

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat beberapa karya yang menjadi acuan penulis dalam pembuatan karya ini.

2.1.1 Nyawa di Ujung Regu Tembak

(<https://interaktif.tempo.co/proyek/kisah-di-balik-terali-besi/game/>)



Gambar 2.1 Tampilan awal *website* “Nyawa di Ujung Regu Tembak”

Sumber: Tempo.co

Tempo merilis sebuah newsgame untuk merespons sebuah kasus peradilan sesat di Sumatera Utara. Newsgame dengan judul “Nyawa di Ujung Regu Tembak” mengajak pemain menjadi seorang aktivis dari sebuah lembaga Hak Asasi Manusia untuk menyelidiki kasus hukuman mati bagi Yusman Telaumbanua. Pemain diminta untuk membantu membebaskan Yusman karena terdapat banyak kejangalan dalam kasus ini. Pemain akan menghadapi beberapa studi kasus disertai dengan pilihan jawaban yang disediakan. Pemain

diharuskan memilih jawaban yang tepat untuk bisa melanjutkan kasus dan mendapatkan akhir yang diinginkan. Jika jawaban yang dipilih tidak tepat, maka Yusman akan divonis hukuman mati.

Penulis mengadaptasi format kuis tersebut dalam karya “Manis Tak Seindah Akhirnya”. Pemain akan dihadapkan dengan kuis mengenai diabetes yang sebelumnya sudah ada pemaparan materi secara singkat. Namun, penulis akan memberikan opsi jawaban yang lebih banyak, yaitu empat, dibandingkan dengan karya Tempo yang menyediakan dua opsi jawaban. Kuis yang diberikan tidak dalam jumlah yang banyak, tetapi dibagi menjadi dua sesi. Tidak sekaligus kuis dikeluarkan semua setelah pemaparan materi secara keseluruhan. Manis Tak Seindah Akhirnya akan menyediakan ilustrasi yang bervariasi dan visual yang lebih berwarna.

2.1.2 Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta

(<https://vik.kompas.com/mengevaluasi-fasilitas-penyeberangan-jakarta/>)

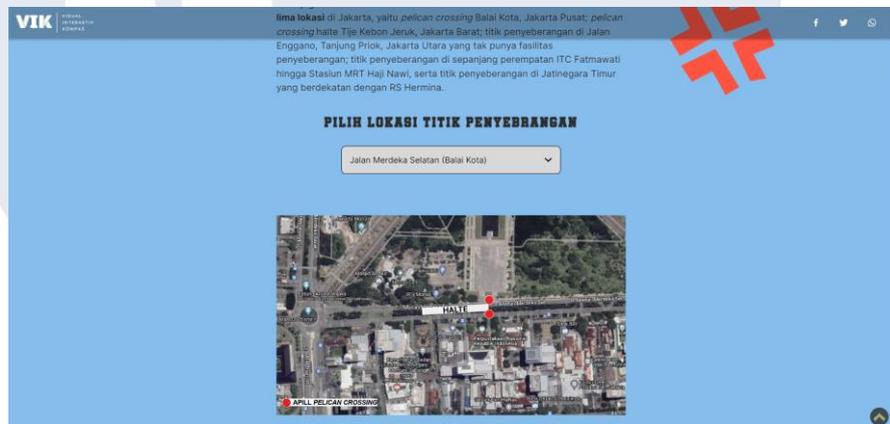


Gambar 2.2 Tampilan awal *website* “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”

Sumber: vik.kompas.com

Visual Interaktif Kompas (VIK) merilis sebuah *website* interaktif berbentuk longform dengan judul “Mengevaluasi Fasilitas

Penyeberangan Jakarta”. *Website* ini berisi tentang tanggapan, keluhan, dan riset soal tempat penyeberangan di beberapa titik lokasi di Jakarta. VIK melakukan riset di lima titik daerah, yaitu *pelican crossing* Balai Kota, Jakarta Pusat; *pelican crossing* halte Tije Kebon Jeruk, Jakarta Barat; titik penyeberangan di Jalan Enggano, Tanjung Priok, Jakarta Utara yang tak punya fasilitas penyeberangan; titik penyeberangan di sepanjang perempatan ITC Fatmawati hingga Stasiun MRT Haji Nawi, serta titik penyeberangan di Jatinegara Timur yang berdekatan dengan RS Hermina.

