

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Karya yang penulis rancang mengusung topik bahaya obesitas pada anak. Adapun tajuk dari karya tersebut adalah “Anak Gemuk ≠ Sehat”. Tajuk tersebut dipilih atas dasar pertimbangan mengenai masalah empirik yang ada dan tujuan dari karya. Salah satu masalah obesitas anak adalah stigma bahwa anak yang gemuk justru dianggap sehat, lucu, dan menggemaskan. Maka dari itu, karya ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran sekaligus menepis stigma tersebut. Dengan tajuk “Anak Gemuk ≠ Sehat”, penulis berupaya menekankan hal yang kontras dari stigma yang tersebar di masyarakat. Dalam diskusi yang penulis lakukan bersama Wahyu Dhyatmika selaku pembimbing skripsi berbasis karya penulis, Penulis mendapatkan persetujuan dari beliau terkait judul. Beliau juga memberikan saran dalam perancangan tampilan awal *newsgame*. Saran tersebut berupa judul *newsgame* yang pertama kali muncul adalah tulisan “Anak Gemuk = Sehat”, lalu simbol silang pada simbol “=” menyusul di akhir. Hal tersebut dilakukan untuk memberi penekanan bahwa stigma yang dipercaya masyarakat awam selama ini adalah stigma yang salah. Adapun topik obesitas anak menjadi penting karena angka obesitas anak di Indonesia tak kunjung mengalami penurunan. Melansir dari Mediaindonesia.com, hasil Riset Kesehatan Dasar sejak tahun 2007 hingga 2018 (satu dekade) menunjukkan bahwa kasus obesitas pada anak dan dewasa di Indonesia kian meningkat (para. 3).

Topik tersebut dikemas dalam format *newsgame*. Juli James (2017) menuliskan bahwa keterlibatan emosi dalam memainkan *newsgame* cenderung tinggi. Hal tersebut membuat proses penyerapan informasi berlangsung lebih efektif (p. 4). Oleh karena itu, penulis hendak memanfaatkan keunggulan *newsgame* tersebut agar informasi yang hendak penulis sampaikan dapat diterima dan berguna.

Adapun tahapan pembuatan *newsgame* dari sisi pers menurut TheGuardian.com yakni sebagai berikut:

1. Pemilihan Topik yang Tepat

Topik yang dikemas dalam bentuk *newsgame* idealnya memiliki unsur-unsur yang tidak dapat disampaikan melalui media yang linear atau bersifat satu arah. Sekalipun topik tersebut dapat disampaikan media linear, hasilnya relatif memiliki banyak kekurangan.

2. Interaktivitas Sebagai Prioritas

Interaktivitas perlu menjadi prioritas dalam sebuah *newsgame*. *Newsgame* sebaiknya mampu memberi sensasi keterlibatan.

3. Pemilihan *Platform* yang Tepat

Dalam membuat *newsgame*, kemudahan akses perlu dipertimbangkan secara matang. Maka dari itu, pemilihan *platform* menjadi salah satu tahap yang penting. Pertimbangan tersebut akan melibatkan jenis *newsgame*, bahasa pemrograman yang diperlukan, dan aspek teknis lainnya. Apabila jurnalis tidak memiliki kemampuan atau pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman, maka disarankan bekerjasama dengan orang yang kompeten.

4. Persiapkan Strategi Pemasaran atau Publikasi

Umumnya, publikasi *newsgame* lebih gencar dan efektif dilakukan di media sosial dan *gamesite*.

5. Persiapkan Argumen Untuk Karya Anda

Format *newsgame* terbilang baru dalam perkembangan jurnalistik. Karena itu, masih banyak khalayak yang merasa suatu topik pantas untuk dijadikan permainan karena terlalu sensitif. Topik-topik yang serius juga acap kali menuai kontra karena *game* dianggap menyenangkan dan ringan (para 2.)

Tahapan yang dikemukakan oleh *The Guardian* tersebut menjadi dasar bagi penulis dalam proses pembuatan karya. Adapun tahapan tersebut penulis gambarkan secara lebih rinci dalam bagan berikut.

Bagan 3.1 Tahapan Pembuatan *Newsgame* “Anak Gemuk ≠ Sehat”



Pada bagan tersebut, terdapat beberapa tahapan tambahan yang mencakup aspek teknis pada pembuatan *newsgame* Anak Gemuk ≠ Sehat. Berikut uraian mengenai tahapan-tahapan tersebut.

3.1.1 Pemilihan Topik yang Tepat

Tahap ini merupakan tahap jurnalistik paling awal yang penulis lakukan. Sebagai produser *game*, penulis perlu melakukan riset dan studi dokumen terkait topik yang akan diangkat. Tentunya, penulis juga perlu memastikan bahwa topik yang diangkat cocok untuk dikemas dalam bentuk *newsgame*. Seperti yang telah diuraikan pada latar belakang. Kontan.co.id menyatakan bahwa Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat

obesitas anak tertinggi di Asia Pasifik. Adapun kawasan Asia Pasifik merupakan kawasan dengan tingkat obesitas anak tertinggi di dunia. Sepanjang tahun 2000-2016, jumlah anak yang terjangkit obesitas mengalami peningkatan hingga 38% (para. 1).

Pada artikel berjudul "Bayi Gendut, Lucu Belum Tentu Sehat" yang dipublikasikan oleh *Depkes.go.id*, terdapat kutipan dari Direktur Gizi Masyarakat Kemenkes, Ir Doddy Izwardi yang menyatakan bahwa kebanyakan ibu di Indonesia akan merasa bangga bila memiliki bayi yang bertubuh gemuk atau gendut, karena dianggap sangat sehat, lucu dan menggemaskan (para. 4).

Berangkat dari berbagai data yang penulis temukan, penulis mulai tertarik untuk mengangkat topik mengenai bahaya obesitas pada anak. Palsunya, topik ini memiliki satu nilai berita yang dominan, yakni *currency*. Fenomena anak obesitas tak kunjung teratasi. Terbukti dari data jumlah anak di Indonesia yang terjangkit obesitas selama satu dekade tidak mengalami penurunan dan justru mengalami peningkatan. Adapun pernyataan pada artikel yang dipublikasikan Kemenkes semakin memperkuat penulis untuk lebih mendalami topik ini. Stigma bahwa anak yang gemuk sudah pasti sehat benar-benar nyata dan terus menjadi penyebab angka obesitas anak tak kunjung turun. Maka dari itu, penulis berupaya mengembangkan topik ini dengan format yang berbeda dari yang lain. Sejauh ini, belum ada *newsgame* di Indonesia yang membahas bahaya obesitas pada anak. Pemilihan topik dan

format tersebut diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat secara lebih efisien dan efektif.

