

PERANCANGAN GAME SEBAGAI UPAYA SOSIALISASI PERILAKU HIDUP SEHAT DENGAN MENGGUNAKAN AIR PUTIH SETIAP HARI PADA REMAJA USIA 10 – 18 TAHUN DI KOTA SEMARANG

Devina Idzni Rahmawati¹, Hanny Haryanto², Daniar Wikan Setyanto³

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : devinaidzni@gmail.com, hanny.haryanto@dsn.dinus.ac.id, daniarwikan@gmail.com

Abstrak

Tubuh manusia memiliki sel-sel yang mempunyai konsentrasi air 60% dari total berat badan manusia. Rata-rata manusia akan kehilangan 2.5 liter cairan per harinya. Sehingga konsumsi air 8-10 gelas (1 gelas atau 240 ml) dibutuhkan dalam pemenuhan kebutuhan cairan perharinya. Remaja saat ini mempunyai banyak aktivitas dalam kesehariannya, sehingga mereka tidak memperhatikan pola hidup sehat mereka. Faktor kehidupan sosial juga turut mempengaruhi pola pikir mereka. Remaja saat ini lebih suka memilih style - style yang terkadang berlawanan dengan kesehatan mereka, trend kesehatan yang simple namun sangat berpengaruh besar, seperti minum air putih kini mulai di tinggalkan oleh remaja saat ini. Melalui perancangan game Wira Tirta, remaja usia 10-18 tahun di Kota Semarang diajak merubah pola hidup dan sehat, dengan mengkonsumsi air putih setiap hari. Pendekatan perancangan menggunakan metode campuran dengan analisis framing. Data diperoleh melalui wawancara, penyebaran angket, dan observasi secara langsung di beberapa sekolah di Kota Semarang. Dengan menggunakan game berbasis android mengajak remaja untuk merubah pola hidup sehat dengan mengkonsumsi air putih setiap hari.

Kata kunci : perancangan game, sosialisasi, air putih.

1. PENDAHULUAN

Kesehatan adalah suatu keadaan kondisi fisik, mental dan kesejahteraan sosial yang merupakan satu kesatuan dan bukan hanya bebas dari penyakit atau kecacatan. Dengan itu diperlukan menjaga pola hidup sehat, dengan menjaga perilaku hidup sehat, salah satunya dengan cara sederhana yaitu mengkonsumsi air putih setiap hari [1]. Pada dasarnya didalam tubuh, sel-sel yang mempunyai konsentrasi air paling tinggi sekitar 60% dari total berat badan manusia antara lain adalah sel-sel otot dan organ-organ pada rongga badan, seperti paru-paru atau jantung, sedangkan sel-sel yang mempunyai konsentrasi air paling rendah adalah sel-sel jaringan seperti tulang atau gigi [2]. Mengkonsumsi cairan idealnya 8-10 gelas setiap hari, minimal 100 ml untuk setiap 1(satu) kkal konsumsi energi tubuh. Peranan pentingnya air putih sudah sepatutnya diimbangi dengan pengetahuan dan perilaku remaja agar air putih menjadi prioritas dalam menjaga kesehatan tubuh [3]. Namun, air putih kini bukan minuman prioritas utama bagi remaja. Kebiasaan yang sulit untuk membiasakan minum air putih di kalangan remaja ini karena banyaknya

