

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

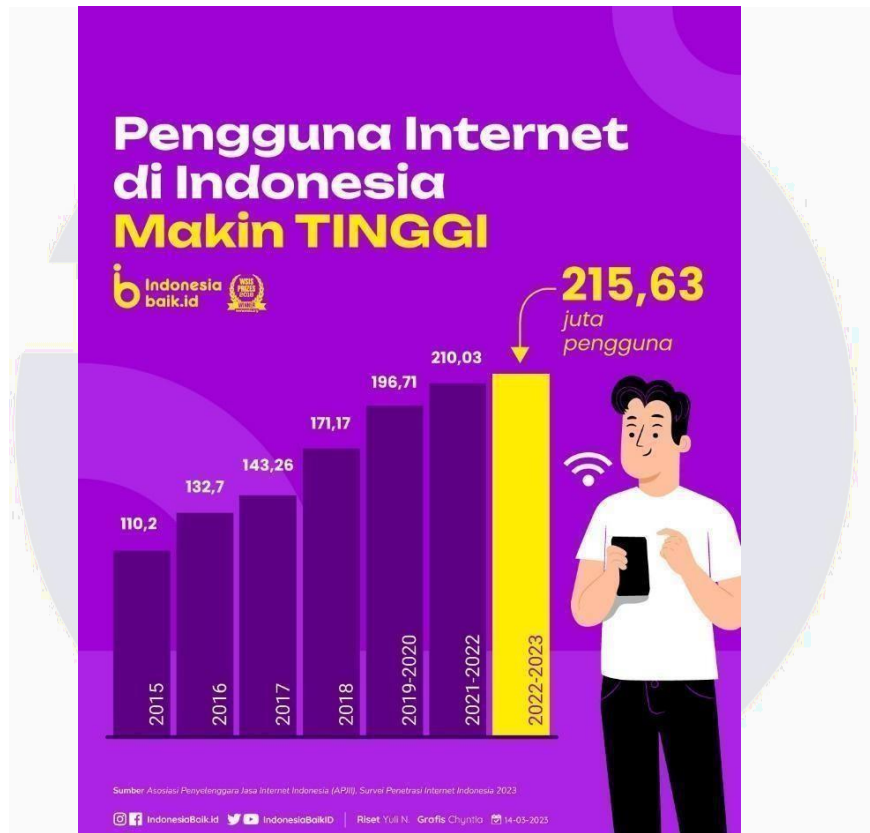
Perkembangan teknologi informasi yang terjadi pada saat ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah memengaruhi ke segala aspek kehidupan seperti pendidikan, ekonomi, hiburan, dan berita.

Saat ini, kegiatan penyampaian berita yang dilakukan oleh banyak media di Indonesia tidak dapat terpisahkan dari teknologi karena dengan adanya teknologi informasi bisa didapatkan dengan mudah dan cepat. Selain itu, teknologi juga dapat disebarluaskan dengan cepat dan mudah.

Penerapan teknologi saat ini banyak digunakan oleh media-media informasi di Indonesia. Penerapan teknologi dalam dunia jurnalistik mampu membantu para jurnalis dalam mendapatkan informasi dan menyebarluaskan informasi. Selain itu, para audiens mampu mendapatkan informasi dengan mudah karena audiens mampu mengakses dari ponsel pintar mereka dan di mana saja.

Media informasi di Indonesia sendiri sudah banyak menggunakan sistem berbasis web yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Pengembangan sistem ini menggunakan metode Prototyping, pengembangan yang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya dan lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem dan sangat cocok untuk penerapan dalam dunia jurnalistik karena membutuhkan sesuatu yang cepat dan akurat.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna.



Gambar 1.1 Data pengguna Internet di Indonesia

Sumber: Indonesiabaik.com, 2023

Jumlah di atas cukup besar karena hampir semua masyarakat Indonesia saat ini menggunakan internet untuk mengakses segala keperluan mereka. Berdasarkan data yang dicatat oleh Badan Pusat Statistik (BPS) terbaru, jumlah penduduk Indonesia saat ini mencapai 278,69 juta jiwa pada pertengahan 2023.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1.2 Jumlah penduduk Indonesia di pertengahan tahun (2015-2023)

Sumber: Databoks.com, 2023

Dalam skripsi berbasis karya ini, penulis memberi judul “News Game: Kuis Interaktif sebagai Media Tindakan Masyarakat dalam Mengurangi Penumpukan Sampah

Website ini memberikan sebuah informasi kepada masyarakat terkhusus Tangerang Selatan tentang bagaimana cara masyarakat dalam mengurangi penumpukan sampah. Penulis ingin menyajikan sebuah kuis yang nantinya akan memiliki isi tentang apa saja tindakan apa saja yang bisa dilakukan oleh masyarakat dalam mengurangi penumpukan sampah.

Pada website ini, pengguna akan masuk ke dalam halaman utama. Di halaman utama ini, pengguna bisa membaca informasi yang nantinya ada di dalam kuis tersebut. Lalu jika di-*scroll* ke bawah, akan ada sebuah tombol yang akan masuk ke dalam kuis tersebut. Kuis tersebut terdiri dari 10 pertanyaan. Jika salah menjawab, pengguna tidak bisa lanjut ke halaman berikutnya hal ini menjadi peraturan dalam gim yang akan di jelaskan dalam halam pertama di gim tersebut.

Pengguna akan melihat foto yang akan menjadi sebuah petunjuk untuk menjawab soal yang sudah diberikan.

1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan. Ada tujuan pembuatan skripsi berbasis karya ini adalah sbb.

1. Membuat Website interaktif tentang cara mengurangi penumpukan sampah di lingkungan masyarakat terkhusus Tangerang Selatan.
2. Mendapatkan pengguna lebih dari 100 masyarakat
3. Membagikan informasi bahwa sampah bisa didaur ulang menjadi barang yang lebih bermanfaat melalui news games: kuis inteaktif sebagai media tindakan masyarakat dalam mengurangi penumpukan sampah

1.3 Kegunaan Karya

Adapun kegunaan dari skripsi berbasis karya ini sebagai berikut.

1.3.1 Kegunaan Akademis

Tujuan akademis dari karya ini adalah untuk meningkatkan penelitian skripsi yang fokus terhadap topik sampah. Saat ini masih sedikit penelitian berbasis karya multimedia interaktif mengenai cara penanggulangan penumpukan sampah sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan untuk penelitian di masa depan terkait topik tersebut.

1.3.2 Kegunaan Sosial

Karya ini dapat menjadi sebuah acuan dan menjadi edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya melakukan pemilahan sampah melalui cara yang baru yaitu menggunakan karya berbasis web yaitu multimedia interaktif. Hal ini masyarakat dapat mendapatkan informasi mengenai pemilahan sampah dengan cara yang lebih menarik.