

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

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 dapat mensimulasikan bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana suatu peristiwa terjadi, hingga menyimpulkan hal-hal personal yang menjadi ketertarikan pengguna (Bogost, et al., 2010, dikutip dalam James, 2017).

Selain itu, newsgames sebagai bagian dari multimedia interaktif pun memiliki kaitan dengan dunia jurnalistik karena multimedia sering kali digunakan dalam bidang jurnalistik. Pada saat yang sama, di tingkat jurnalis, konvergensi telah membawa perubahan dalam cara kerja jurnalis. Jurnalis harus mampu memberikan informasi dengan menggunakan kombinasi berbagai media, termasuk teks, audio, dan video. Dalam hal ini jurnalis dan aktivitasnya harus melakukan reorientasi pada unsur jurnalis. Tentu saja jurnalis harus menyesuaikan pengelolaan media dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat di era digital (Aghnia, 2015, dikutip dalam Marhamah, 2021, p. 19). Newsgames pun akhirnya dianggap sebagai inovasi bentuk penyajian berita dalam dunia jurnalistik. Lalu, seiring dengan semakin banyaknya gim yang dikembangkan yang berhubungan dengan peristiwa aktual—saat ini dan masa lalu—istilah newsgames merujuk pada "sebuah karya yang luas yang dihasilkan di persimpangan antara gim video dan jurnalis" (Bogost, et. al., 2010, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017, p. 3).

Newsgames merupakan bagian dari multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah salah satu bagian dari multimedia karena itu multimedia interaktif tidak bisa hadir jika tidak ada multimedia. Multimedia adalah kombinasi teks, seni grafis, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada pengguna melalui komputer atau sarana elektronik lainnya. Ketika elemen-elemen multimedia digabungkan, seperti gambar dan animasi yang memukau, suara yang menarik,

video yang memikat, dan informasi tekstual, pengguna dapat menggetarkan pusat pikiran dan tindakan orang. Ketika pengguna diberi kendali interaktif atas prosesnya, pengguna pun dapat terpesona. Multimedia menggairahkan mata, telinga, ujung jari, dan yang paling penting, kepala. Itulah yang disebut dengan multimedia interaktif (Vaughan, 2001, p. 4).

Newsgames bisa digunakan untuk topik apa saja, salah satunya topik kesehatan dan teknologi. Berbicara tentang teknologi, masyarakat semakin dimudahkan dengan adanya perkembangan teknologi dalam mendukung kehidupan sehari-hari. Berbagai macam bidang sudah dimudahkan dengan teknologi, salah satunya adalah kemampuan untuk mengumpulkan informasi. Jaringan internet yang dibangun semakin luas hingga pelosok negeri ini menyebabkan masyarakat semakin mudah untuk mengakses internet guna mendapatkan informasi.

Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet di Indonesia pada periode 2022-2023 telah mencapai 215,63 juta jiwa atau setara dengan 78,19% dari total populasi sebanyak 275,77 juta jiwa. Bila dibandingkan dengan survei periode sebelumnya, terjadi peningkatan dalam jumlah penetrasi internet Indonesia sebesar 1,17%. Survei APJII juga mengungkapkan 63,74% pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu 1-5 jam, 22,44% selama 60-10 jam, 7,14% lebih dari 10 jam. Serta 6,68% pengguna internet menghabiskan waktu berselancar kurang dari 1 jam. Survei tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sangat bergantung pada internet dalam mendukung kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1 Jumlah pengguna internet di Indonesia

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Topik dari konten yang tersedia di internet tidak luput dalam survei yang dilakukan oleh APJII. Dari sekian banyak topik, pengguna internet di Indonesia lebih banyak mencari konten yang berkaitan dengan kesehatan. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam laporan bertajuk Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023 menyatakan bahwa konten mengenai kesehatan menjadi yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat Indonesia di internet. Terdapat 36,96% responden yang mengaku lebih sering mencari konten kesehatan. Pada posisi kedua ada konten olahraga yang tidak kalah diakses oleh responden sebanyak 34,34%.