stimulan dari luar atau dengan kata lain para remaja sudah terbiasa dengan minuman selain air putih [4]. Alasannya karena mereka selain mengkonsumsi air putih, juga mengkonsumsi minuman lain seperti minuman yang mengandung gula, pemanis buatan, kafein dan minuman bersoda [5]. Menurut Dr. Yudha Prasastya, dari Penelitian The Indonesian *Regional Hydration Study* (THIRST) seorang manusia akan meningkat kesadaran untuk rutin meminum air putih adalah pada saat umur 25 tahun ke atas, karena pada saat umur itu mereka akan lebih menghargai dan lebih memperhatikan kesehatannya baik itu untuk dirinya sendiri atau pun keluarganya [6]. Para remaja yang mulai memiliki banyak aktifitas di dalam sekolah maupun di luar sekolah, sehingga kurang memperhatikan kesehatannya sendiri dan kurangnya pengetahuan remaja akan pentingnya mengkonsumsi air putih setiap hari [7]. Berkembangnya pengguna *smartphone android* memicu pengguna aplikasi pada *smartphone*, salah satunya aplikasi *game* yang berada pada setiap android [8]. *Game* memiliki pengaruh yang sangat kuat dibandingkan dengan media manapun. Sebuah *game* dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang sedemikian rupa karena *game* mampu mengubah persepsi seseorang terhadap lingkungannya[9]. Memanfaatkan kemampuan *game* maka dipilihlah media *game* sebagai upaya sosialisasi pentingnya merubah pola hidup sehat dengan mengkonsumsi air putih setiap hari pada remaja usia 10-18 tahun di Kota Semarang.