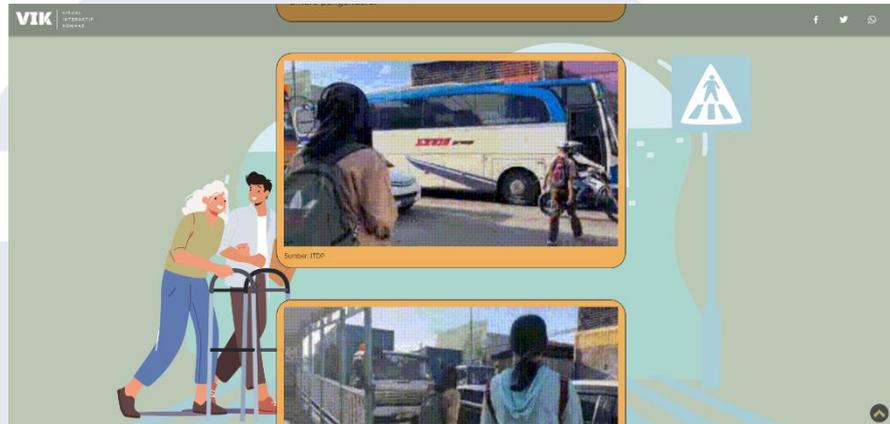


Gambar 2.3 Fitur ‘memilih’ yang disediakan pada *website* “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”

Sumber: vik.kompas.com

Website interaktif ini dikemas dengan visual yang bergerak dan menyediakan beberapa pilihan bagi pengguna dalam mengakses informasi dari hasil riset di lima titik tempat. Hasil riset dikemas dengan visual yang menarik sehingga mudah dimengerti oleh pengguna. Selain itu, tim Visual Interaktif Kompas menampilkan Graphics Interchange Format (GIF) atau biasa yang kita lihat sebagai gambar yang bergerak, tetapi bukan video. Pengguna menjadi lebih mudah membayangkan seperti apa lokasi dan bagaimana pengguna jalanan umum menyeberang. Penulis menjadikan GIF tadi sebagai referensi untuk dimuat dalam karya yang akan dibuat. Namun, bukan

hanya sebatas GIF, melainkan sebuah video wawancara seorang ahli yang akan membantu pengguna memahami materi yang akan disampaikan.



Gambar 2.4 GIF pada *website* “Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta”

Sumber: vik.kompas.com

2.1.3 Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi Gempa?

[\(https://interaktif.kompas.id/baca/siap-siaga-hadapi-bencana-gempa/\)](https://interaktif.kompas.id/baca/siap-siaga-hadapi-bencana-gempa/)



Gambar 2.5 Tampilan awal *website* “Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi Gempa?” melalui komputer atau laptop

Sumber: interaktif.kompas.id

Kompas merilis sebuah newsgames tentang simulasi gempa. Newsgames tersebut meminta pemain untuk belajar tentang hal apa saja yang harus dilakukan saat terjadi gempa. Permainan ini dimulai dengan animasi gempa yang terjadi di sebuah kota dan menghancurkan beberapa fasilitas umum. Permainan ini dibuat untuk memperingati Hari Kesiapsiagaan Bencana dan ingin mengajak pemain untuk berlatih simulasi gempa secara virtual melalui permainan ini.

Permainan ini memiliki seorang karakter untuk mendampingi pemain selama bermain. Karakter yang ditampilkan merupakan seorang petugas dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD). Selama bermain, karakter ini tidak memperkenalkan siapa dirinya dan hanya dicantumkan sebagai narator atau ikon pendamping dalam permainan.



Gambar 2.6 Karakter BPBD dalam *website* “Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi Gempa?” sebagai ikon permainan

Sumber: interaktif.kompas.id

Setelah animasi sebuah gempa, pemain disuguhkan tiga tempat yang menjadi latihan dalam menyelamatkan diri saat gempa. Ketiga tempat yang disediakan adalah sekolah, lobi hotel, dan rumah. Pemain bisa memilih salah satu diantara ketiga tempat tersebut untuk

mengetahui bagaimana dan apa yang akan dilakukan. Permainan akan selesai jika pemain sudah memeriksa ketiga tempat tersebut.



