

WEBSITE INTERAKTIF BERBENTUK NEWSGAMES

“MANIS TAK SEINDAH AKHIRNYA”



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Carissa Lois Tracy

0000038221

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

WEBSITE INTERAKTIF BERBENTUK NEWSGAMES

“MANIS TAK SEINDAH AKHIRNYA”



Skripsi Berbasis Karya

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Carissa Lois Tracy

00000038221

PROGRAM STUDI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Carissa Lois Tracy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000038221

Program studi : Jurnalistik

Skripsi berbasis karya dengan judul:

Website Interaktif Berbentuk Newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Desember 2023



(Carissa Lois Tracy)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berbasis karya dengan judul
Website Interaktif Berbentuk Newsgames
“Manis Tak Seindah Akhirnya”

Oleh

Nama : Carissa Lois Tracy
NIM : 00000038221
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Berbasis Karya Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 22 Desember 2023

Pembimbing



Ambang Priyonggo, S.S., M.A., Ph.D.
NIDN: 0309017603

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
NIDN: 0324037702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul
Website Interaktif Berbentuk Newsgames
“Manis Tak Seindah Akhirnya”

Oleh

Nama : Carissa Lois Tracy
NIM : 00000038221
Program Studi : Jurnalistik
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024
Pukul 08.00 s.d 09.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji



Dr. Niknik M Kuntarto, S.Pd., M.Hum.
NIDN: 0310057102



Veronika, S.Sos, M.Si.
NIDN: 0317028703

Pembimbing

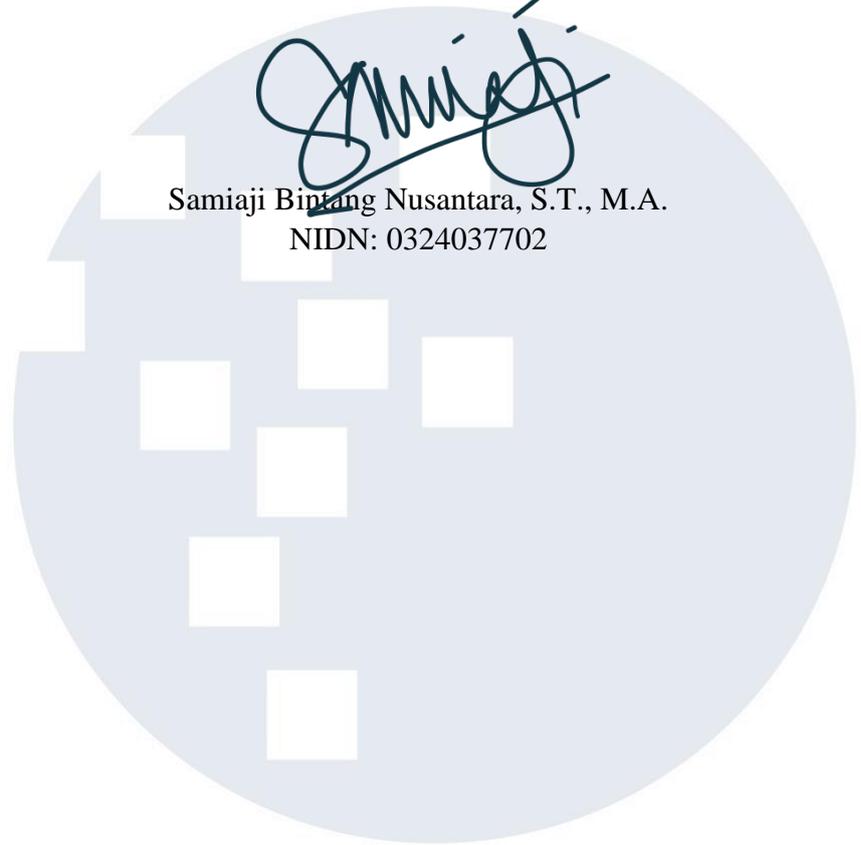


Ambang Priyonggo, S.S., M.A., Ph.D.
NIDN: 0309017603

Ketua Program Studi Jurnalistik



Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A.
NIDN: 0324037702



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Carissa Lois Tracy

NIM : 00000038221

Program Studi : Jurnalistik

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

Website Interaktif Berbentuk Newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Carissa Lois Tracy)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya hingga selesainya penulisan dan pengerjaan karya ini yang berjudul *Website Interaktif Berbentuk Newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”*. Karya ini dibuat untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar S-1 Jurusan Jurnalistik pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Rasa syukur ini sepatutnya diungkapkan atas lancarnya keseluruhan proses dan penyusunan karya ini. Penulis juga berterima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Samiaji Bintang Nusantara, S.T., M.A., selaku Ketua Program Studi Jurnalistik, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ambang Priyonggo, S.S., M.A., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
5. Albertus Prestianta, S.I.Kom., M.A., selaku Dosen Seminar Proposal yang membantu penulis dalam menentukan topik untuk skripsi berbasis karya ini.
6. Keluarga penulis, yaitu papa, mama, dan kakak yang senantiasa memberikan dukungan serta doa untuk penulis dalam mengerjakan karya ini.
7. dr. Tolhas Banjarnahor, Sp.PD yang sudah menyediakan waktu dan bersedia untuk menjadi narasumber sebagai seorang ahli.
8. Seluruh tim produksi dalam karya ini, Gessel, Rika, dan Gibran, yang senantiasa sabar menghadapi seluruh permintaan penulis dan mewujudkannya dengan luar biasa.

9. Sahabat-sahabat penulis yang tercinta walaupun terpisahkan oleh jarak, Martha Sofronia Fasak dan Regina Gita Primadani, yang selalu memberikan dukungan serta semangat dalam masa penulis menyusun karya ini.
10. Teman seperjuangan penulis selama perkuliahan, Angeline Lumbangaol, Vallerie Dominic, Selvithia Apriany, Muti Retno, Carolyn Nathasa, Yosua Kiko, dan Salvator Gibran, yang selalu memberikan semangat dan menjadi tempat curhat bagi penulis selama menyusun karya ini.
11. Serta teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis berterima kasih sekali kepada kalian yang sudah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari masih memiliki kekurangan di dalam setiap pekerjaan hingga penulisan laporan ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi berbasis karya ini.

Tangerang, 15 Desember 2023



(Carissa Lois Tracy)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WEBSITE INTERAKTIF BERBENTUK NEWSGAMES

“MANIS TAK SEINDAH AKHIRNYA”

Carissa Lois Tracy

ABSTRAK

Newsgames merupakan salah satu cabang dari multimedia interaktif. Newsgames didefinisikan sebagai berita dalam bentuk perangkat lunak yang dapat memuat tulisan, video, grafis, audio dengan skala interaktivitas yang tinggi. Newsgames bisa digunakan untuk topik apa saja, salah satunya topik kesehatan dan teknologi. Survei APJII penetrasi internet di Indonesia pada 2022-2023 menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat bergantung pada internet dalam mendukung kehidupan sehari-hari. Selain itu, berdasarkan survei tersebut, dari sekian banyak topik, pengguna internet di Indonesia lebih banyak mencari konten yang berkaitan dengan kesehatan. Konten kesehatan pun memiliki banyak jenis, mulai dari penyakit hingga makanan yang menunjang kesehatan manusia. Di Indonesia, tidak sedikit yang meninggal disebabkan oleh penyakit tak menular, seperti stroke, jantung, hipertensi, dan diabetes. Penderita diabetes di Indonesia meningkat dengan pesat dalam 10 tahun terakhir dan tercatat meroket 167 persen. Karya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia terhadap diabetes sebagai tindakan edukasi, pencegahan, dan penanganan.

Kata kunci: *multimedia interaktif, newsgames, jurnalisme kesehatan, diabetes*

Klaster: *Reporting-based project, interactive multimedia storytelling*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

INTERACTIVE NEWSGAMES WEBSITE

"SWEETNESS IS NOT AS BEAUTIFUL AS THE END"

Carissa Lois Tracy

ABSTRACT

Newsgames is one of the branches of interactive multimedia. Newsgames are defined as news in the form of software that can contain text, video, graphics, audio with a high interactivity scale. Newsgames can be used for any topic, including health and technology topics. The APJII survey on internet penetration in Indonesia in 2022-2023 shows that Indonesians are highly dependent on the internet to support their daily lives. In addition, based on the survey, of the many topics, internet users in Indonesia are more likely to search for health-related content. Health content also has many types, ranging from diseases to foods that support human health. In Indonesia, many people die from non-communicable diseases, such as stroke, heart disease, hypertension, and diabetes. Diabetes in Indonesia has increased rapidly in the last 10 years and is recorded to have skyrocketed 167 percent. This project aims to raise awareness of diabetes among Indonesians as an education, prevention and treatment measure.

