



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Sebagai penunjang sebuah karya, pastilah butuh referensi sendiri terkait produk apa yang akan disajikan ke depannya. Untuk saat ini ada beberapa karya sejenis yang dapat menjadi gambaran, akan seperti apa *output* yang akan dihasilkan nantinya. Adapun relevansi karya terdahulu dengan karya yang penulis buat adalah pada jenis penyampaian informasi yakni *newsgame*. Penulis mengambil beberapa karya sejenis yakni At Risk dari Game for Change dan juga video unggahan Menjadi Manusia.

##### 2.1.1 At Risk Game for Change

At Risk merupakan salah satu *interactive web game based on simulation*, dengan tema permainannya yaitu gangguan mental. Dalam deskripsi singkatnya, permainan At Risk ini ingin mengurangi pandangan buruk terhadap gangguan mental, dan mengurangi jumlah murid yang terdeteksi memiliki gangguan mental di sekolah.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Gambar 2.2 Contoh Permainan di Games for Change**



(sumber : [gameforchange.org](http://gameforchange.org))

Permainan At Risk ini disimulasikan selama 45 menit, cara bermainnya cukup kompleks yakni mengidentifikasi siapa saja yang memiliki gangguan mental. Pengguna dapat dinyatakan menang jika berhasil menemukan tiga orang yang memiliki ketiga jenis gangguan mental yakni gangguan kecemasan, depresi dan keinginan untuk bunuh diri.

Adapun kelebihan dari permainan yang disajikan, ia memiliki visual yang menarik, dan pengalaman bermain yang menyenangkan, karena memiliki unsur tebak-tebakan dan berdialog. Namun sayangnya, untuk memulai permainan ini harus melalui beberapa tahap *log in* dulu, dan lebih banyak kendalanya karena permainannya tidak bisa diakses oleh semua jenis perangkat lunak.

Perbedaan dengan karya yang akan dibuat nantinya, tentu berbeda dari permainan ini. Meskipun sama-sama mengangkat isu gangguan mental, namun yang dibuat nantinya akan lebih sederhana dan

mengutamakan kemudahan *user experience* yang tidak perlu *log in* berkali-kali, serta mudah diakses dari berbagai jenis perangkat keras, baik itu komputer, tablet, maupun *smartphone*.

### 2.1.2 Menjadi Manusia



26. #KamiJugaManusia - Dari Perspektif 'Orang Dengan Gangguan Kecemasan', Ridho Wiranatakusumah

(sumber : Menjadi Manusia)

Selain newsgame At-Risk juga ada karya terdahulu dari Menjadi Manusia, yakni komunitas untuk orang-orang yang ingin mencari tau tentang kehidupan manusia selain dirinya sendiri. Dalam video Kami Juga Manusia – Dari Perspektif Orang Dengan Gangguan Kecemasan, menampilkan Ridho Wiranatakusumah yang menceritakan gangguan mental yang ia miliki selama hidupnya.

Perbedaan karya yang menonjol dengan karya yang penulis buat, terletak pada medium penyampaian. Jika Menjadi Manusia menyampaikan informasi mengenai kecemasan melalui audio visual, dengan

mewawancarai pengidap gangguan mental, maka penulis menyampaikan informasi kecemasan melalui *newsgame*.

**Tabel 2.1 Perbedaan Karya**

<b>JUDUL KARYA</b>	At Risk	Kami Juga Manusia	Titik Temu
<b>KARYA BUATAN</b>	Games For Change	Menjadi Manusia	Dian Apriliana 00000009270
<b>JENIS / TIPE GAME</b>	Interactive Game	Video Story Telling	Visual Storytelling and Quiz Game (Newsgame)
<b>HASIL</b>	Permainan visual yang memberi pesan untuk lebih peduli terhadap gangguan mental	Video story telling tentang gangguan mental kecemasan yang dialami oleh Ridho Wiranatakusumah	Permainan tentang gangguan mental sebagai sarana informasi yang edukatif dan menghibur

## 2.2 Teori atau Konsep Yang Digunakan

Sebuah karya tentu memiliki landasan teori yang mengikat, untuk apa karya tersebut dibuat dan pesan seperti apa yang ingin disampaikan ke khalayak.

