

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anggota Organisasi Pangan dan Pertanian (FAO), Sridhar Dharmapuri melalui wawancara dengan *Kontan.co.id* menyatakan, 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 Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes), Ir Doddy Izwardi. Beliau menyatakan bahwa kebanyakan ibu di Indonesia akan merasa bangga bila memiliki anak yang bertubuh gemuk atau gendut. Para ibu menganggap anak yang gemuk adalah anak yang sangat sehat, lucu dan menggemaskan (para. 2).

Adapun *World Health Organization (WHO)* memaparkan data bahwa pada 2013, persentase obesitas anak di Indonesia merupakan yang tertinggi di ASEAN. Terhitung sekitar 12% anak Indonesia mengalami obesitas. Dengan begitu, dapat disimpulkan dari 17 juta anak yang mengalami obesitas di ASEAN, hampir 7 jutanya berasal dari Indonesia. Hasil Riset Kesehatan Dasar sejak tahun

2007 hingga 2018 menunjukkan bahwa kasus obesitas pada anak dan dewasa di Indonesia kian meningkat. (para. 5).

Angka-angka serta pernyataan tersebut mengimplikasikan kurangnya kesadaran masyarakat terhadap bahaya obesitas, terutama pada anak. Padahal, menurut Kemenkes, mencegah obesitas sejak dini mampu mengurangi resiko terjangkit penyakit tidak menular seperti diabetes dan tekanan darah tinggi (Depkes.go.id, 2017, para. 5).

*Depkes.go.id* juga menyatakan, salah satu faktor yang memengaruhi tingginya angka obesitas anak adalah penurunan aktivitas fisik yang disebabkan oleh perkembangan teknologi. Anak-anak cenderung memilih bermain gim melalui gawainya dibandingkan bermain di luar rumah (para. 3).

Berangkat dari data-data tersebut, penulis terdorong untuk mengkaji fenomena ini dan memberikan *output* berupa *newsgame*. *Newsgame* dapat menjadi format penyajian yang relatif cocok untuk meningkatkan kesadaran orang tua akan bahaya obesitas. Selain itu, target pasar tersebut juga dirasa cocok dengan asumsi bahwa mayoritas orang tua yang memiliki anak dengan rentang tertentu sudah termasuk ke dalam kategori *digital native*. Selain itu, keunggulan yang ditawarkan *newsgame*, yakni menyediakan informasi yang terpersonalisasi diharapkan dapat lebih menggerakkan aspek emosional dan kognitif *user*. Karena, informasi berfokus pada kondisi anak masing-masing.

Adapun Bogost et al. (2012) mendefinisikan *newsgames* sebagai berita dalam bentuk *software* yang dapat memuat tulisan, video, grafis, audio dengan skala

interaktivitas yang tinggi. *Newsgames* dapat mensimulasikan bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana suatu peristiwa terjadi, hingga menyimpulkan hal-hal personal yang menjadi ketertarikan konsumen. Dapat diimplikasikan, *newsgames* adalah inovasi bentuk penyajian berita dalam dunia jurnalistik (p. 5).

Penelitian Juli James (2017) menemukan bahwa keterlibatan emosi dalam memainkan *newsgames* cenderung tinggi. Hal tersebut membuat proses penyerapan informasi berlangsung lebih efektif (p. 4). Oleh karena itu, penulis hendak memanfaatkan keunggulan *newsgame* tersebut.

Adapun fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh *newsgame* karya penulis melibatkan kondisi personal pemain. Dengan begitu, hasil yang didapatkan akan berbeda-beda dan merujuk pada informasi yang dibutuhkan oleh masing-masing pemain. Dengan keunggulan tersebut, diharapkan informasi yang hendak penulis sampaikan dapat diterima secara efektif dan memberi pengaruh dari segi kognitif maupun *behavioural*.

*Newsgames* sendiri terbagi menjadi beberapa jenis. Jenis *newsgames* di antaranya adalah *newsgame* sebagai pengalaman, *newsgame* sebagai arti, *newsgames* sebagai permainan simulasi, *newsgame* sebagai kesenangan, *newsgame* sebagai permainan narasi, dan *newsgame* sebagai permainan sosial. Setiap jenis *newsgame* memiliki keunggulan dan kekurangan tersendiri dalam menyampaikan sebuah berita (Salen dan Zimmerman, 2004. p. 14).



Sumber: igcd.net

Gambar 1.1 Tampilan *newsgame* JFK Reloaded

*JFK Reloaded* merupakan salah satu contoh *newsgames* dari kombinasi jenis simulasi dan pengalaman. Pemain dapat mengalami sendiri kronologi pembunuhan John F. Kennedy dari sudut pandang penembak. Adapun aspek simulasi didapatkan dari sensasi menggunakan senapan untuk membidik target secara tepat.