Gambar 2.7 Tampilan *website* “Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi Gempa?” dalam posisi potret di ponsel pintar
Sumber: interaktif.kompas.id

Permainan ini sangat mudah untuk diakses. Walaupun tampilan yang saya cantumkan dalam ukuran layar komputer atau laptop, permainan ini bisa diakses juga melalui ponsel pintar. Penulis ingin karya yang akan dibuat bisa diakses dengan mudah, tidak hanya melalui komputer atau laptop, tetapi juga melalui ponsel. Namun, untuk memaksimalkan pengalaman eksplorasi karya hanya akan bisa diakses secara mode lanskap di ponsel. Selain itu, penulis ingin membuat sebuah karakter seperti yang ada dalam *website* ini. Karakter

yang akan dibuat nantinya bertugas sebagai pemandu untuk pemain saat mengakses karya newsgame yang akan dibuat penulis.



Gambar 2.8 Tampilan *website* “Apa yang Anda Lakukan Saat Terjadi Gempa?” dalam posisi lanskap di ponsel pintar

Sumber: interaktif.kompas.id

Penulis merangkum kelebihan dan kekurangan dari ketiga tinjauan karya sejenis ke dalam tabel. Selain kelebihan dan kekurangan, penulis juga memasukkan bagian mana yang menjadi referensi dalam pembuatan karya newsgames ini.

Karya Sejenis	Kelebihan	Kekurangan	Referensi untuk Karya
Nyawa di Ujung Regu Tembak oleh Tempo	- Mudah diakses. - Pemain bisa mendapatkan dua akhir yang berbeda sehingga lebih terlihat interaktifnya.	- Desain yang digunakan masih terkesan polos. - Animasi transisi yang digunakan sangat sederhana sehingga terkesan sepi.	Bagian pilihan ganda dalam permainan akan diadaptasi dalam karya penulis dengan pilihan jawaban yang lebih banyak.
Mengevaluasi Fasilitas Penyeberangan Jakarta oleh Kompas.com	- <i>Cover</i> yang sangat menarik dengan visual yang bergerak. - Visual dan desain yang	- Tidak ada lagu yang bisa menemani pengunjung selama mengakses <i>website</i> supaya	Bagian GIF dalam <i>website</i> berbentuk <i>long-form</i> ini akan diadaptasi dalam karya <i>newsgames</i>

	<p><i>colorful</i> sangat menarik untuk dilihat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selama mengakses, banyak visual yang bergerak sehingga pengunjung tidak merasa mudah bosan. - Ada beberapa bagian yang mengizinkan pengguna untuk memilih gambar terkait tempat penyeberangan sebagai bentuk interaktif. - Terdapat Graphics Interchange Format (GIF) atau yang biasa kita lihat sebagai gambar yang bergerak, tetapi bukan video. GIF membantu pengguna untuk melihat visualisasi kondisi tempat penyeberangan. 	tidak terkesan sepi.	penulis, tetapi sebagai video wawancara.
Apa yang Anda Lakukan Saat	- Terdapat karakter yang	- Simulasi tempat yang disediakan baru tersedia tiga.	- Penggunaan karakter sebagai narator akan

Terjadi Gempa? Oleh Kompas.id	terlihat sebagai pemandu. - Bisa diakses melalui ponsel dengan layar lanskap sehingga mudah diakses. - Visual dan animasi yang menarik selama permainan berlangsung.		diadaptasi ke dalam karya penulis untuk membantu pengunjung sepanjang <i>newsgames</i> . - Fitur layar lanskap akan diadaptasi untuk membantu <i>newsgames</i> lebih mudah diakses.
----------------------------------	--	--	--

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan dari tinjauan karya sejenis

2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan

2.2.1 Multimedia Interaktif

Pada era globalisasi seperti saat ini, proses pembelajaran dan pencarian informasi dilakukan dengan mengandalkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Tentunya dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang paling mencolok saat ini adalah internet karena digunakan setiap hari.

Proses belajar dan mengajar pun menjadi 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 multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah salah satu bagian dari multimedia. Maka dari 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 (Vaughan, 2001, p. 4).

Jika disimpulkan menjadi kalimat yang lebih sederhana, multimedia merupakan kombinasi teks, seni grafis, suara, animasi, dan elemen video. Ketika pengguna diizinkan untuk mengontrol apa dan kapan elemen-elemen tersebut disampaikan, maka itu yang disebut multimedia interaktif (Vaughan, 2001, p. 5-6). Maksud dari interaktif dalam multimedia bukan berada pada perangkat kerasnya (*hardware*), tetapi lebih mengacu pada karakteristik pertukaran informasi yang dilakukan menimbulkan suatu proses interaksi antara pengguna dengan konten multimedia.