2.METODE

2.1 Tujuan

Merancang sosialisasi tentang pentingnya mengkonsumsi air putih setiap hari pada remaja usia 10-18 tahun agar dapat merubah perilaku hidup sehat.

2.2 Masalah

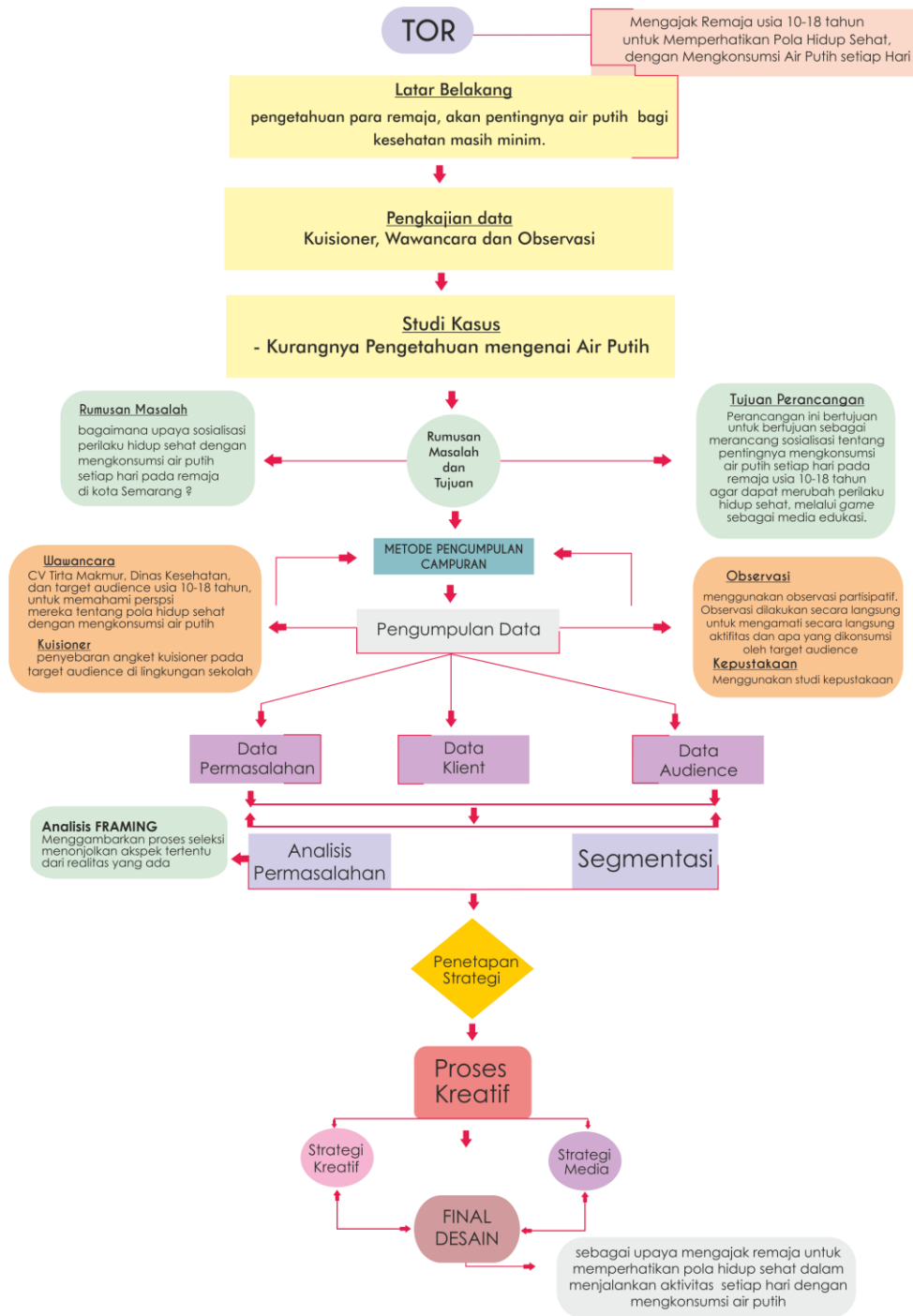
Bagaimana upaya sosialisasi merubah perilaku hidup sehat dengan mengkonsumsi air putih pada remaja usia 10-18 tahun sehingga mampu memperhatikan konsumsi air putih. Target *audience* merupakan masa emas pertumbuhan, pada masa sekarang remaja disibukkan oleh kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan *passion* mereka, tidak jarang waktu dan perhatian mereka sangat terfokus pada hal tersebut. Sehingga mereka tidak memperhatikan kesehatannya sendiri. Pola hidup remaja saat ini yang sedikit “memaksa” mereka untuk selalu hang out bersama teman-temannya, membicarakan sesuatu yang sedang *happening*, faktor dari eksternal ini juga mempengaruhi pola pikir mereka. Mereka memilih *style-style* yang kadang berlawanan dengan kesehatan mereka, trend kesehatan yang simple namun sangat berpengaruh besar, seperti minum air putih semakin ditinggalkan oleh remaja saat ini, padahal dengan minum air putih itu sangat penting karena dengan air, segala racun yang ada didalam tubuh dapat hilang.