Di Indonesia, *newsgames* belum dikembangkan dengan grafis setingkat dengan *JFK Reloaded*. Beberapa media yang mulai mencoba format penyajian berita ini adalah *Tempo.co* dan Katadata. Namun dalam praktiknya, *Tempo.co* menjadi media daring pertama yang memiliki kanal khusus berisikan *newsgames*. Adapun *newsgames* yang telah diluncurkan oleh *Tempo.co* masih dalam bentuk yang sederhana seperti kuis dan simulasi singkat. Intensitas peluncuran *newsgames* pada *Tempo.co* juga terbilang belum rutin dan terjadwal. Terlihat dari jarak waktu

antara satu *newsgames* dengan *newsgames* yang lainnya. Namun, topik yang diangkat cukup variatif, mulai dari politik, olahraga, hingga gaya hidup.



Sumber: *Tempo.co*

Gambar 1.2 Contoh *Newsgames* yang Diluncurkan *Tempo.co*

Minimnya pemanfaatan *newsgame* sebagai inovasi penyajian berita di Indonesia juga menjadi salah satu faktor yang mendorong penulis untuk menghasilkan sebuah *output* dalam format tersebut. Maka dari itu, dengan melihat masalah empirik terkait obesitas anak, penulis menarik kesimpulan bahwa topik tersebut memiliki nilai berita kebaruan dan signifikansi di mana fenomena obesitas anak hingga saat ini masih terasa di lingkungan masyarakat Indonesia dan jumlahnya tak kunjung menurun, bahkan cenderung meningkat. Penulis bermaksud mengangkat topik obesitas pada anak dengan format *newsgame* karena format tersebut memiliki berbagai keunggulan yang dapat dimanfaatkan secara optimal. Salah satunya adalah keterlibatan emosi dalam memainkan *newsgame*. Keterlibatan

emosi diharapkan mampu meningkatkan efektivitas penerimaan informasi oleh khalayak.

## **1.2 Tujuan Karya**

Dalam menghasilkan karya jurnalistik ini, penulis memiliki beberapa tujuan. Besar harapan penulis agar tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai dan memberi dampak bagi masyarakat maupun media. Berikut uraian tujuan yang penulis maksud, diantaranya:

1. Mengeksplorasi bentuk baru, yakni *newsgames* yang relatif belum berkembang pesat di Indonesia.
2. Menghasilkan karya berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan format yang relatif belum berkembang pesat di Indonesia, diharapkan hasil karya tersebut mampu menjadi model yang dapat diadaptasi oleh media-media yang belum mengeksplorasi format penyajian berita serupa.
3. Menghasilkan karya jurnalistik yang informatif dan edukatif serta memiliki keunggulan pada aspek interaktivitas. Diharapkan keunggulan tersebut mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terkait isu yang diangkat, yakni bahaya obesitas pada anak.
4. Menghasilkan karya jurnalistik dengan pembawaan yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh target pasar, yakni orang tua dengan anak pada rentang usia 2-20 tahun.

## **1.3 Manfaat Karya**

### **1.3.1 Manfaat Akademis**

Karya yang disertai naskah akademik ini diharapkan mampu memberi gambaran serta pemaknaan tentang *newsgames*. Mulai dari proses pembuatan, aspek-aspek yang diperlukan, jenis-jenis *newsgames* yang sudah berkembang, hingga kegunaan *newsgame*. Dengan begitu, praktik jurnalisme di Indonesia mampu mengkaji *newsgame* secara lebih mendalam dan diharapkan mulai mengeksplorasi bentuk penyajian berita tersebut secara lebih lanjut.

### **1.3.2 Manfaat Praktis**

Karya ini diharapkan mampu memberi informasi dan edukasi terkait bahaya obesitas pada anak dengan pembawaan yang menarik dan menyenangkan. Penulis juga berharap, karya ini dapat memenuhi kriteria *newsgames* sehingga penyampaian informasi dapat berjalan dengan lancar. Informasi pada karya ini juga diharapkan dapat memberi dampak bagi masyarakat, baik secara kognitif maupun *behavioural*. Selain itu, karya penulis ini dapat dijadikan model yang mungkin dapat diadopsi oleh media-media Indonesia yang belum mengeksplorasi *newsgame* sebagai format penyajian berita.

### **1.3.3 Manfaat Sosial**

Penulis berharap, karya ini dapat menjadi sarana edukasi dan informasi bagi masyarakat sehingga memberi dampak ataupun perubahan, terutama dalam bidang kesehatan anak.