Berdasarkan pengertian yang ada, penulis mengambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang menggunakan komputer sebagai media perangkat keras untuk menyatukan beberapa jenis media dan pengguna dilibatkan dalam menjalankan program sesuai dengan yang pengguna inginkan serta belajar secara interaktif.

Menurut Suyanto (dikutip dalam Sair, et al., 2019) multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian.

a. Multimedia Interaktif *Online*

Multimedia interaktif *online* adalah media interaktif yang cara penyampaiannya dilakukan melalui jalur saluran atau jaringan seperti situs web. Jenis media ini termasuk media lini atas dengan sasaran komunitas yang luas dan mencakup masyarakat luas.

b. Multimedia Interaktif *Offline*

Multimedia interaktif *offline* adalah multimedia interaktif yang cara penyampainnya tidak menggunakan saluran atau jaringan seperti CD interaktif dan media pembelajaran. Media ini termasuk dalam media lini bawah. Hal itu disebabkan oleh target audiens yang tidak terlalu luas dan hanya mencakup daerah tertentu.

Karya ini termasuk dalam multimedia interaktif *online* karena disebarluaskan melalui sebuah saluran atau jaringan, yaitu internet. Selain itu, multimedia interaktif juga memiliki keterikatan dengan dunia jurnalistik. Dunia jurnalistik menggunakan multimedia termasuk multimedia interaktif dalam mendistribusikan informasi. Salah satu hasil multimedia interaktif dalam jurnalistik adalah newsgames.

2.2.1.1 Newsgames

Gim telah menjadi bagian dari jurnalisme setidaknya sejak awal abad ke-20 dengan munculnya teka-teki silang dan pencarian kata di koran cetak. Dalam sejarahnya, seiring dengan perkembangan jurnalisme digital dan teknologi baru, lahirlah newsgames. Desainer gim dan akademisi Gonzalo Frasca, yang berjasa dalam menciptakan istilah ini, berfokus pada permainan editorial dan menggambarkan permainan ini sebagai kartun politik yang dipadukan dengan simulasi komputer (James, 2017).

Newsgames didefinisikan sebagai berita dalam bentuk *software* yang dapat memuat tulisan, video, grafis, audio dengan skala interaktivitas yang tinggi. Newsgames dapat menyimulasikan bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana suatu peristiwa terjadi, hingga menyimpulkan hal-hal personal yang menjadi ketertarikan konsumen

(Bogost, et al., 2010, dikutip dalam James, 2017). Newsgames akhirnya dianggap sebagai inovasi bentuk penyajian berita dalam dunia jurnalistik.

Ian Bogost memajukan bidang ini dengan membuka definisi untuk apa pun yang dibuat di pertemuan antara jurnalisme dan gim. Dalam sepuluh tahun terakhir, banyak organisasi media besar telah merilis gim, atau pengalaman yang mengandung gim, untuk jurnalisme. Mengingat kecepatan teknologi yang bergerak dari yang baru muncul hingga menjadi historis (dan usang), melacak dan mengarsipkan bentuk ini sangat penting.

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 jurnalisme" (Bogost, et. al., 2010, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017, p. 3). Meskipun tidak ada definisi yang diterima secara umum tentang istilah *newsgames*, ada beberapa karakteristik tertentu dari *newsgames* yang tampaknya disetujui oleh para ahli:

- a. Diciptakan sebagai respons terhadap peristiwa aktual.

Semua *newsgames* mengacu pada peristiwa aktual, saat ini atau di masa lalu, dengan sebagian besar peristiwa ini berdiri dalam konteks masalah sosial, sejarah atau politik yang lebih besar (Bogost, et. al., 2010; Burton, 2005; Sicart, 2008; Treanor & Mateas, 2009, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017).

b. Mudah diakses.

Untuk menarik audiens yang luas, *newsgames* perlu menggunakan mekanisme permainan yang sederhana atau yang sudah ada sebelumnya yang sudah dikenal oleh para pemainnya. Hal ini memungkinkan akses yang cepat dan mudah ke konten permainan (Bogost, et. al., 2010; Treanor & Mateas, 2009, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017). *Newsgames* sendiri juga harus dapat diakses dengan mudah dan universal untuk semua orang.

c. Memiliki tujuan persuasif.

