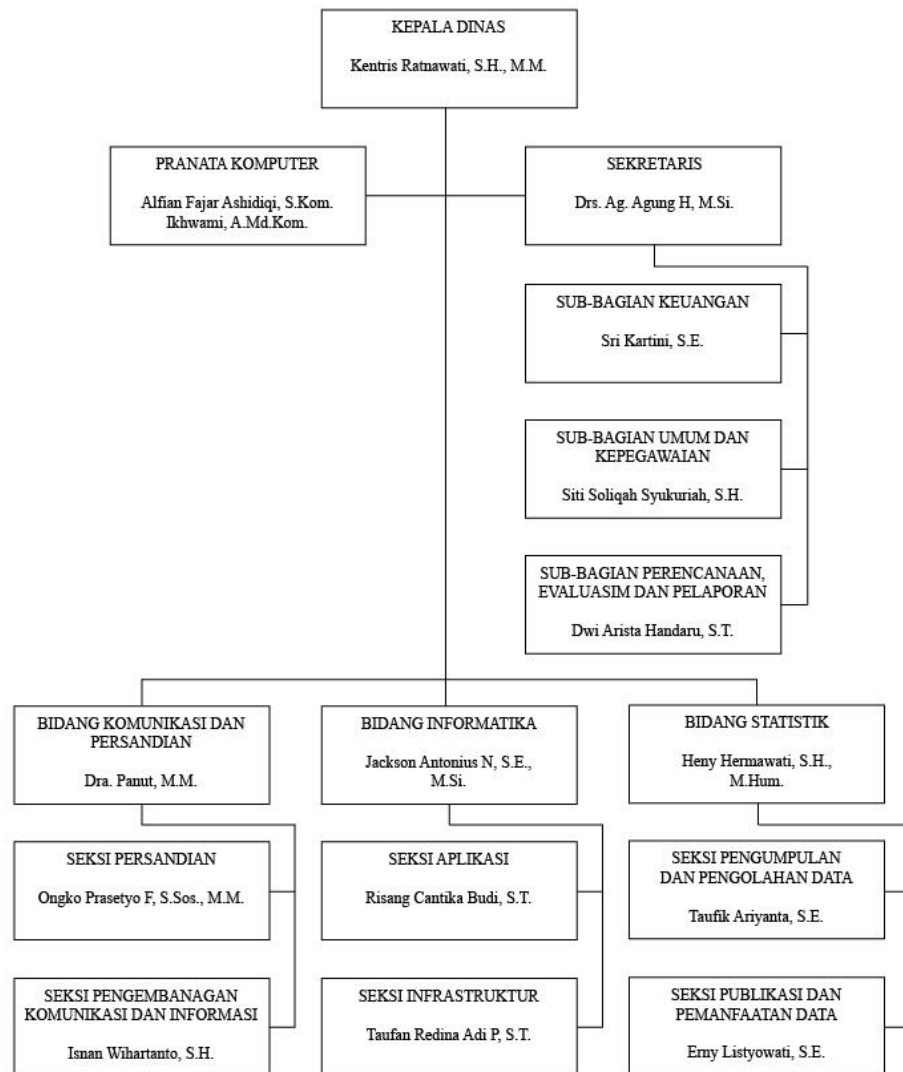
Terwujudnya penyelenggaraan pemerintahan yang transparan dan akuntabel serta pelayanan publik yang prima berbasis teknologi informasi demi menuju indragiri hulu sejahtera

b. Misi:

- 1) Meningkatkan pelayanan informasi komunikasi dan data elektronik yang cepat, akurat dan aktual.
- 2) Mengembangkan infrastruktur informasi komunikasi dan data elektronik Berbasis Teknologi.
- 3) Meningkatkan hal-hal yang berkaitan dengan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *Open Government*.
- 4) Meningkatkan kapasitas dan kapabilitas aparatur dalam penguasaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- 5) Mendorong partisipasi masyarakat melalui sarana komunikasi sosial, media informasi komunikasi, dan media massa.
- 6) Mendorong masyarakat menggunakan teknologi informasi secara sehat dan bertanggung jawab.

3. Struktur Organisasi

Sesuai Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 70 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Tengah, berikut ini adalah susunan struktur organisasi dari Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) cabang kota Solo.