Setelah topik dan format yang penulis pilih dirasa sudah tepat. Maka penulis mulai menggali lebih dalam lagi tentang topik terkait. Penulis juga memperhitungkan data-data apa saja yang dapat diolah menjadi fitur-fitur interaktif dari *newsgame*, salah satunya adalah tabel Indeks Massa Tubuh (IMT) yang menjadi alat pengukur berat badan ideal berdasarkan tinggi badan, jenis kelamin, dan usia.

		WEIGHT IN POUNDS															
		120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250		
HEIGHT IN FEET AND INCHES	4'6"	29	31	34	36	39	41	43	46	48	51	53	56	58	60		
	4'8"	27	29	31	34	36	38	40	43	45	47	49	52	54	56		
	4'10"	25	27	29	31	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52		
	5'0"	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49		
	5'2"	22	24	26	27	29	31	33	35	37	38	40	42	44	46		
	5'4"	21	22	24	26	28	29	31	33	34	36	38	40	41	43		
	5'6"	19	21	23	24	26	27	29	31	32	34	36	37	39	40		
	5'8"	18	20	21	23	24	26	27	29	30	32	34	35	37	38		
	5'10"	17	19	20	22	23	24	26	27	29	30	32	33	35	36		
	6'0"	16	18	19	20	22	23	24	26	27	28	30	31	33	34		
	6'2"	16	17	18	19	21	22	23	24	26	27	28	30	31	32		
	6'4"	15	16	17	18	20	21	22	23	24	26	27	28	29	30		
	6'6"	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	25	27	28	29		
	6'8"	13	14	15	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	28		

Legend: Underweight (Red), Healthy Weight (Dark Blue), Overweight (Light Blue), Obese (Green)

Sumber: allstarsbibliography

Gambar 3.1 Tabel Indeks Massa Tubuh (IMT)

Mengubah tabel Indeks Massa Tubuh (IMT) menjadi fitur kalkulator merupakan salah satu ide awal penulis. Dengan memasukan informasi usia, berat badan, dan tinggi badan anak, pemain dapat langsung mengetahui status

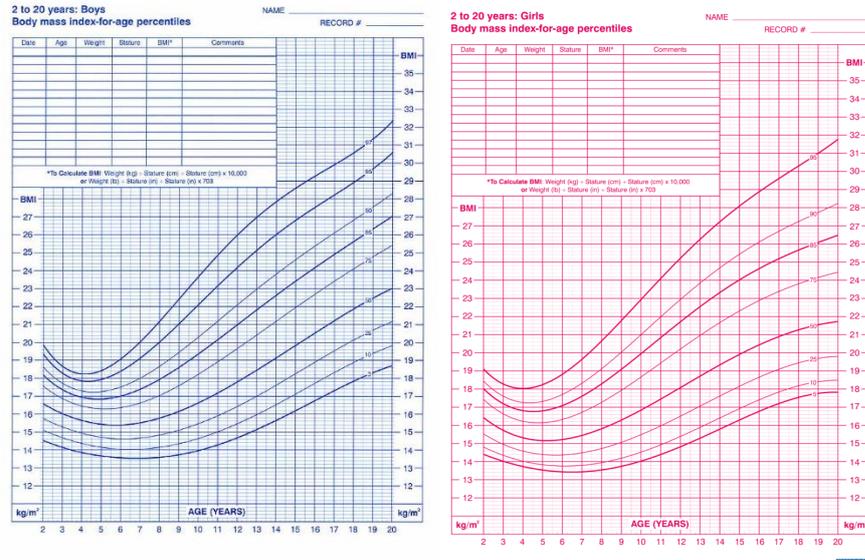
IMT sang anak. Satuan yang digunakan untuk kalkulator tersebut adalah satuan yang umum digunakan oleh masyarakat Indonesia, yakni centimeter (cm) untuk tinggi badan dan kilogram (kg) untuk berat badan. Riset kemudian berlanjut hingga proses kurasi data.

Adapun rumus menghitung IMT adalah sebagai berikut:

Berat Badan (kg)/ Tinggi Badan² (m)

Arya Ulilalbab et al. (2017) mengungkapkan bahwa pengukuran IMT untuk orang dewasa dan anak memiliki perbedaan. Perhitungan IMT orang dewasa berhenti pada rumus tersebut, sedangkan perhitungan IMT pada anak harus disandingkan dengan kurva yang diluncurkan oleh *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC) dan *World Health Organization* (WHO), sesuai dengan kategori umur. (p. 17)

Kurva pertumbuhan yang penulis gunakan adalah kurva yang diluncurkan oleh CDC, karena kurva yang diluncurkan CDC ditujukan untuk anak dengan umur 2 hingga 20 tahun. Terdapat aspek-aspek yang akan diperhitungkan pada kurva ini, selain berat badan dan tinggi badan anak. Aspek tersebut diantaranya adalah usia dan jenis kelamin. Anak laki-laki dan perempuan memiliki kurvanya tersendiri. Setelah hasil perhitungan rumus IMT didapatkan, hasil tersebut dicocokkan dengan usia dan jenis kelamin anak. Lalu, garis dalam kurva akan menunjukkan status IMT anak. Apakah anak tersebut berada pada kategori obesitas, *overweight*, ideal, *underweight*, atau kurang gizi.



Sumber: www.cdc.gov

Gambar 3.2 Kurva Indeks Massa Tubuh Anak

Setelah memilih topik obesitas anak, tentunya penulis perlu mempertimbangkan unsur berita dari topik tersebut. Penulis perlu mempertanggungjawabkan informasi yang penulis paparkan dalam *newsgame*. Adapun Tim Prakarsa (2016) memaparkan tahap yang perlu diperhatikan wartawan dalam membuat berita kesehatan, yakni sebagai berikut:

1. Memilih narasumber yang kredibel dan dapat memberikan penjelasan dengan bahasa yang mudah. Dengan mendapatkan pernyataan dari narasumber yang kredibel, tentunya berita yang disampaikan akan lebih dipercaya oleh khalayak. Selain itu, bahasa yang mudah dimengerti oleh awam akan membantu proses khalayak dalam mencerna informasi. Tahap ini penulis

penyakit saat melakukan wawancara dengan Dokter Nanny Budiman. Sebagai dokter gizi, Dokter Nanny Budiman membantu penulis dalam proses verifikasi informasi yang telah penulis dapatkan dari studi dokumen. Penulis juga mendapatkan gambaran kebutuhan target pasar dari pengalaman Dokter Nanny Budiman dalam menghadapi pasien dengan kecenderungan anak obesitas.

2. Menghindari istilah-istilah medis yang asing dan mengganti dengan istilah medis yang lebih dikenal di kalangan masyarakat. Contohnya adalah pemilihan diksi cacar air, bukan *varicella*. Tahap ini penulis lakukan bukan pada istilah medis, karena istilah medis yang muncul pada karya penulis cenderung sudah umum bagi awam. Namun penulis berupaya mengganti satuan ukur yang cenderung digunakan pada situs-situs kesehatan seperti *WHO* dalam kalkulator Indeks Massa Tubuhnya (IMT). Mayoritas kalkulator IMT yang tersedia di internet berbasis negara asing dan menyediakan satuan ukur internasional seperti inci dan *pound*. Pada *newsgame* karya penulis, satuan ukur yang digunakan adalah satuan ukur yang umum digunakan di Indonesia, yakni centimeter untuk tinggi badan dan kilogram untuk berat badan. Hal tersebut diharapkan dapat mempermudah proses pemaknaan pesan bagi khalayak.