Sama seperti permainan digital pada umumnya, *newsgames* memiliki tujuan persuasif melalui karakter buatan dan model aturan permainannya. Selain itu, aturan dan mekanisme permainan dalam *newsgames* secara khusus dibuat dengan menggunakan sarana retorika prosedural untuk mendukung pendapat perancangnya tentang topik yang diangkat dalam permainan tersebut (Bogost, et.al., 2010; Sicart 2008; Treanor & Mateas, 2009, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017). Namun, bukan berarti *newsgames* terbatas pada peran kartun politik atau komentar editorial. *Newsgames* juga dapat memberikan informasi kontekstual seperti halnya film dokumenter jurnalistik atau feature. Keunggulannya terletak pada kemampuan untuk menunjukkan mekanisme dan

perkembangan di balik peristiwa-peristiwa tertentu dengan menyediakan sistem aturan yang memungkinkan pemain untuk mengalami (dan mungkin memanipulasi) peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi (Bogost & Poremba, 2008, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017).

d. Pelengkap berita tradisional.

Dalam konteks ini, *newsgames* menggunakan aturan dan mekanisme permainan untuk menyampaikan informasi dan menyajikan sudut pandang tentang suatu topik, banyak yang mengharapkan transparansi tentang apa yang ditampilkan dalam permainan dan apa maksud dari konten yang disajikan. Gim yang mengklaim bahwa mereka memberikan informasi kepada masyarakat tanpa mengungkapkan agenda atau bias mereka dikritik sebagai propaganda politik atau iklan (Bogost & Poremba 2008; Sicart 2008, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017). Untuk memahami bagaimana gim menggunakan kombinasi aturan dan teks untuk menyampaikan informasi, para pemain perlu memiliki tingkat literasi media tertentu terkait gim video, atau, seperti yang dikatakan Treanor dan Mateas (2009, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017) dalam kasus ini, "literasi prosedural". Oleh karena itu, Burton (2005, dikutip dalam Plewe & Fursich, 2017) menyarankan agar *newsgames*

tidak/belum dipahami sebagai sarana independen untuk melaporkan berita, melainkan sebagai pelengkap interaktif yang berharga untuk informasi yang sudah ada.

Newsgames juga secara khusus dapat memberikan dorongan emosional untuk melihat lebih dekat topik yang bersangkutan. Hal itu dibuktikan dalam sebuah studi kasus yang dilakukan oleh Klaus Meier (2018). Beberapa responden menyatakan bahwa jika mereka benar-benar ingin tahu tentang suatu topik, maka mereka pasti akan membaca artikel, karena dinilai lebih komprehensif. Namun, ia memilih newsgames sebagai pengantar, atau sebagai sampingan dan dari waktu ke waktu. Jika disimpulkan, newsgames dapat memberikan dorongan emosional untuk memperhatikan diri sendiri untuk pertama kalinya dengan topik yang kompleks, atau membantu untuk lebih memahami orang-orang dalam situasi kehidupan yang berbeda.

Selain itu, newsgames memiliki beberapa tahapan dalam proses pembuatannya. Menurut Liu (1998), tahap pembuatan newsgames terbagi menjadi enam fase utama, yaitu pendanaan, perencanaan, perancangan, produksi, pengujian, dan pemasaran. Setiap fase memiliki sejumlah aktivitas yang terkait dengannya dan memiliki karakteristiknya sendiri. Fase-fase ini mewakili proses dari awal munculnya ide hingga produk jadi. Beberapa perusahaan sering kali mengerjakan beberapa proyek secara bersamaan. Proyek-proyek tersebut berada pada fase yang berbeda untuk periode waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan Liu (1998), berikut penjelasan detailnya:

a. *Funding* (Pendanaan)

Mendapatkan pendanaan adalah fase yang sangat penting bagi sebagian besar perusahaan multimedia. Ada beberapa cara untuk mendapatkan pendanaan, seperti menulis proposal untuk mendapatkan hibah dari sumber publik atau swasta, menanggapi "Permintaan Proposal", mengikuti kompetisi, mendapatkan kontrak melalui kontak pribadi, referensi, atau keduanya, membuat purwarupa, dan kemudian menemukan perusahaan yang tertarik untuk mengembangkannya.

b. *Planning* (Perencanaan)

Setelah kontrak terjalin, serangkaian negosiasi dimulai antara pengembang dan klien. Para pengembang yang berpengalaman ini menyebutkan bahwa sangat penting untuk mendiskusikan kepemilikan konten, jadwal proyek, dan pembayaran selama fase negosiasi. Pengembang dan klien perlu menyepakati tenggat waktu atau target untuk berbagai fase untuk memastikan kelayakan jumlah pekerjaan yang diinginkan. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam fase ini berupa, bernegosiasi dengan klien mengenai penjadwalan, anggaran, dan ruang lingkup proyek, mencari tahu apa yang diinginkan oleh klien, melakukan *brainstorming*, memutuskan tujuan dari proyek, gaya presentasi, dan platform penyampaian,

membuat prototipe, dan mendapatkan *feedback* dari klien.