Keywords: *Interactive multimedia, newsgames, health journalism, diabetes*

Cluster: *Reporting-based project, interactive multimedia storytelling*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

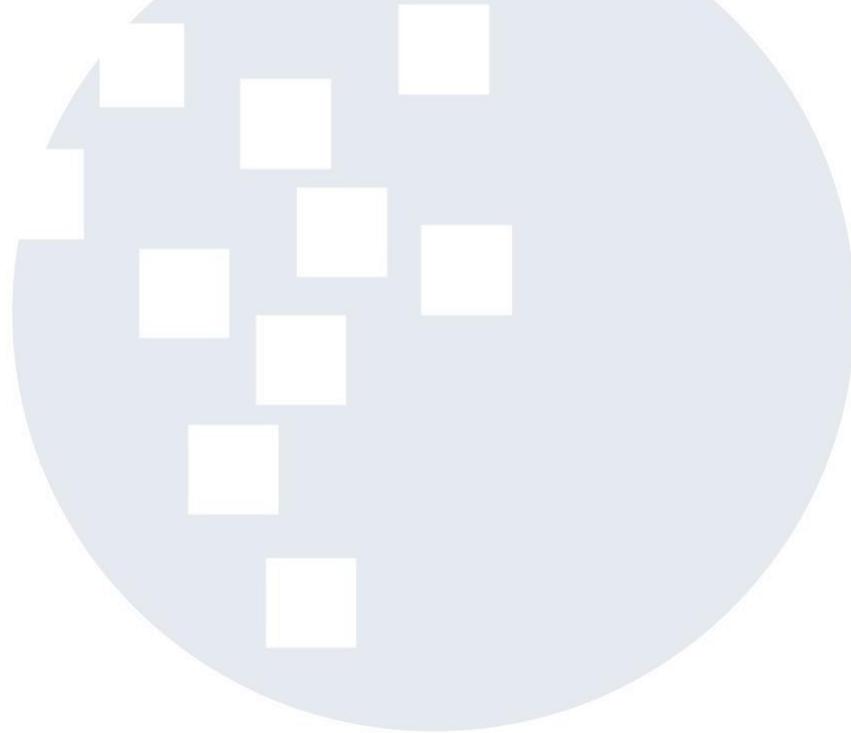
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	3
HALAMAN PERSETUJUAN	4
HALAMAN PENGESAHAN	5
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	7
KATA PENGANTAR	8
ABSTRAK	10
<i>ABSTRACT</i>	11
DAFTAR ISI	12
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR TABEL	14
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang Karya	15
1.2 Tujuan Karya	20
1.3 Kegunaan Karya	21
BAB II KERANGKA KONSEP	22
2.1 Tinjauan Karya Sejenis	22
2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan	30
BAB III RANCANGAN KARYA	46
3.1 Tahapan Pembuatan	46
3.2 Timeline Kerja	53
3.3 Anggaran	54
3.4 Target Luaran/Publikasi	55
BAB IV HASIL KARYA	57
4.1 Pelaksanaan	57
4.2 Evaluasi	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah pengguna internet di Indonesia	14
Gambar 1.2 Peringkat 10 negara teratas untuk jumlah orang dewasa....	15
Gambar 1.3 Peringkat 5 negara teratas untuk jumlah penderita diabetes...	16
Gambar 1.4 Konten yang diakses pengguna internet di Indonesia	16
Gambar 2.1 Tampilan awal <i>website</i> “Nyawa di Ujung Regu Tembak”	19
Gambar 2.2 Tampilan awal <i>website</i> “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan...	20
Gambar 2.3 Fitur ‘memilih’ yang disediakan pada <i>website</i> “Mengevaluasi...	21
Gambar 2.4 GIF pada <i>website</i> “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta	22
Gambar 2.5 Tampilan awal <i>website</i> “Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi...	22
Gambar 2.6 Karakter BPBD dalam <i>website</i> “Apa yang Anda Lakukan Saat...	23
Gambar 2.7 Tampilan <i>website</i> “Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi...	24
Gambar 2.8 Tampilan <i>website</i> "Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi...	25
Gambar 3.1 Penggambaran alur di storyboard...	47
Gambar 3.2 Sketsa <i>cover</i> newsgames	49
Gambar 3.3 Pemilihan <i>color palette</i> untuk newsgames	50
Gambar 3.4 Pratinjau <i>font</i> Rolner	50
Gambar 3.5 Pratinjau <i>font</i> Lusitana	50
Gambar 3.6 Pratinjau tabel penyusunan materi konten	51
Gambar 3.7 Hasil akhir desain <i>cover</i> newsgames	52
Gambar 3.8 <i>Timeline</i> produksi newsgames "Manis Tak Seindah Akhirnya"	54
Gambar 4.1 Sketsa awal wajah dokter Bee	59
Gambar 4.2 Hasil akhir cover dengan ukuran 21:9	63
Gambar 4.3 Hasil final tombol navigasi "lanjut"	65
Gambar 4.4 Desain promosi newsgames di Instagram Story	68
Gambar 4.5 Tangkapan layar promosi yang dilakukan melalui Instagram Story	69
Gambar 5.1 Tangkapan layar jumlah pengunjung di bulan Januari	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan dari tinjauan karya sejenis	30
Tabel 3.1 Rincian anggaran produksi newsgames “Manis Tak Seindah...	43



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA