



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media memiliki peranan yang sangat penting dan kuat dalam menjadi pusat perhatian publik untuk mengetahui dan mencari tahu berbagai informasi, menyebarkan informasi dan menambah pengetahuan. Sumber informasi yang dijadikan sebagai bahan pemberitaan oleh media juga berasal dari masyarakat itu sendiri. Indonesia memiliki media yang beraneka ragam (Sitepu, 2017).

Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat media informasi tentu berkembang mulai dari media konvensional hingga media daring. Dahulu masyarakat dapat mencari informasi melalui media konvensional seperti radio, koran dan televisi. Namun saat ini dengan smartphone sangat banyak informasi yang bisa didapatkan dengan mengakses media daring. Internet atau media online merupakan media baru yang muncul setelah media cetak dan penyiaran. (Putra, 2017).

Data dari Statista pada Maret 2019 menunjukkan bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara dengan penggunaan internet terbesar di dunia. Indonesia berada dalam peringkat kelima dengan jumlah 143,26 juta pengguna internet dari 3,49 miliar pengguna internet di seluruh dunia. Tingkat pertama diperoleh Tiongkok dengan jumlah 829 juta pengguna internet (Jayani, 2019).

Menurut Kolodzy (2006, p. 209) penyiaran merupakan kombimasi dari beberapa elemen atau lapisan dari *storytelling* (tulisan, gambar, dan suara). Tapi dengan berita online, jurnalis dapat mengolah elemen atau lapisan lebih banyak lagi (teks, gambar, suara, interaktifitas, dan multimedia). Jonathan Dube dari *cyberjournalist.net* dalam (Kolodzy, 2006, p. 209) telah merumuskan kekuatan dari setiap elemen *online*. “*Use print to explain. Use multimedia to show. Use interactivities to demonstrate and engage.*”

Dari data dan penjelasan di atas menjadi alasan penulis membuat karya berbentuk *Interactive Multimedia*. Penulis membuat karya *Interactive Multimedia* karena berita interaktif efektif untuk menyampaikan suatu berita. Menurut (Chung & Nah, 2009) fitur-fitur interaktif dapat memungkinkan pembaca berita untuk terlibat dalam mengonsumsi berita interaktif yang mereka akses dan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembaca berita menganggap pengalaman konsumsi berita mereka menjadi positif ketika mereka terlibat dengan menggunakan fitur-fitur interaktif.

Tema besar dalam pembuatan karya ini adalah mengenai virus Corona atau yang disebut dengan COVID-19, karena topik ini penting bagi publik dan sedang hangat di. *Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) atau dikenal dengan virus Corona merupakan jenis baru dari coronavirus yang disebut juga sebagai penyakit COVID-19. Virus Corona atau COVID-19 dapat menyebabkan gejala flu atau gejala penyakit infeksi seperti sesak napas, nyeri dada, batuk berdahak bahkan berdarah, dan demam tinggi (WHO, 2020).

Virus ini pertama kali muncul di kota Wuhan, Cina pada akhir Desember 2019 dan menyebar ke wilayah lain di Cina hingga menyebar ke beberapa negara lain (Alodokter, 2020). Virus Corona ini terkonfirmasi sudah menyebar di 200 negara di seluruh dunia per 27 Maret 2020 dengan total kasus mencapai 529.614, meninggal 23.976, dan 123.380 sembuh (Worldometer, 2020).

COVID-19 telah resmi masuk ke Indonesia dan telah dikonfirmasi oleh presiden Jokowi bahwa pada 2 Maret 2020 terdapat dua orang di Indonesia yang positif terjangkit virus Corona. Kedua orang tersebut terjangkit virus karena sebelumnya pernah melakukan kontak langsung dengan warga negara Jepang yang positif terjangkit virus Corona (Berty, 2020). Kasus masyarakat yang terjangkit virus ini bertambah setiap harinya, bahkan hingga hari ke 30 sudah tercatat 1.528 kasus positif Corona, 136 meninggal dunia, dan 81 orang sembuh (CNNIndonesia.com, 2020).

Munculnya virus ini tidak hanya berdampak pada kesehatan masyarakat saja. Banyak sektor yang terdampak dari munculnya virus ini, seperti keuangan, pariwisata, transportasi, bisnis, dan lain-lain. IHSG (Indeks Harga Saham Gabungan) telah mencapai posisi terendahnya yaitu jatuh di level 3.000 yang sebelumnya pernah mencapai posisi terendah pada 24 Juni 2012 di posisi 3.955,58. Selain itu akibat dari pandemi ini nilai tukar rupiah menjadi jauh, Pada 23 Maret 2020 harga jual dolar Amerika Serikat mencapai Rp 17 ribu di lima bank besar (Aria, 2020).

Melalui skripsi berbasis karya ini, penulis mencoba membahas tentang COVID-19 mulai dari penjelasan, penanganan, pencegahan, dan lainnya. Selain itu penulis akan membahas seputar bidang-bidang yang terdampak dari pandemi ini dan juga suara dari masyarakat seputar pandemi dalam karya *Interactive Multimedia Storytelling*.

## **1.2 Tujuan Karya**

Tujuan dari dibuatnya karya ini antara lain:

1. Dapat mengedukasi dan memberikan informasi seputar virus Corona atau COVID-19 kepada masyarakat.
2. Meningkatkan *awareness* atau kesadaran masyarakat terhadap penyebaran COVID-19.
3. Memberikan wadah kepada masyarakat terdampak COVID-19 agar ceritanya dapat di dengar oleh masyarakat.

## **1.3 Kegunaan Karya**

### **1.3.1 Akademis**

Diharapkan karya ini mampu memberikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat terkait virus Corona atau COVID-19. Serta menjadi acuan bagi mahasiswa yang ingin menghasilkan karya sejenis.

### **1.3.2 Praktis**

Diharapkan karya ini yang memberikan karya berupa *interactive multimedia story telling* dapat membantu perkembangan praktik jurnalistik agar kedepannya akan ada lebih banyak lagi media *online* yang memberikan konten berita dengan mengemasnya secara *interactive multimedia storytelling*.

### **1.3.3 Sosial**

Diharapkan karya ini dapat mengedukasi dan memberikan informasi yang bermanfaat dan juga menghibur tentang virus Corona atau COVID-19 bagi para pembaca.