2.3 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini, penulis menggunakan metodologi campuran (kualitatif dan kuantitatif) dalam mendapatkan data-data yang bertujuan untuk menentukan hubungan antara kebiasaan target *audience*, variabel CV Tirta Makmur dan Dinas Kesehatan dalam mendukung data-data yang berhubungan dengan perilaku hidup sehat para remaja sehingga memperkuat analisis penelitian dalam pembuatan game Wira Tirta ini. Dalam penelitian sumber dilakukan pada *General Manager* dan *Production Manager*, sedangkan di Dinas Kesehatan dilakukan oleh Kepala Bidang Kesehatan Keluarga Dinas Kesehatan dan Staf Program PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat). Kemudian menyebarkan angket ke target *audience* dan observasi langsung ke sekolah-sekolah di Kota Semarang. Dengan begitu didapat data-data kebiasaan pola hidup remaja saat ini, dan mengetahui minat target *audience* terhadap *game*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penentuan Konsep



Gambar 1. Bagan alir penelitian

3.2 Konsep Dasar Game

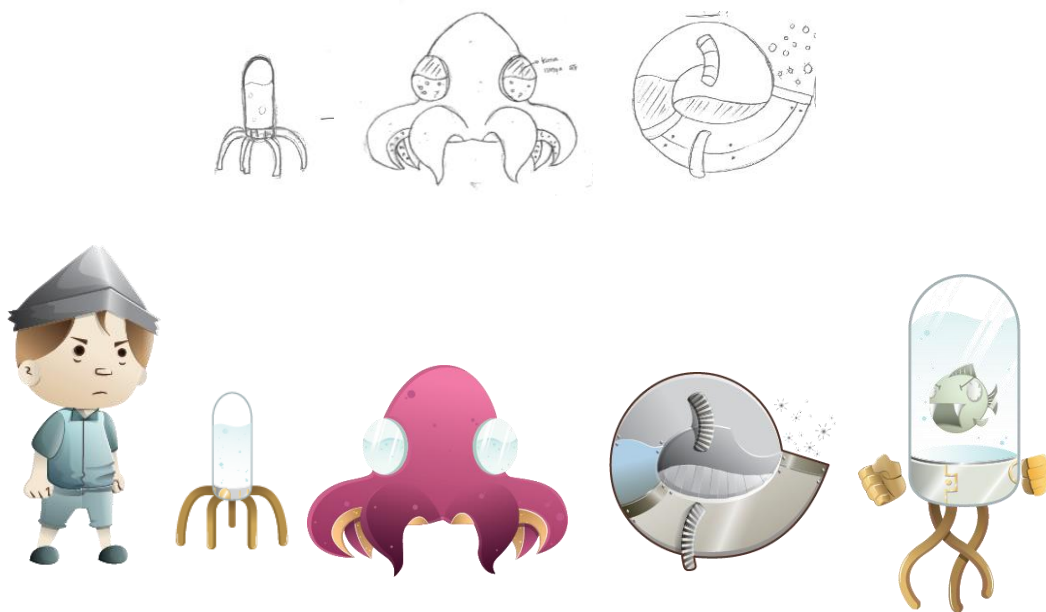
Perancangan *game* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan sosialisasi sebagai upaya sosialisasi dalam memperhatikan pola hidup sehat dengan mengkonsumsi air putih dengan menggunakan salah satu alternatif media interaktif bagi remaja usia 10-18 tahun untuk dapat merubah pola hidup sehat dengan mengkonsumsi air putih setiap hari. Pesan dalam *game* yang ingin disampaikan yaitu untuk mengkonsumsi air putih setiap hari saat sedang beraktifitas, sehingga tubuh tidak kekurangan cairan untuk melancarkan metabolisme tubuh. Dengan sasaran remaja maka pemilihan tampilan dalam perancangan *game* ini, maka dipilih gaya penyajian grafis 2D karena memiliki kekuatan gambar yang menarik.

Awal cerita dan misi yang pada *game* Wira Tirta yaitu bumi yang mulai mengalami kekeringan, banyak manusia yang kekurangan air, sehingga tidak memiliki energi untuk beraktifitas. Mereka hanya bisa membeli air minum kemasan, yang kian beragam, air minum kemasan hanya bisa dikonsumsi saja, dengan harga yang cukup mahal. Suatu hari masalah kekeringan ini terungkap, bahwa alien lah yang sudah menyumbat air mengalir ke pipa-pipa warga. Sumber air digunung di kuasai oleh alien. Banyak yang ingin mengalahkan alien tersebut namun belum ada yang berhasil. Dan ada anak kecil yang pemberani bernama Wira, dia ingin mencoba mengalahkan alien dengan menghampiri alien ke gunung dan hanya membawa bekal air minum kemasan saja, yaitu air putih. Karna Wira suka minum dengan air putih. Wira mulai berpetualang menjelajahi hutan belantara untuk mengalahkan alien. Namun, mengalahkan alien juga tidak mudah, Wira harus memiliki strategi dan trik untuk menyerang alien ini, sehingga dia dapat mengalahkan alien dan merebut sumber air kembali.

3.3 Karakter Dalam Game

Game ini akan menampilkan beragam karakter mulai dari tokoh utama sampai karakter musuh. Karakter musuh di ambil dari hewan air, karena *game* ini berhubungan dengan air, namun hewan yang di ambil adalah tokoh hewan yang perlu kita kenali lagi, seperti *Amonite*, hewan ini adalah hewan laut yang ada di masa lampau, mungkin remaja tidak banyak yang mengetahui hewan satu ini. Selain itu melihat dari prespektif *audience* agar tidak menimbulkan rasa bosan dalam bermain. Penggayaan karakter berdasarkan survei yang telah dilakukan, sebanyak 40% *audience* menyukai karakter yang *simple* dan mudah diingat, maka dari itu karakter Wira di buat *simple* dan mudah diingat dengan ciri khas topi korannya, begitu pula dengan karakter musuhnya yang mudah diingat, seperti gurita, *plankton*, *amonite* dan ikan *fangtooth fish*.