3. Tidak menampilkan wajah pasien dalam keadaan atau *angle* yang berkesan merendahkan. Suatu penyakit atau gangguan kesehatan dapat dianggap sensitif bagi penderita. Tentunya dalam *newsgame*, hal ini secara otomatis dihindarkan. Dalam *newsgame*, karakter yang diciptakan cenderung berupa karakter fiksi sehingga tidak menampilkan wajah pasien.
4. Mengemas data dengan grafis sehingga mudah dicerna oleh khalayak. Data-data penderita penyakit, data persentase kesembuhan masyarakat, dsb. Akan lebih menarik secara visual jika dikemas dengan grafis. Tahap ini penulis sempat rencanakan, namun dalam eksekusi, penulis mengalami kesulitan dari segi waktu. Sehingga grafis yang penulis sediakan masih berupa grafis sederhana seperti barometer untuk menunjukkan status IMT, dan tabel-tabel untuk menjelaskan pembagian kebutuhan kalori bagi anak berdasarkan jenis kelamin dan usia.
5. Perhatikan bahwa suatu informasi kesehatan dapat bersifat personal. Kondisi suatu individu dengan individu lain berbeda-beda sesuai dengan latar belakang masing-masing. Tahap ini penulis kembangkan dengan memberikan hasil dan alur yang terpersonalisasi sesuai dengan status IMT anak. Dengan begitu, *user* dengan kondisi anak yang berbeda-beda mampu berfokus pada informasi yang dibutuhkan oleh anaknya tersebut. (p.88)

3.1.2 Riset dan Konsultasi Tentang *Newsgame*

Juli James (2017) menuliskan sebuah hasil penelitian bahwa keterlibatan emosi dalam memainkan *newsgame* cenderung tinggi. Hal tersebut membuat proses penyerapan informasi berlangsung lebih efektif (p. 4).

Berangkat dari pernyataan tersebut, penulis memanfaatkan salah satu keunggulan *newsgame* tersebut agar informasi yang hendak penulis sampaikan dapat diterima dan berguna. Selain memanfaatkan keunggulan *newsgame*, penulis juga berangkat dari fenomena preferensi anak masa kini yang lebih memilih bermain gawai dibandingkan bermain di luar rumah.

Adapun jenis *newsgame* yang penulis kembangkan adalah kombinasi dari *newsgame* sebagai permainan narasi dan *newsgame* sebagai arti. Karya penulis dapat dikategorikan ke dalam *newsgame* sebagai permainan narasi karena permainan ini mengandung *setting* situasi, yakni situasi *user* dengan kondisi anak tertentu yang dapat berkonsultasi dengan karakter Dokter. Karya penulis juga dapat dikategorikan ke dalam *newsgame* sebagai arti. Karya penulis memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya ibu dengan anak berumur 5-12 tahun terkait bahaya obesitas. Dengan berbagai fitur, pemain dapat memaknai sendiri hasil yang mereka dapatkan. Penulis juga berharap, apabila hasil yang didapatkan pemain dari

newsgame ini menunjukkan indikasi obesitas, para pemain dapat merefleksikan hasil tersebut dan berusaha melakukan perubahan.

Bentuk *newsgame* yang penulis kembangkan adalah *visual novel*. *Visual novel* adalah permainan interaktif dengan karakter-karakter yang disertai dengan tulisan berupa narasi. Selain narasi, *visual novel* juga menyediakan pilihan-pilihan bagi pemain sebagai bentuk interaksi dengan karakter (Cavallaro, 2010, p. 8).

Adapun dalam membuat *newsgame*, perlu memerhatikan *User Interface* dan *User Experience*. Menurut Krug (2014) *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan komponen krusial dalam sebuah *website* maupun aplikasi. Keduanya saling berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan. UX merupakan desain yang bertumpu pada interaksi *user* dengan suatu produk, sistem, maupun organisasi. UX juga mencakup arsitektur/susunan konten, informasi, dan *sitemap*. (p. 7)

Adapun unsur-unsur UX diantaranya adalah.

1. *Persona*

Persona mencakup rangkuman profil, latar belakang, kebutuhan, motivasi, dan tujuan calon *user*. Adapun dalam membuat *persona*, dapat didasari oleh riset, observasi, dan wawancara. Namun, jika tidak memungkinkan, *persona* dapat dibuat dengan mengandalkan asumsi *UX designer*. Seluruh aspek tersebut perlu diketahui oleh *UX designer* guna memenuhi ekspektasi calon *user*. Dapat dikatakan, *persona*

merupakan representasi dari ekspektasi calon *user*. Dengan mempersiapkan persona, produk yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman yang baik bagi calon *user*. Adapun target pasar dari karya penulis merupakan orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 2-20 tahun. Rentang usia tersebut diputuskan atas dasar kurva pertumbuhan CDC yang mencakup usia 2-20 tahun. Karena cakupan kurva tersebut, maka salah satu fitur dari karya penulis, yakni kalkulator IMT masih relevan digunakan untuk anak usia hingga 20 tahun, meski usia tersebut sudah terbilang memasuki kategori remaja.

Penulis membuat persona berdasarkan hasil wawancara dengan dokter gizi dan dua orang ibu yang memiliki anak obesitas. Menentukan dokter gizi sebagai salah satu narasumber untuk persona merupakan hasil diskusi penulis dengan dosen pembimbing. Wawancara dengan dokter gizi kemudian menjadi salah satu bentuk riset penulis mengenai calon *user*. Seorang dokter gizi tentunya memiliki berbagai pengalaman tentang pasien dengan kecenderungan obesitas anak, maka wawancara hasil wawancara tersebut mampu merepresentasikan persona calon *user*. Hasil wawancara tersebut dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Dr. Nany Budiman sudah bekerja sebagai dokter gizi selama 21 tahun. Saat ini beliau bekerja di Rumah Sakit Ciputra, Jakarta Barat. Dokter Nany mengakui bahwa mayoritas pasien yang berkonsultasi dengan dirinya tidak memiliki pengetahuan dasar tentang kebutuhan kalori anak maupun tentang Indeks Massa Tubuh

dan indikasi obesitas. Beliau menyatakan bahwa kebanyakan orang tua lebih memerhatikan berat badan anak saat masih bayi. Ketika sudah memasuki bangku SD, anak seolah dianggap sudah cukup dewasa dan tidak diperhatikan pola makannya. Menurut Dokter Nany, mayoritas pasiennya yang terjangkit obesitas disebabkan oleh pola makan keluarga. Masih banyak yang mengikuti pola makan turun temurun dari keluarga, padahal pola makan tersebut kurang baik bagi kesehatan. Salah satu contohnya adalah pemikiran bahwa jika belum makan nasi, maka belum kenyang. Makanan sederhana seperti mi instan saja perlu disuguhi dengan nasi agar anak merasa kenyang lebih lama. Selain itu, ada juga faktor *caregiver* bagi anak apabila orang tuanya sibuk. Banyak anak yang kurang diperhatikan pola makannya ketika anak tersebut dirawat oleh orang lain seperti asisten rumah tangga atau mungkin nenek dari anak tersebut. Maka dari itu, penulis merasa *newsgame* ini cukup relevan untuk diluncurkan guna meningkatkan kesadaran orang tua dan menunjukkan pola makan yang lebih sehat untuk anak dibandingkan dengan pola makan yang kurang sehat yang sering dilakukan dalam keluarga di Indonesia.