Gambar 3.5 Struktur Organisasi Diskominfo

Berikut adalah tugas pokok dan fungsi dari bidang-bidang yang ada dalam struktur organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Surakarta.

a. Bidang Kesekretariatan

Melaksanakan penyiapan koordinasi pelaksanaan tugas, pembinaan, dan pemberian dukungan administrasi kepada seluruh unit organisasi di lingkungan Dinas. Fungsinya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyiapan bahan koordinasi kegiatan di lingkungan Dinas.

- 2) Penyiapan bahan koordinasi dan penyusunan rencana program dan kegiatan di lingkungan Dinas.
- 3) Penyiapan bahan pembinaan dan pemberian dukungan administrasi yang meliputi ketatausahaan, kepegawaian, hukum, keuangan, kerumahtanggaan, kerja sama, hubungan masyarakat, arsip dan dokumentasi di lingkungan Dinas.
- 4) Penyiapan bahan koordinasi, pembinaan dan penataan organisasi dan tata laksana di lingkungan Dinas.
- 5) Penyiapan bahan koordinasi pelaksanaan sistem pengendalian intern pemerintah dan pengelolaan informasi dan dokumentasi.
- 6) Penyiapan bahan pengelolaan barang milik/kekayaan daerah dan pelayanan pengadaan barang/jasa di lingkungan Dinas.
- 7) Penyiapan bahan evaluasi dan pelaporan sesuai lingkup tugasnya.
- 8) Tugas lain yang diberikan Kepala Dinas sesuai dengan tugas dan fungsinya.

b. Bidang Statistik

Bidang Statistik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 21 ayat (1) mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang statistik ekonomi dan infrastruktur, statistik sosial, politik, hukum dan hak asasi manusia dan pelayanan data dan informasi publik. Fungsinya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyiapan bahan perumusan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi bidang statistik ekonomi dan infrastruktur.

- 2) Penyiapan bahan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang statistik sosial, politik, hukum dan hak asasi manusia.
- 3) Penyiapan bahan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang pelayanan data dan informasi publik.
- 4) Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh Kepala Dinas, sesuai tugas dan fungsinya.

c. Bidang Informatika

Melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang pengembangan aplikasi, pengembangan ekosistem *E-Government* dan tata kelola *E-Government*. Fungsinya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyiapan bahan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang pengembangan aplikasi;
- 2) Penyiapan bahan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang ekosistem *E-Government*.
- 3) Penyiapan bahan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang tata kelola *E-Government*.
- 4) Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh Kepala Dinas, sesuai tugas dan fungsinya.

d. Bidang Komunikasi dan Persandian

Melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang tata kelola persandian, pengamanan persandian dan informasi, dan sistem komunikasi intra pemerintah. Fungsinya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyiapan bahan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang tata kelola persandian.
- 2) Penyiapan perumusan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan bidang persandian dan informasi.
- 3) Penyiapan perumusan kebijakan, koordinasi dan pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan pelaporan di bidang sistem komunikasi intra pemerintah.
- 4) Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh pimpinan.

e. Pranata Komputer

Melaksanakan tugas teknis operasional dan/atau kegiatan teknis penunjang tertentu Dinas di bidang layanan pengadaan barang dan jasa Pemerintah Daerah secara elektronik. Fungsinya adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan rencana teknis operasional di bidang layanan pengadaan barang dan jasa Pemerintah Daerah;
- 2) Koordinasi dan pelaksanaan teknis operasional di bidang layanan pengadaan barang dan jasa Pemerintah Daerah;
- 3) Evaluasi dan pelaporan di bidang layanan pengadaan barang dan jasa Pemerintah Daerah;
- 4) Pengelolaan ketatausahaan;
- 5) Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh pimpinan.

C.Target Market

Segmentasi *target market* pada konsep perancangan *game* 2D tentang *hoax* ini adalah sebagai berikut :

1. Demografis

- a. Usia : 16–24 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan : Jenjang pendidikan SMP sampai Perguruan Tinggi
- d. Agama : Semua agama
- e. Kelas sosial : Menengah sampai menengah atas

2. Geografis

Daerah yang menjadi *target market game* 2D yang bertema edukasi tentang masalah dan dampak *hoax* ini adalah seluruh wilayah Indonesia, terutama di daerah Surakarta.

D.Komparasi

1. A Raven Monologue

A Raven Monologue dipilih sebagai salah satu komparasi karena jenis *gameplay*-nya yang mirip dengan perancangan ini, yaitu *visual novel*, dan juga konsep ceritanya yang ingin mengajarkan suatu pesan dan pelajaran kepada yang memainkannya. A Raven Monologue sendiri adalah salah satu judul *game* yang dikerjakan oleh Mojiken Studio, yang menceritakan tentang kisah bertema *surreal* seekor burung gagak dan hubungannya dengan penduduk kota.