Konten kesehatan pun memiliki banyak jenis, mulai dari penyakit hingga makanan yang menunjang kesehatan manusia. Survei dari APJII di atas membuktikan bahwa masyarakat Indonesia sudah mulai sadar akan pentingnya menjaga kesehatan. Di Indonesia, tidak sedikit yang meninggal disebabkan oleh penyakit tak menular, seperti stroke, jantung, hipertensi, dan diabetes. Berdasarkan data dari International Diabetes Federation (IDF), jumlah penderita diabetes di Indonesia diperkirakan dapat mencapai 28,6 juta pada 2045. Jumlah ini lebih besar 47% dibandingkan dengan jumlah 19,5 juta pada 2021. Lalu, jumlah penderita

diabetes pada 2021 tersebut meningkat pesat dalam 10 tahun terakhir. Penderita diabetes tercatat meroket 167% dibandingkan dengan jumlah penderita diabetes pada 2011 yang mencapai 7,3 juta.

Table 3.4 Top 10 countries or territories for number of adults (20–79 years) with diabetes in 2021 and 2045

2021			2045		
Rank	Country or territory	Number of people with diabetes (millions)	Rank	Country or territory	Number of people with diabetes (millions)
1	China	140.9	1	China	174.4
2	India	74.2	2	India	124.9
3	Pakistan	33.0	3	Pakistan	62.2
4	United States of America	32.2	4	United States of America	36.3
5	Indonesia	19.5	5	Indonesia	28.6
6	Brazil	15.7	6	Brazil	23.2
7	Mexico	14.1	7	Bangladesh	22.3
8	Bangladesh	13.1	8	Mexico	21.2
9	Japan	11.0	9	Egypt	20.0
10	Egypt	10.9	10	Turkey	13.4

Gambar 1.2 Peringkat 10 negara teratas untuk jumlah orang dewasa (20-79 tahun) yang mengidap diabetes pada tahun 2021 dan 2045

Sumber: International Diabetes Federation (IDF)

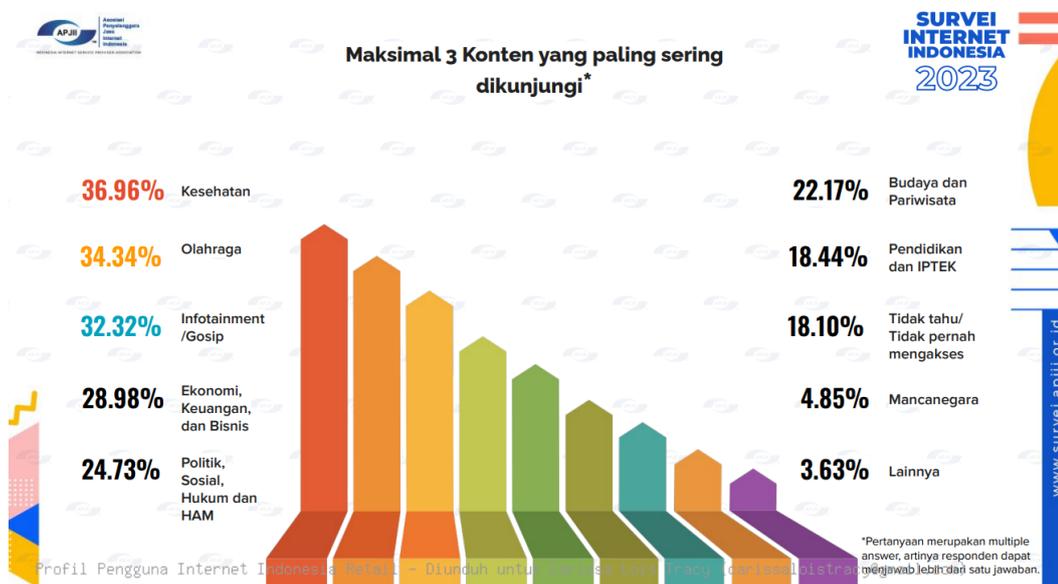
Peningkatan jumlah tersebut jauh lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan antara 2000 hingga 2011. Dalam periode tersebut, jumlah penderita diabetes meningkat 29% dari 5,65 juta pada 2000. Pada 2021, jumlah kematian yang diakibatkan oleh diabetes di Indonesia mencapai 236.711. Jumlah ini meningkat 58% dibandingkan dengan 149.872 pada 2011 lalu. Secara umum, IDF memperkirakan jumlah penderita diabetes di dunia dapat mencapai 783,7 juta orang pada 2045. Jumlah ini meningkat 46% dibandingkan jumlah 536,6 juta pada 2021.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