2. Leonie Rafaela merupakan seorang ibu berumur 49 tahun yang tinggal di perkotaan Bogor. Leonie memiliki dua orang anak, salah satunya adalah Albert Flinderico (13). Albert sebagai anak bungsu memiliki masalah berat badan, yakni terhitung obesitas.

Leonie sendiri sehari-hari bekerja sebagai wiraswastawan, membantu suaminya. Maka dari itu Leonie mengaku jarang sekali berada di rumah. Leonie mengaku, sering menitipkan anaknya pada Asisten Rumah Tangga (ART). ART tersebut setiap hari diberikan uang untuk masak maupun membeli makanan melalui aplikasi ojek *online*. Menurut Leonie, pola makan Albert memang kurang terkontrol karena kesibukannya tersebut. ARTnya pun kesulitan untuk mengajak Albert makan makanan sehat seperti sayur. Albert lebih gemar makan makanan instan seperti *nugget*, sosis, ayam *katsu*, dan *fast food* seperti KFC dan *Burger King*. Albert juga kurang suka minum air putih dan lebih sering membeli minuman kemasan seperti *teh kotak*, *nutrisari*, dsb. Leonie juga merasa, dirinya masih sangat awam mengenai hal-hal seperti kebutuhan kalori anak, cara menghitung IMT, dan sebagainya. Maka dari itu, *newsgame* ini menjadi relevan sebagai pemandu Leonie untuk mulai mengenal pengetahuan-pengetahuan mendasar tentang kesehatan dan berat badan anak. Leonie juga berharap, sebuah *newsgame* dapat menarik perhatian Albert untuk menyadari bahwa pola makannya selama ini tidak sehat.

3. Siti Maemunah merupakan seorang ibu berumur 34 tahun yang juga tinggal di Kota Bogor. Siti memiliki seorang anak berusia 11 tahun yang terbilang mengalami obesitas. Anak tersebut bernama Henry Subiantoro. Meski pekerjaan Siti merupakan Ibu Rumah

Tangga dan dirinya selalu berada di rumah, Siti mengaku jarang memerhatikan pola makan anak. Setiap kali Henry merasa lapar, Siti selalu menyediakan makanan maupun kudapan. Menurut Siti, selama masih masa pertumbuhan tidak masalah bagi anaknya untuk makan banyak. Dengan adanya *newsgame* ini, Siti berharap mampu lebih memahami pola makan yang baik bagi kesehatan anaknya.

Guna memperdalam persona dan juga menentukan berbagai aspek dalam *newsgame*, penulis juga melakukan sebuah survei. Aspek-aspek tersebut diantaranya adalah preferensi penyampaian informasi, hingga pembentukan karakter Dokter pada *newsgame*. Survei tersebut penulis lakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui media sosial seperti *Instagram* dan *facebook*. Adapun syarat untuk mengisi kuesioner tersebut adalah memiliki anak berusia 2-20 tahun. Demografi responden didominasi oleh orang tua yang berdomisili di Bogor dan Jakarta. Adapun responden terhitung berjumlah 51 orang. Survei tersebut menjadi salah satu pelengkap bagi penulis dalam melihat persona calon *user* dan preferensi mereka. Berikut beberapa preferensi calon *user* yang penulis dapatkan.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis. Sebanyak 76.2% responden memilih opsi pemaparan informasi mengenai obesitas dilakukan langsung oleh ahli yang terjamin kredibilitasnya, dalam hal ini adalah seorang dokter gizi.

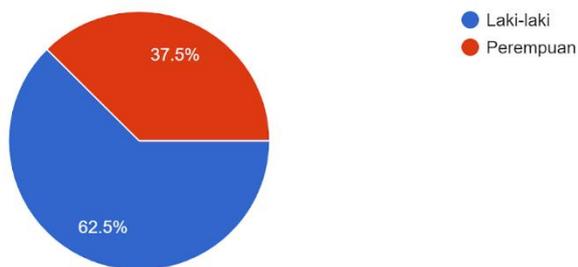


Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.3 Hasil Survei

Maka dari itu, penulis menciptakan karakter dokter gizi. Sebelum menentukan desain karakter dokter gizi tersebut, penulis melakukan survei dan mendapati bahwa preferensi dokter berdasarkan gender dari calon user didominasi oleh pilihan laki-laki.

Preferensi dokter gizi anda berdasarkan gender
48 responses



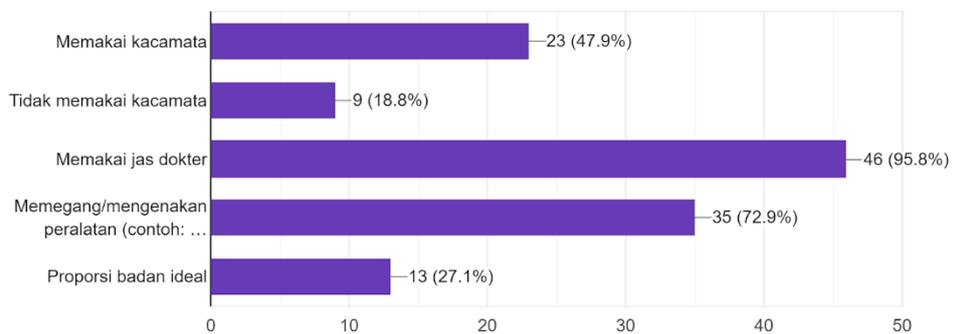
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.4 Hasil Survei

Selain itu, penulis juga menyediakan pertanyaan dengan *check list* terkait penampilan atau citra dokter yang menurut calon *user* memberikan kesan kredibel atau bisa dipercaya. Berikut hasilnya.