Maka dari itu, dalam proposal tugas akhir ini, penulis menemukan beberapa teori yang mendukung karya yang akan dihasilkan nanti. Teori-teori tersebut erat dengan karya yang dibuat, yakni komunikasi visual, jurnalisme imersif, newsgame, jurnalisme kesehatan,

### **2.2.1 Gangguan Mental**

Gangguan mental merupakan bentuk kecacauan fungsi mental yang disebabkan oleh kegagalan meraksinya mekanisme adaptasi dari fungsi-fungsi kejiwaan terhadap stimulasi eksternal dan ketegangan sehingga muncul gangguan pada struktur kejiwaan. Selain itu, gangguan mental juga merupakan totalitas kesatuan dari ekspresi mental yang patologis terhadap stimulasi sosial, yang dikombinasikan dengan faktor sekunder lainnya. Pada gangguan mental, penderita akan merasakan tanda-tanda seperti cemas, ketakutan, dengki, cemburu, apatis, marah secara eksplosif, dan juga ketegangan kronis (Mubasyaroh, 2014, p. 127).

Beberapa gangguan mental, seperti gangguan kecemasan, gangguan mood memiliki gejala tertentu, namun masyarakat masih belum mampu mengenali gejala gangguan mental, dan belum memahami istilah yang berhubungan dengan permasalahan psikologis, sehingga penderita gangguan mental kurang dapat perhatian (Jorm, 2000, p. 396).

World Health Organization pada publikasinya tahun 2000, menyampaikan jika lima dari sepuluh penyebab utama kecacatan di seluruh dunia adalah masalah mental, yang menjadi masalah utama yakni depresi. Gangguan tersebut bersama dengan kecemasan, depresi dan stress

memiliki dampak yang pasti pada populasi yang bekerja dan harus ditangani (Harnois & Gabriel, 2000, p. 6).

Adapun beberapa gangguan mental yang penulis angkat dalam newsgame yang dibuat mencakupi empat topik besar, yakni depresi, stress, self-love dan juga anxiety.

### **2.2.1.1 Depresi**

Depresi menjadi salah satu gangguan mental yang penulis masukan ke dalam *news games*. Menurut World Health Organization, depresi merupakan gangguan mental yang ditandai dengan munculnya gejala penurunan *mood*, kehilangan minat terhadap sesuatu, perasaan bersalah, gangguan tidur atau nafsu makan, kehilangan energi serta penurunan konsentrasi (World Health Organization, 2017, p. 6).

Sama halnya dengan pendapat Keith dan David dalam bukunya, bahwa depresi merupakan momen individu merasakan kesedihan, atau putus asa terhadap sesuatu (Dobson & Dozois, 2011, p. 2).

Gerald menyampaikan dalam buku psikologi abnormal, bahwa depresi merupakan kondisi emosional yang biasanya ditandai dengan kesedihan yang amat sangat, perasaan tidak berarti dan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan tidak dapat tidur, kehilangan selera makan, serta minat kesenangan dalam aktivitas yang biasa dilakukan (Davison, 2006, p. 372).

Beberapa gejala depresi yang dapat dilihat ialah, perasaan tidak semangat, sedih, merasa tidak punya harapan, namun perasaan tersebut tidak berlangsung lama. Meski begitu, depresi pada remaja sangat erat dengan resiko bunuh diri (Aditomo & Retnowati, 2004, p. 2).

### **2.2.1.2 Stres**

Gangguan mental lainnya yakni stress, penulis memasukan stress dan depresi secara bersamaan karena melihat respon dari peserta FGD yang masih awam dengan perbedaan depresi dan juga stress. Stres sendiri menurut Dadang Hawari adalah reaksi fisik dan psikis, berupa perasaan tidak enak, tidak nyaman, atau tertekan terhadap tekanan atau tuntutan yang sedang dihadapi. Stress juga dikategorikan sebagai gejala depresi, karena banyak tekanan yang tidak dapat diluapkan (Hawari, 1995, p. 44).

Stres juga dapat diartikan sebagai tekanan, ketegangan, atau gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari luar diri seseorang (Legiran, Azis, & Bellinawati, 2015, p. 197).

Adapun gejala stres yang dapat diketahui ialah sakit kepala, terjadinya masalah pencernaan, kurang tidur, gatal-gatal, nyeri ulu hati, keringat malam, kehilangan nafsu makan, depresi, kemurungan, kecemasan, dan juga masalah dengan memori (Gaol, 2016, p. 8).



### 2.2.1.3 Anxiety

Gangguan mental lainnya yang penulis masukan ke dalam *newsgame* adalah anxiety atau kecemasan. Kecemasan sendiri mirip dengan rasa takut tapi dengan fokus kurang spesifik, sedangkan ketakutan biasanya respon terhadap beberapa ancaman langsung, sementara kecemasan ditandai oleh kekhawatiran tentang bahaya tidak terduga yang terletak di masa depan. Kecemasan merupakan keadaan emosional negatif yang ditandai dengan adanya firasat dan somatik ketegangan, seperti hati berdetak kencang, berkeringat dan juga sulit bernafas (Annisa & Ifdil, 2016, p. 93).

Sementara menurut Agustiar dalam jurnal yang ditulis, anxiety atau kecemasan merupakan salah satu bentuk emosi individu yang berkenaan dengan adanya rasa terancam oleh sesuatu, biasanya dengan objek ancaman yang tidak begitu jelas.

Kecemasan dengan intensitas wajar dapat dianggap memiliki nilai positif sebagai motivasi, namun apabila bersifat negatif dapat menimbulkan kerugian dan mengganggu keadaan fisik dan psikis individu yang bersangkutan (Agustiar & Asmi, 2010, p. 9).

Adapun jenis kecemasan dalam diri manusia ada beragam, yakni kecemasan neurosis yaitu rasa cemas akibat bahaya yang tidak diketahui. Kemudian yang kedua adalah kecemasan moral yaitu berakar dari konflik antara ego dan superego, dengan kata

lain adalah rasa takut terhadap suara hati. Selain itu juga ada kecemasan realistik yakni perasaan yang tidak menyenangkan dan tidak spesifik yang mencakup kemungkinan bahaya itu sendiri (Annisa & Ifdil, 2016, p. 95).

### **2.2.2 Komunikasi Visual**

Adapun dalam penyampaian informasi dalam tugas akhir ini, penulis menyampaikan komunikasi secara visual. Menurut Bob Cotton, komunikasi visual, merupakan desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan melalui visual. Dalam tugas akhir ini, penulis menerapkan komunikasi visual sebagai sarana informasi, di mana komunikasi visual tersebut bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala (Cotton, 1990, p. 42).

Selain itu juga bertujuan, sebagai sarana presentasi dan promosi, yakni untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian dari mata dan membuat pesan tersebut dapat diingat. Adapun untuk menarik mata audiens, penulis menggunakan beberapa komponen dalam komunikasi visual untuk menunjang kelengkapan karya yang dibuat (Hendratman, 2006, p. 19).

#### **2.2.2.1 Warna**

Di dalam pengerjaan skripsi berbasis karya ini, penulis banyak menggunakan beberapa warna sebagai bahan komunikasi visual ke audiens. Dapat diketahui bahwa warna adalah spektrum yang ada dalam suatu cahaya sempurna. Setiap warna mampu

memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Warna juga memberikan dampak psikologis, sugesti dan suasana bagi yang melihatnya (Hendratman, 2006, p. 19)

#### **2.2.2.2 Ilustrasi / Gambar**

Michael Bernie dalam penjelasannya menyampaikan bahwa ilustrasi membantu sebuah iklan karena mempunyai daya angkat dan sebuah dimensi tambahan. Ilustrasi digunakan dengan alasan untuk mempertunjuk produk, memberi suasana, membuat orang berminat pada suatu iklan dan membuat audiens ingin membaca (Hendratman, 2006, p. 19).

#### **2.2.2.3 Layout**

Menurut Hendi, *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk menukung konsep atau pesan yang dibawakan (Hendratman, 2006, p. 19).

#### **2.2.3 Jurnalisme Imersif**

Produk jurnalistik yang akan dikaji juga tidak jauh dari jurnalisme imersif. Berdasarkan buku yang ditulis oleh Nonny de la Peña, Peggy Weil, Joan Llobera, Elias Giannopoulos, Ausiàs Pomés, Bernhard Spanlang, Doron Friedman, dan Maria V. Sanchez-Vives, and Mel Slater, dalam bukunya yang berjudul *Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First Person Experience of News*. Menjelaskan bahwa jurnalisme imersif merupakan bentuk dari produk jurnalisme yang

memungkinkan seseorang menjelaskan sebuah peristiwa atau situasi dalam laporan berita menggunakan teknologi imersif.

Jurnalisme imersif menempatkan audiens langsung ke acara tersebut, dengan mengakses versi virtual dari lokasi di mana cerita terjadi atau dengan perspektif karakter yang digambarkan dalam berita (Pena, et al., 2010, pp. 291-301).

Mengutip dari Phys, Patrick Allen dalam tulisannya menjelaskan, jika jenis imersif sudah ada sebelum Virtual Reality (VR). Adapun perbedaan yang mencolok adalah pada teknologinya. Jika VR menggunakan teknologi mutakhir yang dapat menempatkan seseorang dalam sebuah ruangan tertentu, maka imersif hanya melalui teknologi yang bisa diakses melalui masyarakat banyak, yakni melalui cerita, video game maupun film.

Patrick juga menyampaikan, jika melihat imersif dari perspektif sejarah, kita dapat melihat praktik sosial yang menghadirkan pengalaman men dalam (Allen, 2018)

#### **2.2.4 News Games**

Dalam tugas akhir nanti tidak lepas dari peran *news game*, menurut Miguel Sicart pada bukunya berjudul *Newsgames : Theory and Design*, menjelaskan bahwa, *news games* merupakan permainan computer yang digunakan untuk mengajak partisipasi orang lain dengan intensi untuk menjelaskan atau memberi informasi seputar berita terbaru (Sicart, 2008, pp. 28-29).

Ian Bogost, *professor interactive computing* di Georgia Institute of Technology melalui bukunya, berpendapat bahwa *news games* menawarkan kontribusi yang bernilai ketika dipandang sebagai metode yang dapat digunakan untuk mempraktikkan jurnalisme.

Selain itu, Bogost juga mengatakan bahwa *News games* merupakan jenis jurnalisme yang berbeda dari yang ditawarkan surat kabar, televisi dan media online. *News games* benar-benar memberi peluang nyata dan layak untuk membantu masyarakat membentuk kepercayaan dan membuat keputusan (Bogost, Ferrari, & Schweizer, 2010, p. 10).

Adapun jenis newsgames berdasarkan uraian Salen dan Zimmerman yakni :

a. Game sebagai pengalaman

Pada poin ini, permainan mengutamakan unsur kepuasan berdasarkan pengalaman pengguna setelah bermain.

b. Game sebagai kesenangan

Ada juga permainan yang dibuat untuk kesenangan pengguna, contohnya seperti monopoli ataupun pemecahan teka-teki.

c. Game sebagai arti

Permainan juga bisa menyampaikan sebuah makna di balik pembuatan permainan tersebut, serta bisa merepresentasi simbol dengan tujuan tertentu.

d. Game sebagai narasi

Permainan narasi bisa juga meliputi adanya karakter, situasi, dan peran-peran tertentu. Salah satunya adalah *The Sims*,

dalam permainan tersebut, pengguna diajak untuk menjadi salah satu karakter dan menjalani hidup sesuai pilihan pemain.

e. Game sebagai permainan simulasi

Permainan jenis ini memiliki tujuan untuk melatih para pemain untuk tujuan tertentu, seperti simulasi edukasi

f. Game sebagai permainan sosial

Di sisi lain, permainan juga biasanya menggunakan jaringan internet, dan biasanya pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya, dengan tujuan bersosialisasi (Salen & Zimmerman, 2004, pp. 327-488).

Dari enam macam permainan tersebut, penulis menggunakan jenis ‘game sebagai arti’ dan ‘game sebagai narasi’, karena penulis menyelipkan banyak makna dan pesan dalam setiap tahapan permainan, dan juga memberi karakter dalam permainan penulis. Sementara, *newsgames* yang diterapkan pada tugas akhir penulis diperkirakan hanya sampai pada tahap pengenalan pada pemahaman terkait gangguan mental itu sendiri.

### **2.2.5 Jurnalisme Kesehatan**

Jenis jurnalisme yang dipakai dalam tugas akhir penulis ialah berupa jurnalisme kesehatan. Genre jurnalisme ini merupakan medium penyebaran pesan kesehatan, sehingga peran dari jurnalisme kesehatan yaitu membantu Gerakan Kesehatan Masyarakat sehingga informasi yang dihasilkan dapat masuk ke ruang publik (Santana, 2017, p. 14).

Jurnalisme kesehatan sendiri kini menjadi fokus tersendiri, seperti uraian John Lister dalam artikelnya, jurnalisme kesehatan begitu penting

saat ini karena dalam survey membuktikan jika mayoritas publik mengakses informasi mengenai ilmu pengetahuan melalui media massa.

Selain itu juga jurnalisme kesehatan memberikan dampak positif terhadap pembacanya sendiri, yakni menjadi peduli dengan kesehatan pribadi pembaca, dapat meningkatkan kualitas kesehatan pembaca, dan juga jurnalisme kesehatan sebagai *treatment* baru bagi mereka yang membutuhkan (Lister, 2010, pp. 1-2).

Ghose dalam jurnalnya juga menyampaikan jika jurnalisme kesehatan menjadi salah satu *genre* yang cukup penting karena dapat mengkomunikasikan informasi yang mendidik mengenai cara-cara meningkatkan hidup sehat bagi penduduk dunia. Selain itu juga dapat menambah tingkat pengetahuan dan kesadaran seseorang atas masalah kesehatan yang terjadi (Bishwajit, Jose, Junior, Sarker, & Sandeep, 2016, p. 3)

Adapun kesehatan yang dimaksud dalam skripsi berbasis karya ini berupa kontradiksi dari kesehatan mental. Kesehatan mental sendiri adalah kondisi di mana individu terbebas dari segala bentuk gejala gangguan mental. Sementara gangguan mental adalah kondisi di mana seorang individu mengalami kesulitan dalam menyesuaikan dirinya dengan kondisi di sekitarnya. Ketidakmampuan dalam memecahkan sebuah masalah sehingga menimbulkan stress yang berlebih menjadikan kesehatan mental individu tersebut menjadi lebih rentan dan akhirnya mengidap gangguan mental (Wismani, Wibhawa, & Surya, 2015, pp. 252-253).

### 2.2.6 Engine Atom

Untuk mempermudah pengembangan *newsgame*, perangkat lunak yang dipakai berupa *text editor* bernama Atom. Atom sendiri merupakan *open source text* dan *source code editor* untuk OS X, Linux dan Windows dengan dukungan plug-in yang ditulis dalam Node.js, dan sudah tertanam Git Control yang dikembangkan oleh GitHub.

Selain itu, Atom sering digunakan karena memiliki lisensi perangkat lunak gratis dan bisa dikelola masyarakat. Di sisi lain, Atom juga merupakan bukti perangkat lunak alternative tercepat dan dapat disesuaikan dengan banyak koding yang populer (Sumangali, Borra, & Mishra, 2017, p. 1).

