

## **Sosialisasi Pencegahan Demam Berdarah Melalui Perancangan Game Edukasi Untuk Anak Usia 7 sampai 12 Tahun**

**RENDRA SATRIA ADITAMA**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : 114201101085@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Demam Berdarah menjadi salah satu penyakit yang sering menyerang manusia. Penyakit ini tidak mengenal wilayah dan memiliki pola perkembangbiakan yang berubah-ubah. Di Indonesia, demam berdarah pertama kali di temukan di Surabaya pada tahun 1968 dengan konfirmasi virologis pada tahun 1970. Demam berdarah disebarkan melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* betina yang telah terinfeksi virus dengue. Akan tetapi, pada saat ini anak sebagai target audiens dalam perancangan ini belum memiliki kesadaran tentang bahaya Demam Berdarah. Rendahnya kesadaran anak disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya sosialisasi kepada anak tentang Demam Berdarah. Selain itu media yang digunakan untuk mensosialisasikan Demam Berdarah sangat terbatas. Perancangan Game Basmi Nyamuk Demam Berdarah ini dimaksudkan sebagai media alternatif untuk mensosialisasikan cara pencegahan demam berdarah dengan cara 3M yaitu Menguras, Menutup dan Mendaur Ulang. Pendekatan perancangan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audiens untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar rendahnya kesadaran anak terhadap demam berdarah. Dengan perkembangan teknologi, proses sosialisasi dikemas dalam bentuk game edukasi sehingga mampu menarik minat anak untuk mempelajari pencegahan nyamuk demam berdarah

Kata Kunci : demam berdarah, permainan, edukasi

## **Socialization of Dengue Prevention Using Education Game Design for 7-12 Years Old Children**

**RENDRA SATRIA ADITAMA**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : 114201101085@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Dengue becomes one of the most widely-attacked human diseases. This disease could breed in every situation and breeding system. In Indonesia, dengue is found firstly in Surabaya, East Java in 1968 within virological confirmation in 1970. Dengue is spread by female-Aedes Aegypti mosquito bite which have been infected by dengue virus. However, children, the target audiences of this project, have not had awareness yet about the danger of dengue. This low awareness is caused by the lack of socialization to the children about dengue. Additional, the media which is used for dengue socialization is limited. The design of MusquitBlood “Dengue Game is intended as the alternative media to socialize the way how to prevent dengue by 3M “Menguras, Menutup, Mendaur-ulang (Draining, Closing, Recycle). Design approach are using qualitative method and descriptive analysis. Data were obtained by direct observation and interviewing to the target audiences to know the main issue on which be the reason of children low awareness. By technology developing, socialization process is packed in the form of educational game so that could attract children to learn about dengue anticipation.

Keyword : dengue, games, education