Gambar 3.6 A Raven Monologue

Gameplay atau pola permainan yang digunakan dalam A Raven Monologue cukup berbeda dari game ber-genre *visual novel* pada umumnya, dengan diiringi alunan musik, tanpa menggunakan kata-kata, para pemain ditantang untuk mencoba menafsirkan atau menginterpretasikan jalan cerita yang ada dalam A Raven Monologue ini.

2. Nusantara: Legend of The Winged Ones

Game ini dipilih sebagai komparasi karena berbentuk *visual novel* yang kental. Nusantara: Legend of Winged Ones adalah *visual novel* yang digarap oleh Cecilia Sabrina Susanto atau lebih sering dikenal dari akun DeviantArt-nya “SweetChiel”, yang disponsori oleh VNProject.



Gambar 3.7 Nusantara: Legend of Winged Ones

Mengisahkan tentang seorang gadis bernama Tamara yang diteleportasi oleh orang misterius ke dunia dimana manusia-manusia bersayap berada. Seperti

game visual novel pada umumnya, selain ada sebuah jalan cerita utama, pemain juga dapat memilih salah satu rute percintaan atau *love route* dengan salah satu karakter pendukung yang ada dalam cerita, dengan kemungkinan mendapat jenis *ending* yang berbeda, tergantung dari karakter mana yang dipilih.

E. Analisis S.W.O.T

Analisa S.W.O.T (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) merupakan cara yang digunakan untuk merumuskan produk agar lebih terarah melalui berbagai faktor-faktor yang mempengaruhinya. Tujuan dari setiap analisis S.W.O.T adalah untuk mengidentifikasi faktor kunci yang datang dari internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam produk itu sendiri, meliputi kekuatan dan kelemahan produk. Kemudian eksternal, yaitu faktor-faktor penentu yang datang dari luar produk, meliputi kesempatan dan ancaman, dari situlah nilai suatu produk dilihat melalui analisis S.W.O.T.

Dalam hal ini analisis S.W.O.T diterapkan dalam perbandingan *game* 2D yang berbentuk *visual novel*, dengan komparasinya untuk mengetahui peluang dan ancaman yang ada dalam pembuatannya.

Berikut ini adalah tabel yang memuat analisis S.W.O.T dari *game* 2D bertemakan tentang bahaya *hoax*, yang berjudul “Bilur: Negara Hoax” dengan dua komparasinya, yaitu “A Raven Monologue” dan “Nusantara: Legend of The Winged Ones”.

Analisis S.W.O.T	Bilur: Negara Hoax	A Raven Monologue	Nusantara: Legend of The Winged Ones
<i>Strength</i> (kekuatan)	Tema sesuai dengan keadaan Indonesia yang saat ini masih marak berita <i>hoax</i> .	Pemilihan <i>gameplay</i> , <i>style</i> gambar yang unik dan musik yang enak didengar.	Ide untuk memasukan unsur-unsur budaya Indonesia membuat <i>game</i> ini lebih menarik.
<i>Weakness</i> (kelemahan)	Pilihan ending hanya ada satu, dan durasi <i>game</i> yang cenderung pendek.	Durasi <i>game</i> pendek, dan <i>gameplay</i> yang terlalu simple membuat pemain tidak dapat mengatur jalan ceritanya.	<i>Target audience</i> lebih untuk perempuan, karena rute percintaan yang bisa dipilih adalah pria-pria tampan.
<i>Opportunity</i> (kesempatan)	Industri <i>game</i> yang masih berkembang memberi peluang bagi para <i>developer game indie</i> .	Industri <i>game</i> yang masih berkembang memberi peluang bagi para <i>developer game indie</i> .	Industri <i>game</i> yang masih berkembang memberi peluang bagi para <i>developer game indie</i> .
<i>Threat</i> (ancaman)	Banyaknya saingan dengan jenis <i>gameplay</i> yang mirip.	Banyaknya saingan <i>game</i> dengan <i>genre</i> yang lebih mudah dicerna oleh masyarakat, seperti <i>adventure</i> , <i>action</i> , <i>strategy</i> , dsb.	Sudah banyaknya saingan dengan jenis <i>gameplay</i> yang sama.

Tabel 3.1 Tabel Analisis S.W.O.T