Gambar 2. *Brainstorming* Karakter

3.4 Desain *Graphic User Interface* (GUI)

Dalam *game*, *graphic user interface* (GUI) menyuguhkan grafis *display* dan presentasi dari *game* kepada pemain. GUI sendiri memiliki fungsi untuk berkomunikasi antara pemain dengan *game* melalui berbagai perintah yang divisualkan. Adapun GUI dalam *game* Wira Tirta adalah sebagai berikut :

a. *Ikon Game*

Ikon game dibuat dengan ukuran 514 x 561 px, 32 bit .png atau .jpg. *Ikon game* ini berperan sebagai penarik perhatian *audience* agar kemudian mau membuka *game* dan memainkannya.

b. *Splash Screen*

Splash screen adalah sebuah elemen kontrol yang berbentuk grafis di mana berisi visual seperti logo *game*, *loading bar* dan *quote* tentang air putih, *game* ini memberi edukasi melalui *quote*. *Splash screen* muncul saat pertama kali pemain memulai *game*. *Splash Screen* juga berisi Berikut ini adalah *splash screen* dalam *game* Wira Tirta yang berisi judul *game*.

c. *Main Menu*

Merupakan tampilan utama sebelum pemain memulai sebuah permainan. *Main menu* dalam *game* Wira Tirta ini menyuguhkan 6 pilihan di dalam menu utama yaitu main, pengaturan, bantuan, ranking, logo *development* dan keluar.

d. Halaman Level

Di halaman ini, pemain dapat memilih level dan melihat karakter musuh yang nanti akan dilawannya. Apabila pemain memilih level 1 untuk memulai permainan, maka pemain akan memasuki halaman *stage gameplay* sebagai tanda bahwa permainan telah dimulai.

e. Halaman In Game

Apabila tombol level pertama pada halaman pilih level dipilih, maka pemain akan memasuki halaman *in game* sebagai tanda bahwa permainan telah dimulai. Namun sebelum di mulai, untuk permainan awal akan ada tutorial permainan, agar *user* tidak kebingungan di awal permainan.

Dalam halaman ini, selain tampilan *gameplay*, pemain akan melihat grafis mengenai informasi jumlah koin, waktu yang berjalan, kesempatan hidup dan parameter kekuatan yang di peroleh di awal *game* mulai, dan di akhir stage saat melawan musuh besar, *game* ini menyediakan *button help*, digunakan untuk memberi tahu pemain cara menyerang musuh dan menggunakan energi yang di dapat.

f. Halaman *Credit*

Halaman *credit* ini *button developer*, di halaman ini berisi nama-nama tim pembuat *game*, yaitu *game designer* dan *programmer*, serta terdapat pula logo partner *game*. Disamping itu, juga terdapat keterangan sumber mengenai suara dan latar musik yang dipakai dalam *game*. Lalu ada tombol *home* kembali ke *menu* utama.

g. Keadaan *Pause*

Saat tombol *pause* dipilih oleh pemain di dalam *game*, maka secara otomatis akan menimbulkan efek berhenti sejenak dan membuka halaman baru. Di halaman ini akan muncul tombol menu utama, pengaturan, ulangi permainan dihentikan sementara dan keluar.

h. Halaman Bantuan

Di halaman ini berisi intruksi permainan *game* dan penjelasan fungsi – fungsi *button* yang tersedia di dalam *game*, seperti informasi durasi, *score*, ketahanan karakter, fungsi botol dan navigator. Dan jika sudah cukup mengetahui informasinya, pemain dapat memilih tombol keluar, dan otomatis akan masuk ke halaman *main menu*.