Bagaimana citra atau gambaran dokter gizi yang menurut anda kredibel dan bisa dipercaya? (pilih maksimal 3)

48 responses



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.5 Hasil Survei

Lalu, penulis juga merujuk pada artikel yang diterbitkan *Haibunda.com*. Pada artikel tersebut, tercatat lima dokter anak favorit di Jakarta, diantaranya adalah Dokter Idham Amir, Dokter Paulus Linardi, Dokter Herbowo Agung, Dokter Hartati Ningsih, dan Dokter Aditya Surya. Penulis pun membuat pertanyaan terkait dokter favorit dan menggunakan kelima dokter pada artikel tersebut sebagai pilihan. Namun, penulis juga menambahkan pilihan “*others*” sehingga responden dapat memilih sendiri dokter favoritnya. Adapun penulis memilih Dokter Aditya Surya sebagai inspirasi karakter yang utama karena persentase calon *user* yang memilih

beliau mencapai 34,9%. Dokter Aditya sendiri seringkali muncul di acara televisi seperti Dr. Oz Indonesia.

Maka dari itu, karakter dokter gizi pada *newsgame* ini diputuskan untuk berjenis kelamin laki-laki, dengan fitur penampilan memakai jas dokter, mengalungkan stetoskop, dan mengenakan kaca mata serta terinspirasi dari Dokter Aditya Surya.



Sumber: *IDNTimes.com*

Gambar 3.5 Potret Dokter Aditya Surya



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.6 Grafis Dokter Hendri

2. Konsistensi

Dalam sebuah produk, *user* tentunya akan merasa nyaman dengan adanya konsistensi. Konsistensi dapat mengurangi kemungkinan adanya pembelajaran berulang bagi *user*. Jika sebuah produk memiliki pola yang konsisten (contohnya adalah kegunaan suatu tombol dan tata letaknya yang selalu sama di setiap halaman) maka *user* akan terhindar dari kebingungan. Hal ini penulis aplikasikan melalui tata letak tombol yang konsisten. Pada *newsgame* karya penulis, seluruh dialog memiliki tombol *next* untuk menghindari kebingungan bagi *user* tentang apa yang perlu dilakukan berikutnya. Penulis juga menyediakan tombol *back* dan tombol *home* di setiap halaman sehingga *user* memiliki kesempatan untuk mengulang jika kebingungan. Tombol-tombol yang bersifat repetisi tersebut akan membuat *user* merasa terbiasa, sehingga dalam halaman demi halaman, *user* sudah mampu mengidentifikasi kegunaan dari tombol-tombol tersebut.

3. Kesederhanaan

Sebuah produk perlu dibentuk sesederhana mungkin. Semakin sederhana suatu produk, semakin mudah *user* dalam mengakses produk tersebut. Diusahakan, desainer UX menerapkan “Don’t make me think” dalam membuat suatu program, yang mana jika *user* tidak perlu banyak berpikir tentang cara mengakses produk, maka semakin baik produk tersebut. Mengingat target pasar dari *newsgame* ini adalah kalangan

orang tua, khususnya ibu-ibu. Maka penulis berupaya untuk tidak memberikan fitur yang rumit. Bentuk *newsgame visual novel* juga menjadi cocok jika dibandingkan dengan bentuk *newsgame* lain yang memerlukan banyak interaksi. (Krug, 2014, p. 11-12).

Krug (2014) menjelaskan UI sebagai desain yang bertumpu pada aspek visual. Aspek visual yang dimaksud mencakup tata letak, *color palette*, pemilihan tipografi, dsb. (p. 17)

Adapun Krug (2014) memaparkan bahwa tahapan desain UI meliputi:

1. *Brainstorming*

Tahap ini berupaya mengidentifikasi cara menyelesaikan masalah dalam suatu desain visual. Contoh sederhananya adalah pilihan warna *background* dan teks yang harus kontras, sehingga teks mudah dibaca oleh *user*. Pada tahap *Brainstorming*, desainer dapat mencari inspirasi melalui produk/*brand* lain, menentukan *style guide*.

Pada tahap ini, penulis melakukan diskusi bersama *programmer*

2. Eksperimen

Tahap ini berupaya mengeksplorasi segala solusi yang dibutuhkan *user* melalui desain visual.

Setelah desain UI dan UX selesai, tahap terakhir yang perlu dilakukan adalah *User Acceptance Testing* (UAT). Tahap-tahap UAT diantaranya adalah membuat *acceptance criteria*, mereview produk dengan kriteria

tersebut, dan mendesain *test cases*. (Hambling and Goethem, 2013, p. 101-113).

3.1.3 Ragam Fitur Interaktif

Meski berbentuk *visual novel*, *Newsgame* “Anak Gemuk ≠ Sehat” memiliki beberapa fitur interaktif selain memilih jawaban-jawaban yang terdapat dalam skenario permainan. Berikut tabel untuk menggambarkan skenario awal *newsgame* beserta fitur-fiturnya.

Adapun Gumelar (2011) menyatakan bahwa kerangka cerita atau *storyboard* untuk produk jurnalistik terdiri dari unsur 5W + H + S, yaitu *What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *Why* (Mengapa), *Who* (Siapa), *How* (Bagaimana), dan *Solution* (Solusi) (p. 56-58). Unsur-unsur tersebut harus terjawab dan menjadi *guideline* atas cerita yang dibangun. Berikut merupakan upaya penulis dalam menjawab unsur-unsur *storyboard* tersebut:

1. Apa

Sesuai dengan topik yang diangkat, *newsgame* ini membahas tentang masalah obesitas anak. Maka dari itu, *storyboard* dibentuk dengan memaparkan penjelasan singkat mengenai obesitas anak, data-data obesitas anak di Indonesia, faktor penyebab obesitas, dsb.

2. Kapan

Topik obesitas anak sudah menjadi masalah yang tak kunjung terselesaikan. Seperti yang dipaparkan oleh WHO dan lembaga kesehatan lainnya, angka obesitas anak Indonesia tak kunjung

mengalami penurunan. Maka, menjadi penting untuk membahas data tersebut pada salah satu *sequence newsgame* guna menjawab salah satu unsur *storyboard* ini.

3. Dimana

Masalah ini terjadi secara global, namun penulis berfokus pada masalah yang terjadi di Indonesia. Maka dari itu, penulis juga memasukan perbandingan masalah obesitas yang ada di Indonesia dengan negara-negara lain seperti ASEAN.

4. Mengapa

Pada aspek ini, penulis juga memaparkan informasi faktor-faktor apa saja yang menyebabkan obesitas anak. Diikuti dengan penjelasan bahwa menjaga pola makan sesuai kalori juga diperlukan agar kesehatan gizi anak seimbang atau ideal. Maka dari itu, guna menekankan mengapa menjaga pola makan penting, penulis menyediakan tantangan untuk menyusun pola makan sehari-hari.

5. Siapa

Newsgame ini melibatkan orang tua dengan anak berusia 2-20 tahun. Sehingga informasi yang dipaparkan juga diusahakan tidak kompleks dan tidak mengandung istilah-istilah medis yang kurang umum di kalangan awam.