	2011	2021
Top 5 countries for number of people with diabetes (20-79 years) in millions		
China	90m	140.9m
Indonesia	7.3m	19.5m
Japan	10.7m	11m
Thailand	4m	6.1m
Malaysia	2m	4.4m

i based on extrapolation from similar countries
m= million b=billion

Gambar 1.3 Peringkat 5 negara teratas untuk jumlah orang penderita diabetes (20-79 tahun) dalam jutaan pada tahun 2011 dan 2021
 Sumber: International Diabetes Federation (IDF)



Gambar 1.4 Konten yang diakses pengguna internet di Indonesia
 Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Selain topik, bagaimana sebuah konten dikemas juga menjadi perhatian oleh pengguna. Masyarakat mengakses internet untuk mencari informasi apa pun yang diinginkan. Selain itu, informasi yang tersedia disajikan dengan berbagai macam

tampilan dan *layout*, salah satunya multimedia interaktif. Tidak jarang multimedia interaktif digunakan juga dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh proses belajar dan mengajar yang banyak bergantung pada internet karena kemudahan akses yang diberikan. Pemanfaatan internet untuk pembelajaran sangat membantu dalam pencarian informasi yang dibutuhkan. Internet menyediakan berbagai macam konten dan bentuk informasi, salah satunya adalah konten interaktif. Multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, dan elemen video. Ketika pengguna diizinkan untuk mengontrol apa dan kapan elemen-elemen tersebut disampaikan, maka itu adalah multimedia interaktif.

Berangkat dari hal tersebut, penulis ingin membuat sebuah multimedia interaktif berbentuk *newsgames* untuk membantu masyarakat Indonesia supaya lebih *aware* dan mengenal diabetes. Sejauh ini, penulis jarang melihat konten tentang diabetes disajikan dalam bentuk *newsgames*. Karena itu, penulis ingin membuat *newsgames* dengan topik diabetes ini sebagai upaya membantu audiens untuk memahami dan mengenal lebih dalam tentang diabetes sebagai tindakan edukasi, pencegahan, dan penanganan. *Newsgames* akan membantu audiens untuk lebih tertarik dalam mempelajari suatu informasi baru. Selain itu, *newsgames* bisa memberikan pengalaman kepada pengguna untuk bermain sambil belajar.

1.2 Tujuan Karya

1. Menghasilkan multimedia interaktif berbentuk *newsgames* untuk mengedukasi masyarakat mengenai diabetes serta tindakan pencegahan yang harus dilakukan oleh audiens.
2. Karya ini bertujuan untuk mengembangkan produk inovatif jurnalistik dalam menyampaikan informasi dengan lebih interaktif, tidak hanya satu arah saja.
3. Memublikasikan karya melalui media sosial dengan target pengunjung *newsgames* minimal berjumlah 25 orang.

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademis

Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian lebih lanjut bagi para akademika yang ingin menyoroti penggunaan *newsgames* sebagai multimedia interaktif dan inovasi dalam penyampaian informasi yang sekiranya diperlukan oleh audiens.

1.3.2 Kegunaan Praktis

Memberikan informasi dan pengalaman yang lebih interaktif kepada audiens dalam mencari informasi mengenai diabetes. Kemudian, menjadi pembelajaran juga bagi audiens agar selalu waspada terhadap penyakit kronis yang sering terjadi di Indonesia.

1.3.3 Kegunaan Sosial

Penulis berharap karya ini dapat menjadi media yang bisa memberikan informasi bagi masyarakat tentang diabetes dan diharapkan dapat memberi dampak positif bagi masyarakat. Melalui karya ini juga diharapkan karya *newsgames* dalam menyampaikan informasi dapat berkembang sebagai salah satu sarana penyampaian informasi yang lebih interaktif.

