

QUALITATIVE CONTENT ANALYSIS OF DIGITAL LITERACY IN THE VIDEO GAME INTERLAND

Abstract

In the post-modern era, video games have rapidly evolved as a form of entertainment among contemporary society. This development is concurrent with the discourse surrounding video games that has been steadily rising since the 1990s. Considering the humanistic aspect, the focus of social studies is at the heart of technological advancement. As uncontrollable changes unfold, society's behavior is also influenced by these developments. Digital literacy is introduced to encourage people to be more proficient in utilizing digital media. The digital literacy message packaged within video games presents an engaging approach, especially for children. Google's web-based video game, Interland, is selected as the subject of research to answer how the digital literacy message is conveyed within the video game. There are four game zones within the Interland video game that will be examined: Reality, Mindful Mountain, Tower of Treasure, and Kind Kingdom. This research employs a descriptive qualitative approach and qualitative content analysis method. The researcher uses Jesse Schell's concept of game elements and the ten digital literacy competencies proposed by the Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) to understand the video game content in the appropriate context. The results of this research show that the elements of mechanics, story, aesthetics, user interface, and characters are well integrated, considering the preferences of the target audience. Each element within the Interland video game serves to create an engaging and satisfying experience for players. The meaning of digital literacy competencies portrayed in the four zones of the video game Interland, both explicitly and implicitly, encompasses ten referenced digital literacy competencies. Greater emphasis is placed on six competencies, namely selection, comprehension, verification, evaluation, distribution, and participation. Therefore, it can be concluded that the core of online safety awareness for children in the context of the video game Interland is these digital literacy competencies.

Keywords: *Qualitative content analysis, digital literacy; video game; Interland*

ANALISIS ISI KUALITATIF LITERASI DIGITAL DALAM *VIDEO GAME* INTERLAND

Abstrak

Di era post-modern, *video game* merupakan media hiburan yang berkembang dengan pesat di kalangan masyarakat kontemporer. Yang demikian berjalan beriringan dengan diskursus terkait *video game* yang merangkak naik sejak tahun 90-an. Meneropong sisi humanis letak kajian sosial pada episentrum perkembangan teknologi maka seiring perubahan yang tidak dapat dibendung, perilaku masyarakat juga terdampak akan hal tersebut. Literasi digital hadir guna mendorong masyarakat agar lebih cakap dalam mempergunakan media digital. Pesan literasi digital yang dikemas dalam *video game* merupakan suatu pendekatan yang menarik khususnya bagi anak-anak. *Video game* berbasis web yang diusung oleh Google yakni Interland dipilih sebagai objek penelitian untuk menjawab pertanyaan bagaimana pesan literasi digital disajikan dalam *video game* tersebut. Terdapat empat zona permainan di dalam *video game* Interland yang akan diteliti yakni Reality River, Mindful Mountain, Tower of Treasure, dan Kind Kingdom. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode analisis isi kualitatif. Konsep *game element* oleh Jesse Schell dan sepuluh kompetensi literasi digital yang dikemukakan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) digunakan peneliti untuk memahami konten *video game* yang dimaksud dengan konteks yang tepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa elemen *mechanics*, *story*, *aesthetic*, *user interface*, dan *character* dipadukan dengan baik dengan mempertimbangkan preferensi target audiens. Setiap elemen di dalam *video game* Interland berfungsi untuk menciptakan pengalaman menarik serta memuaskan bagi pemainnya. Makna kompetensi literasi digital yang tergambar dalam empat zona permainan *video game* Interland, baik secara eksplisit maupun secara implisit, mencakup sepuluh kompetensi literasi digital yang diacu. Penekanan lebih besar diberikan pada enam kompetensi, yaitu seleksi, memahami, verifikasi, evaluasi, distribusi, dan partisipasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inti dari kesadaran keamanan daring bagi anak-anak dalam konteks *video game* Interland adalah kompetensi literasi digital tersebut.

Kata kunci: Analisis isi kualitatif, literasi digital; *video game*; Interland