6. Bagaimana

Karena *newsgame* ini salah satu visinya adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang obesitas anak, penulis berupaya menyediakan fitur-fitur yang dapat menawarkan informasi terpersonalisasi dengan harapan, proses pemaknaan pesan dapat berjalan dengan lebih efektif. Maka dari itu, tercipta fitur kalkulator IMT yang selanjutnya mengarahkan pemain pada informasi terpersonalisasi tadi. Selain itu, untuk menjawab pertanyaan “Mengapa menghitung asupan kalori sehari-hari menjadi penting?” penulis menyediakan tantangan untuk menyusun menu agar pemain dapat merasakan sensasi langsung memilih menu makan dan mengkalkulasi jumlah kalori makanan yang dipilih serta membandingkan dengan pola makan yang selama ini telah dijalankan.

7. Solusi

Karakter Dokter hadir menuntun pemain untuk memahami berbagai macam aspek terkait Obesitas Anak. Dengan menyediakan fitur kalkulator IMT, informasi yang didapatkan pemain menjadi terpersonalisasi. Dengan menyediakan tantangan menyusun menu, pemain diajak untuk mulai memerhatikan pola makan anaknya. Sehingga *newsgame* ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk masalah yang dijabarkan pada pertanyaan-pertanyaan sebelumnya.

Storyboard ini dirancang melalui diskusi bersama dosen pembimbing serta tim yang telah penulis bentuk. Pada setiap diskusi, penulis berupaya menekankan unsur-unsur 5W + H + S sehingga seluruh unsur tersebut dapat terjawab dan membentuk *storyboard* yang memadai dan memenuhi kriteria bagi sebuah produk visual interaktif. Salah satu fitur yang sebelumnya tidak muncul pada ide awal penulis adalah fitur tantangan menyusun menu, yang mana akhirnya diciptakan guna menjawab unsur “Bagaimana” pada *storyboard*, yakni bagaimana *newsgame* ini dapat menyadarkan pemain bahwa mengatur pola makan sesuai dengan kebutuhan kalori anak merupakan hal yang perlu diperhatikan bagi anak dengan masalah gizi. Adapun hasil diskusi tersebut akhirnya menghasilkan *storyboard* seperti berikut:

Tabel 3.1 *Storyboard Newsgame “Anak Gemuk ≠ Sehat”*

No.	Sequence	Penjelasan
1.	INTRODUCTION	“Halo, perkenalkan saya Dokter Hendri. Saya adalah dokter gizi yang akan memberikan informasi tentang berat badan anak untuk anda.”
2.	PENGANTAR TENTANG OBESITAS	“Obesitas anak merupakan kondisi dimana anak memiliki berat badan berlebih jika dibandingkan dengan rata-rata anak seusianya dan juga tinggi badannya. Jika anak mengalami obesitas, anak memiliki penumpukan lemak yang tidak normal atau berlebih yang dapat mengganggu kesehatan.”

3.	MULTIPLE CHOICE INFORMASI YANG HENDAK DIBACA TERLEBIH DAHULU	<p>Informasi apa yang ingin anda ketahui terlebih dahulu?”. Lalu akan muncul pop up 3 opsi.</p> <p>Opsi pertama: “Obesitas Anak Indonesia dibanding Negara Lain”</p> <p>Opsi kedua: “Penyebab Obesitas”</p> <p>Opsi ketiga: “Lanjutkan”</p>
4.	OPSI PERTAMA	<p>“Tahukah anda? Pada tahun 2020, UNICEF mencatat Indonesia dan beberapa negara lain seperti Malaysia dan Filipina sebagai negara di kawasan ASEAN yang patut diberi perhatian lebih terkait kesehatan anak. Terutama dalam hal kekurangan gizi dan kelebihan gizi.</p> <p>Indonesia sendiri pernah menjadi negara dengan presentase obesitas anak tertinggi di ASEAN pada tahun 2013, yakni sebesar 12 persen. Sederhananya, dari 17 juta anak di ASEAN yang terjangkit obesitas, 7 jutanya berasal dari Indonesia. Hayo, apakah anak anda salah satunya?”</p>
5.	OPSI KEDUA	<p>“3 penyebab paling umum obesitas pada anak adalah faktor genetik, pola makan yang buruk dan penurunan aktivitas fisik. Bisa juga, gabungan antara ketiga faktor tersebut. Kira-kira anak anda termasuk kategori yang mana?”</p>
6.	OPSI KETIGA	<p>Melanjutkan ke narasi berikutnya.</p>

7.	PENGANTAR TENTANG INDEKS MASSA TUBUH	<p>“Indeks Massa Tubuh (IMT) adalah satuan untuk mengetahui rentang berat badan ideal seseorang. Dengan rumus IMT, kita dapat mengetahui apakah berat badan kita sudah ideal, kelebihan berat badan, obesitas, kekurangan berat badan, atau bahkan kekurangan gizi.”</p> <p>“Berat badan yang tidak ideal memiliki resiko penyakitnya masing-masing loh. Sebelum terlambat, mari kita cek sama-sama IMT anak anda.”</p>
8.	FITUR KALKULATOR IMT	User akan memasukan data anak dan memperoleh hasil IMT dalam bentuk barometer.
9.	REAKSI DOKTER AKAN HASIL IMT	<p>Jika hasil IMT kekurangan berat badan: “Waduh, berat badan anak masih kurang dari berat badan ideal nih. Apa yang perlu anda lakukan?” dengan mimik wajah dokter Hendri terlihat kaget.</p> <p>Jika hasil IMT ideal: “Selamat, berat badan anak anda sudah ideal. Apa yang perlu anda lakukan selanjutnya?” dengan mimic wajah dokter Hendri terlihat tersenyum atau mengacungkan jari jempol.</p> <p>Jika hasil IMT kelebihan berat badan/obesitas</p>

		<p>“Waduh, berat badan anak melebihi berat badan ideal nih. Apa yang perlu anda lakukan?” dengan mimik wajah dokter Hendri terlihat kaget.</p> <p>Lalu narasi bercabang sesuai dengan hasil kalkulasi IMT:</p>
10 a.	NARASI JIKA ANAK KEKURANGAN BERAT BADAN	<p>“Anak yang kekurangan berat badan perlu memenuhi kebutuhan kalori sehari-hari. Tahukan anda, kebutuhan kalori anak berbeda-beda sesuai dengan usia dan jenis kelamin masing-masing? Yuk kita lihat tabelnya.”</p> <p>Muncul tabel berisi:</p> <p>Berdasarkan Angka Kecukupan Gizi yang telah ditetapkan oleh Kemenkes RI lewat Peraturan Menteri Kesehatan No. 75 Tahun 2013, inilah jumlah kebutuhan kalori anak setiap hari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 2-3 tahun: 1125 Kkal per hari - Usia 4-6 tahun: 1600 Kkal per hari - Usia 7-9 tahun: 1850 Kkal per hari <p>Di atas usia 10 tahun, kebutuhan kalori anak mulai dibedakan menurut jenis kelaminnya.</p> <p>Anak laki-laki</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 10-12 tahun: 2100 Kkal per hari - Usia 13-15 tahun: 2475 Kkal per hari - Usia 16-18 tahun: 2675 Kkal per hari <p>Anak perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 10-12 tahun: 2000 Kkal per hari