c. *Designing* (Perancangan)

Selama fase desain, tujuan, gaya presentasi, platform penyampaian, dan pendekatan secara keseluruhan diselesaikan. Detail seperti desain setiap layar, jenis navigasi yang akan digunakan, dan karakteristik interaktif dari antarmuka dikerjakan. Dalam fase ini, berikut beberapa hal yang bisa dilakukan, seperti membuat dokumen yang menentukan desain, konten, fungsi, dan *interface*, membuat diagram alur dan *storyboards*, membuat *timeline* dan mengidentifikasi tonggak-tonggak utama (tenggat waktu untuk fase tertentu), dan mendistribusikan pekerjaan di antara berbagai anggota tim produksi.

d. *Producing* (Produksi)

Fase produksi pun mengikuti. Desainer instruksional, seniman grafis, animator, videografer, audiografer, dan spesialis perizinan mulai mengembangkan skrip, karya seni, animasi, video, audio, dan *interface*. Pemrogram mulai membuat kode untuk menyatukan semua bagian. Beberapa contoh yang dilakukan pada proses produksi adalah pemrograman, menulis skrip, membuat karya seni, membuat animasi, video, dan audio, membuat *interface*, dan menyatukan semua bagian.

e. *Testing* (Pengujian)

Tidak seperti beberapa model desain instruksional tradisional dimana evaluasi dilakukan di akhir proses, para informan yang diwawancarai menekankan bahwa pengujian dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang. Evaluasi yang bersifat formatif terjadi di setiap fase dan beberapa kali dan penting memiliki evaluasi yang berkelanjutan sebagai faktor kunci untuk memastikan kualitas produk. Evaluasi dilakukan dalam berbagai bentuk. Beberapa bentuk yang digunakan oleh para pengembang termasuk kritik informal oleh tim inti produksi dan di seluruh tim di dalam perusahaan, evaluasi berkelanjutan oleh klien, dan menggunakan *focus groups* dan survei untuk mendapatkan ulasan dari pengguna. Namun, tergantung juga pada sifat produk dan jenis audiens, bisa berbagai bentuk digunakan.

f. *Marketing* (Pemasaran)

Pemasaran sangat penting untuk kesuksesan sebuah produk. Kelangsungan hidup sebuah perusahaan bergantung pada produk yang berhasil menjangkau audiens. Elemen-elemen pemasaran termasuk meneliti industri, audiens, dan kompetisi. Pemasaran juga mencakup tanggung jawab untuk menentukan harga dan mengoordinasikan periklanan dan hubungan masyarakat untuk produk. Sebagian besar perusahaan tidak

peduli dengan pemasaran karena mereka dipekerjakan untuk mengembangkan produk oleh klien mereka. Ketika produk selesai, mereka mengirimkan produk ke klien mereka, yang bertanggung jawab untuk memasarkan dan mendistribusikan produk. Dalam kasus seperti itu, kebutuhan akan produk tersebut mungkin ditentukan oleh klien dan saluran distribusi untuk produk tersebut telah ditentukan.

Penulis melihat konsep *newsgame* cocok untuk digunakan dalam karya ini karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Selain itu, penulis melihat karya ini termasuk dalam karakteristik newsgames di atas.

2.2.2 *Health Journalism*

Mengingat pentingnya penelitian medis di seluruh dunia, jurnalisme kesehatan dianggap sebagai sarana untuk berbagi hasil. Melalui penyebaran berita kesehatan, penelitian medis, dan kebijakan kesehatan, media massa memainkan peran utama dalam menyebarkan berita kesehatan, memengaruhi pengetahuan dan kepercayaan kesehatan masyarakat, dan pada akhirnya mempromosikan kesehatan masyarakat. Pengaruh media terhadap kepercayaan masyarakat sangat besar sehingga terkadang masyarakat menerapkan pengobatan baru karena berita kesehatan terbaru yang mereka ketahui melalui media. Dalam bidang kesehatan, campur tangan media dapat menyampaikan informasi terkait kesehatan termasuk bukti penelitian kepada masyarakat, pembuat kebijakan, dan profesional kesehatan. Selain itu, media sangat memengaruhi keputusan dokter, pembuat kebijakan, dan

profesional kesehatan (Caplan et al., 2004, dikutip dalam Keshvari et al., 2017).