		<ul style="list-style-type: none"> - Usia 13-15 tahun: 2125 Kkal per hari - Usia 16-18 tahun: 2125 Kkal per hari
10 b.	NARASI JIKA BERAT BADAN ANAK IDEAL	<p>“Kelihatannya anda sudah berhasil menerapkan pola makan yang sehat. Namun, tahukan anda bahwa kebutuhan kalori anak berbeda-beda sesuai dengan usia dan jenis kelamin masing-masing? Coba kita cek tabelnya yuk agar nanti saat anak bertambah umur anda tidak salah menerapkan pola makan.”</p> <p>Muncul tabel:</p> <p>Berdasarkan Angka Kecukupan Gizi yang telah ditetapkan oleh Kemenkes RI lewat Peraturan Menteri Kesehatan No. 75 Tahun 2013, inilah jumlah kebutuhan kalori anak setiap hari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 2-3 tahun: 1125 Kkal per hari - Usia 4-6 tahun: 1600 Kkal per hari - Usia 7-9 tahun: 1850 Kkal per hari <p>Di atas usia 10 tahun, kebutuhan kalori anak mulai dibedakan menurut jenis kelaminnya.</p> <p>Anak laki-laki</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 10-12 tahun: 2100 Kkal per hari - Usia 13-15 tahun: 2475 Kkal per hari - Usia 16-18 tahun: 2675 Kkal per hari <p>Anak perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 10-12 tahun: 2000 Kkal per hari - Usia 13-15 tahun: 2125 Kkal per hari

		- Usia 16-18 tahun: 2125 Kkal per hari
10 c.	NARASI JIKA ANAK KELEBIHAN BERAT BADAN ATAU OBESITAS	<p>“Anak yang memiliki berat badan berlebih maupun obesitas perlu mengatur pola makan agar asupan kalori dalam sehari tidak melebihi kebutuhan. Jika asupan kalori berlebih dan berlangsung dalam waktu yang lama, dapat menambah bobot berat anak.”</p> <p>“Tahukan anda, kebutuhan kalori anak berbeda-beda sesuai dengan usia dan jenis kelamin masing-masing? Yuk kita lihat tabelnya.”</p> <p>Muncul tabel:</p> <p>Berdasarkan Angka Kecukupan Gizi yang telah ditetapkan oleh Kemenkes RI lewat Peraturan Menteri Kesehatan No. 75 Tahun 2013, inilah jumlah kebutuhan kalori anak setiap hari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 2-3 tahun: 1125 Kkal per hari - Usia 4-6 tahun: 1600 Kkal per hari - Usia 7-9 tahun: 1850 Kkal per hari <p>Di atas usia 10 tahun, kebutuhan kalori anak mulai dibedakan menurut jenis kelaminnya.</p> <p>Anak laki-laki</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 10-12 tahun: 2100 Kkal per hari - Usia 13-15 tahun: 2475 Kkal per hari - Usia 16-18 tahun: 2675 Kkal per hari <p>Anak perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usia 10-12 tahun: 2000 Kkal per hari

		<ul style="list-style-type: none"> - Usia 13-15 tahun: 2125 Kkal per hari - Usia 16-18 tahun: 2125 Kkal per hari
11.	PENGANTAR CARA MENGONTROL KALORI MAKANAN	<p>“Lalu, bagaimana cara mengontrol asupan kalori anak? Tentunya kita harus menghitung jumlah kalori makanan-makanan yang kita sajikan untuk anak kita.”</p> <p>Muncul pop up penjelasan.</p> <p>“Kementerian Kesehatan (Kemenkes) mendata jumlah kalori makanan dan merangkumnya dalam Tabel Komposisi Pangan Indonesia (TKPI). Saat ini, Kemenkes telah meluncurkan sebuah <i>website</i> untuk masyarakat agar lebih mudah mencari informasi komposisi dan jumlah kalori makanan.</p> <p><i>Website</i> tersebut dapat diakses disini:</p> <p>https://www.panganku.org/id-ID/semua_nutrisi</p> <p>Dokter Hendri lalu berdialog lagi:</p> <p>“Langsung saja yuk kita coba simulasi menyusun menu makan anak dalam satu hari. Usahakan pilihan menu anda tidak melebihi kebutuhan kalori anak ya!”</p>
12.	PERMAINAN MENYUSUN MAKANAN	<i>User</i> akan ditantang untuk menyusun menu makan dalam sehari (sarapan, makan siang,

		dan makan malam) dengan jumlah kalori yang sesuai dengan kebutuhan anaknya.
13.	PENUTUP	Dokter Hendri kembali berdialog. “Bagaimana hasilnya? Semoga berhasil. Mulai saat ini, mari terapkan pola makan yang sehat dan sesuai dengan kebutuhan anak! Jangan lupa, tingkatkan juga aktivitas fisik anak agar pertumbuhan menjadi optimal.”
	PERINGATAN	<i>Newsgame</i> ini sebaiknya tidak dilihat sebagai referensi utama untuk kesehatan anak anda. Seperti yang sudah diinformasikan. Obesitas, kelebihan berat badan, dan kekurangan berat badan dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Maka dari itu, konsultasi dengan dokter gizi akan lebih menunjang kebutuhan anda. Terima kasih.

3.1.4 Pemilihan Platform

Newsgame “Anak Gemuk ≠ Sehat” akan dipublikasikan dalam bentuk *game website*. Adapun *website* yang digunakan merupakan *website* dari sebuah media daring lokal di Kota Bogor, yakni *BogorDaily.net*. Dalam pembuatan *Newsgame* hingga proses pengunggahan ke *platform* tersebut, penulis memerlukan bantuan dari orang yang kompeten dalam hal bahasa pemrograman. Maka dari itu, penulis juga melalui tahap berikut.

3.1.4.1 Pembentukan Tim

Sebagai produser dan *game designer*. Penulis memiliki beberapa peran. Di antaranya adalah pembentukan skenario, riset dan kurasi data, hingga pembentukan tim. Skenario dari *newsgame* “Anak Gemuk ≠ Sehat” berasal dari ide orisinal penulis. Adapun seluruh substansi dari *newsgame* ini didasari oleh hasil riset penulis. Dalam prosesnya, penulis juga merekrut dua orang untuk memenuhi peran *game programmer* dan *graphic designer*. Seperti yang penulis telah sampaikan, peran *game programmer* dipegang oleh Adi Wijaya Kusuma, rekan penulis yang pernah bekerja sebagai *developer* di *Unity*. Adi telah memiliki pengalaman yang relatif banyak. Ia sendiri telah meluncurkan beberapa *game*. Peran *graphic designer* dipegang oleh Dea Felicia, rekan penulis yang merupakan alumni program studi Desain Komunikasi Visual dari Universitas Bina Nusantara. Kedua rekan penulis tersebut direkrut atas dasar penilaian personal penulis terkait karya-karya yang telah mereka kerjakan.