Mengingat isu temuan medis yang sensitif, sudah menjadi kewajiban bagi mereka yang terlibat untuk menyiapkan berita yang akurat, lengkap, dan dapat diandalkan. Berita yang tidak akurat, tidak lengkap, dan tidak dapat diandalkan dapat menimbulkan ekspektasi yang tidak realistis di masyarakat dan memaksa pembuat kebijakan untuk mengadopsi peraturan dan regulasi yang tidak efisien atau bahkan mengancam kesehatan. Namun, bukti menunjukkan bahwa jurnalis sebagai tokoh kunci dalam memproduksi laporan kesehatan untuk media sering kali mencakup spekulasi dan interpretasi pribadi dan menghasilkan laporan berita yang salah dan menyesatkan (Keshvari, 2017).

Selain itu, jurnalisme kesehatan juga memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menyadarkan masyarakat dan pengetahuan tentang kesehatan. Dilansir dari Dewan Pers, seorang jurnalis lulusan dari Universitas Maastricht ini menyoroti bahwa jurnalis dapat memengaruhi kesadaran masyarakat dan pengetahuan kesehatan, profesional kesehatan dalam pemberian layanan, dan pemerintah terkait kebijakan. Maka dari itu, jurnalis harus memikirkan berita yang ditulis telah memberikan masyarakat informasi yang dibutuhkan atau tidak. Jurnalis kesehatan juga bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi kesehatan dan berita secara obyektif kepada masyarakat sehingga bisa membantu mereka dalam membuat keputusan mengenai kesehatan mereka.

2.2.3 Diabetes

Diabetes Melitus merupakan suatu penyakit yang meningkat dari tahun ke tahun yang ditandai dengan kadar glukosa darah atau gula darah yang melebihi batas normal, yaitu kadar gula darah sewaktu sama atau lebih dari 200 mg/dL. Penyakit ini sering disebut

juga dengan silent killer karena sering tidak disadari oleh penderitanya dan saat diketahui ternyata sudah terjadi komplikasi (Kemenkes RI, 2014).

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, diabetes memiliki 4 jenis, yaitu tipe 1, tipe 2, tipe 3, dan gestasional. Penyakit diabetes termasuk dalam penyakit degeneratif atau penyakit tidak menular. Sampai saat ini, penyakit degeneratif telah menjadi penyebab kematian terbesar di dunia. Bahkan hal ini berimbas kepada kerugian yang telah dialami oleh beberapa negara di dunia. Berdasarkan data WHO pada tahun 2014, sebanyak 38 juta atau 68% dari 56 juta kematian di dunia pada tahun 2012 disebabkan oleh penyakit degeneratif.

Diabetes Melitus merupakan salah satu penyakit yang jumlahnya terus mengalami peningkatan di dunia, baik pada negara maju atau pun negara berkembang sehingga dikatakan bahwa diabetes sudah menjadi masalah kesehatan atau penyakit global pada masyarakat. WHO memperkirakan bahwa lebih dari 346 juta orang di seluruh dunia mengidap diabetes. Jumlah ini kemungkinan akan lebih dari dua kali lipat pada tahun 2030 tanpa intervensi. Hampir 80% kematian oleh diabetes terjadi di negara berpendapatan rendah dan menengah (Suiraoaka, 2012).

Menurut konsensus Perhimpunan Endokrinologi Indonesia (PERKENI, 2011), poin utama pengendalian diabetes melitus meliputi latihan jasmani, terapi gizi medis, intervensi farmakologis, dan edukasi. Keberhasilan proses kontrol terhadap penyakit ini salah satunya ditentukan oleh kepatuhan pasien dalam mengelola pola makan atau diet sehari-hari. Hal ini agar mencegah timbulnya komplikasi dari penyakit diabetes.

Kendala utama pada penanganan diet penderita diabetes adalah kejenuhan pasien dalam mengikuti terapi diet yang sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan. Meskipun diperlukan pola

makan atau diet yang sesuai dengan perintah dokter, tapi kenyataannya tingkat kepatuhan penderita diabetes dalam menjalankan program manajemen penyakit tidak cukup baik.

Pada diabetes melitus tipe 1, penyebab utamanya adalah kenaikan kadar gula darah karena kerusakan sel beta pankreas sehingga produksi insulin tidak ada sama sekali. Insulin adalah hormon yang dihasilkan oleh pankreas untuk mencerna gula dalam darah. Pada umumnya, diabetes tipe 1 ditemukan dan terjadi pada anak-anak, remaja, atau dewasa muda meski bisa terjadi pada usia berapa pun. Diabetes tipe 1 kemungkinan besar disebabkan oleh sistem kekebalan tubuh yang seharusnya melawan patogen (bibit penyakit) tapi malah menyerang sel-sel penghasil insulin di pankreas (autoimun).

Kekeliruan sistem imun tersebut bisa dipengaruhi oleh faktor genetik dan paparan virus yang ada di lingkungan. Maka dari itu, orang yang memiliki riwayat keluarga dengan diabetes tipe 1 berisiko tinggi terkena penyakit jenis ini. Penderita diabetes tipe ini membutuhkan asupan insulin dari luar tubuhnya.

Berikutnya adalah diabetes melitus tipe 2. Jenis yang satu ini lebih umum terjadi. Dilansir dari Centers for Disease Control and Prevention (CDC), sekitar 95% kasus kencing manis adalah diabetes melitus tipe 2. Umumnya, jenis yang satu ini dapat menyerang siapa pun pada semua kalangan usia. Faktor penyebab paling besar dari tipe 2 ini adalah gaya hidup yang tidak sehat, seperti kurang gerak dan kelebihan berat badan. Akibatnya, sel-sel tubuh tidak dapat mengolah glukosa dalam darah menjadi energi dan glukosa itu akhirnya menumpuk dalam darah.

Penderita diabetes tipe 2 harus menjalani pola hidup yang lebih sehat, mengatur pola makan dan memperbanyak aktivitas fisik. Selain itu, dokter akan memberikan obat diabetes untuk menurunkan gula darah yang tinggi selama perawatan berlangsung. Tidak seperti

diabetes tipe 1 yang memerlukan tambahan insulin, pengobatan melalui terapi insulin tidak umum dilakukan untuk mengendalikan gula darah pada diabetes tipe 2.

Kemudian, ada diabetes tipe 3 seperti yang sudah disebutkan sebelumnya. Diabetes tipe 3 adalah kondisi yang disebabkan oleh kurangnya suplai insulin ke otak. Kadar insulin yang minim dalam otak dapat menurunkan kerja dan regenerasi sel otak sehingga memicu terjadinya Alzheimer. Kerusakan sel otak tersebut ditandai dengan penurunan kemampuan berpikir dan mengingat.

Dilansir dari Hello Sehat, sebuah studi dari *American Academy of Neurology*, menunjukkan risiko Alzheimer dan demensia bisa berkali lipat lebih tinggi pada penderita diabetes dibandingkan dengan individu yang sehat. Studi tersebut menjelaskan bahwa hubungan antara diabetes dan Alzheimer sebenarnya merupakan hal yang kompleks.

Penyebab dari Alzheimer yang ada pada penderita diabetes kemungkinan besar disebabkan oleh resistensi hormon insulin dan tingginya kadar gula dalam darah sehingga menyebabkan kerusakan dalam tubuh termasuk kerusakan dan kematian sel otak. Kematian sel-sel otak tersebut disebabkan karena otak tidak memperoleh glukosa yang cukup, padahal otak adalah organ vital dalam tubuh yang paling banyak membutuhkan glukosa. Padahal, otak sangat bergantung pada hormon insulin untuk dapat menyerap glukosa. Pada saat otak tidak memiliki cukup insulin, asupan glukosa ke otak akan berkurang. Akibatnya, penyebaran glukosa menuju otak tidak merata dan sel otak yang tidak mendapatkan glukosa akan mengalami kematian dan memicu munculnya Alzheimer.

Lalu yang terakhir adalah diabetes gestasional. Diabetes gestasional adalah jenis diabetes yang terjadi pada ibu hamil. Tipe yang satu ini terjadi selama kehamilan bisa menyerang ibu hamil walaupun tidak memiliki riwayat diabetes. Sebagian besar wanita

tidak mengetahui bahwa dirinya mengalami diabetes jenis ini karena seringnya diabetes gestasional tidak memunculkan gejala dan tanda yang spesifik. Tapi kabar baiknya, kebanyakan wanita yang mengalami jenis diabetes yang satu ini akan sembuh selepas melahirkan.