3.1.4.2 Persiapan Alat dan Bahan

Adapun alat-alat yang diperlukan dalam pembuatan *newsgame* adalah sebagai berikut:

1. *Software Construct 3*

Construct 3 merupakan aplikasi *open source* untuk membuat permainan dua dimensi. Dalam mengoperasikan aplikasi ini, menggunakan fondasi bahasa pemrograman C++. Permainan yang telah dibuat pada aplikasi ini dapat dibaca oleh berbagai *platform* seperti Windows, iOS, Android, Windows Phone, hingga Web.

2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah *software* editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Adobe Photoshop digunakan untuk keperluan mendesain *asset newsgame*.

3. Adobe After Effect

Adobe After Effect adalah *software* yang dikembangkan oleh Adobe yang digunakan untuk film dan pasca produksi pada video. Adobe After Effect digunakan untuk pembuatan efek animasi pada grafis yang ada pada *newsgame*.

3.2 Anggaran Pengerjaan *Newsgame* “Anak Gemuk ≠ Sehat”

Dalam proses pembuatan *newsgame* “Anak Gemuk ≠ Sehat”, berikut estimasi anggaran yang perlu dikeluarkan oleh penulis,

Tabel 3.2 Estimasi Anggaran Pembuatan Karya

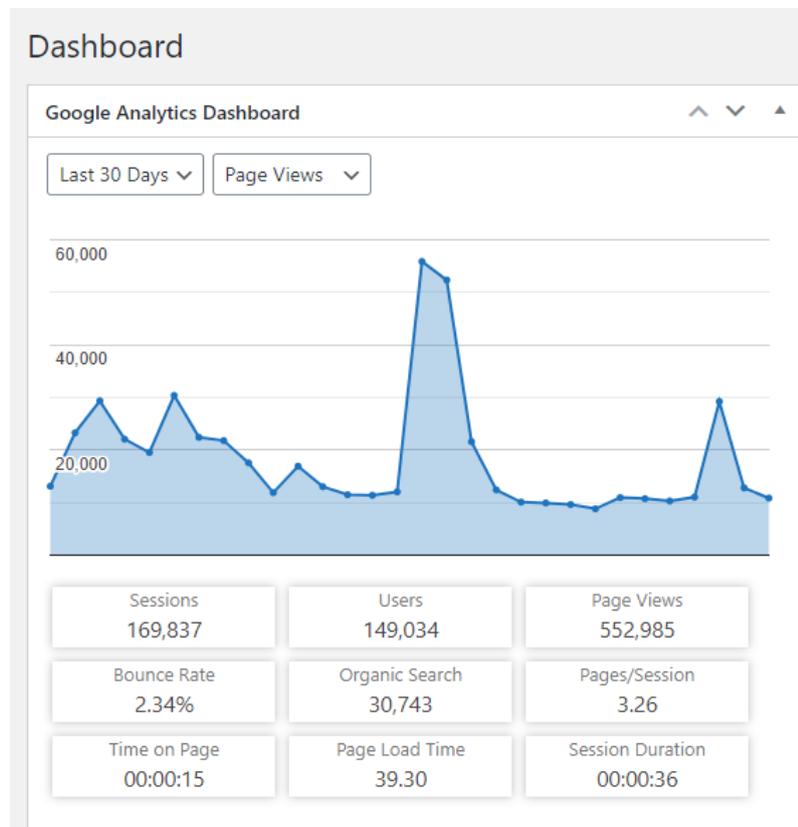
No.	Keterangan	Biaya
3.	Biaya Penggunaan Internet dan Tempat Diskusi	Rp. 1.500.000

4.	Jasa Desain Grafis	Rp. 700.000
5.	Jasa <i>Game Programmer</i>	Rp. 2.700.000
6.	Transportasi	Rp. 300.000
	Total	Rp. 5.200.000

3.3 Target Luaran dan Publikasi

TheGuardian.com dalam artikelnya menyatakan bahwa pemilihan *platform* untuk *newsgame* sangatlah penting. Dari segi kecepatan, *website* masih lebih unggul dibandingkan dengan aplikasi. Apabila *newsgame* yang diproduksi hendak mengangkat peristiwa yang aktual dan sedang hangat diperbincangkan, maka *website* menjadi pilihan tepat. *Newsgame* dapat secara langsung diunggah dan dimplikasikan ke dalam website tanpa menunggu konfirmasi dari pihak kedua. Sedangkan dalam bentuk aplikasi, memakan waktu sekitar tujuh hari untuk mendapat konfirmasi dari *Apple App Store* dan beberapa jam untuk *Android Store*. (para. 2). Maka dari itu, *platform* yang digunakan untuk *newsgame* ini adalah *website*. Adapun penulis memastikan juga preferensi calon *user* melalui survei. Sebanyak 72.9% lebih memilih *website*.

Distribusi *newsgame* dilakukan dengan menjalin kerjasama dengan media daring lokal di Bogor. Media daring tersebut adalah *BogorDaily.net*. *BogorDaily.net* telah menyetujui peluncuran *newsgame* pada websitenya. *BogorDaily.net* sendiri memiliki *website engagement* sebagai berikut:



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.11 *Website Engagement BogorDaily.net*

Dapat dilihat, *user* dari *BogorDaily.net* selama satu bulan (Desember) mencapai 149.034 orang. Sedangkan untuk *Page Views*, mencapai 552.985 *views*.

Selain diluncurkan ke *website BogorDaily.net*, penulis juga akan membuat poster digital yang akan diunggah ke media sosial *BogorDaily.net* seperti pada *Facebook* dan *Instagram*. Melansir *databoks.katadata.co.id*, kedua *platform* tersebut masuk dalam lima besar media sosial yang paling sering digunakan masyarakat Indonesia sepanjang tahun 2017. *Facebook* memperoleh sebanyak 41% pengguna dan *Instagram* memperoleh sebanyak 38% pengguna. Adapun pengikut

dari kedua *platform* dari *BogorDaily.net* tersebut mencapai 21.700 orang untuk *Facebook* dan 31.500 orang untuk *Instagram*.

Penulis pun membuat e-poster yang berisikan ajakan bagi para orang tua untuk mengakses link *newsgame* penulis. Khusus untuk poster *Instagram*, tidak mencantumkan link karena menggunakan fitur *swipe up*. Segala desain dari e-poster akan dibuat oleh penulis karena perlu penyesuaian dengan *style* dari *BogorDaily.net* dan penulis sendiri merupakan salah satu pekerja multimedia dari media daring tersebut.