i. Halaman Pengaturan

Halaman pengaturan berisi, *volume*, *sound effect* dan musik dari *game*, *volume* berguna mengatur besar atau kecilnya *volume*, *sound effect* berguna untuk menghidupkan atau mematikan *sound effect* dari *game*, begitu pula dengan musik. Di halaman ini di buat hanya untuk mengatur bagian suara dari *game* saja.

j. Info Kondisi Menang atau Kalah

Halaman ini berisi tentang informasi bahwa pemain dapat menyelesaikan misi atau tidak. Jika misi berhasil maka akan ada informasi sebagai berikut.



Gambar 3. *Splash Screen Logo Developer*



Gambar 4. *Cerita Scene 1*



Gambar 5. *Cerita Scene 2*



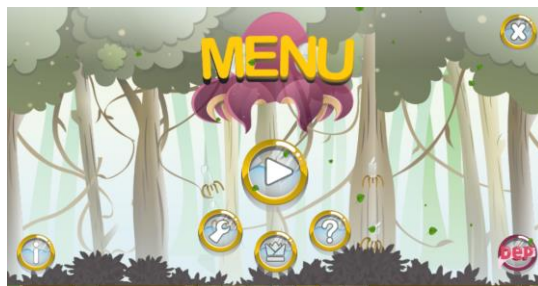
Gambar 6. *Cerita Scene 3*



Gambar 7. *Cerita Scene*



Gambar 8. Cerita Scene 5



Gambar 4. Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Loading Bar



Gambar 6. Tampilan Pilih Level



Gambar 7. Tampilan Stage 1



Gambar 8. Tampilan Stage 2



Gambar 8. Tampilan Stage 3

Pantone warna yang dipilih untuk game Wira Tirta ini adalah dominasi warna dasar seperti hitam, abu dan putih juga menggunakan dominasi warna biru dengan menggunakan jenis warna yang tepat, dapat membantu dalam menyampaikan pesan. Warna dapat dikatakan memiliki arti, seperti warna biru memiliki arti ketenangan, kepercayaan, keyakinan, dan keseriusan, sedangkan warna hitam memiliki arti kekuatan, misterius, berdukan dan elegan [10]. Berdasarkan hal tersebut warna ini dipilih oleh perancang agar menimbulkan kesan keberanian dan kekuatan.

4. KESIMPULAN

Dalam membuat media yang menarik dan interaktif dalam upaya sosialisasi perilaku hidup sehat dengan air putih pada remaja usia 10-18 tahun dibutuhkan analisis mengenai psikologis remaja dalam keseharian, sehingga media yang dipilih tepat sasaran. *Game* merupakan salah satu media yang familiar bagi remaja pada zaman sekarang. Pengetahuan remaja akan teknologi dan sumber informasi semakin beragam, sehingga menjadi nilai tambah untuk dapat membuat *game*. Dengan menggunakan desain berbagai elemen lain dalam game seperti desain *environment* dan *graphic user interface* juga dijaga kestabilan warnanya agar pemain dapat dengan nyaman bermain *game*. Konsep permainan yang di tonjolkan yaitu memiliki kekuatan terbesar dari air putih dengan rintangan yang kompleks membuat perancang, ingin menyampaikan pesan terhadap pemain agar setelah bermain *game* ini target *audience* sadar betapa pentingnya mengkonsumsi air putih setiap hari saat sedang beraktifitas, dan dapat diaplikasikan secara nyata di dalam kehidupan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] World Health Organization.1987. Kader Kesehatan Masyarakat. Geneva : Penerbit Buku Kedokteran EGC
- [2] Fauziah, Metta. 2011. Sehat Dengan Air Putih : Cara Sehat Alami. Surabaya : Stomata
- [3], [4], [5] Maulana, Bayu. 2010. Kampanye Minum Air Putih di Kalangan Remaja. Bandung
- [6] Ramadhani, Aditya. 2012. Perancangan Kampanye Sosial Gerakan Minum Air Putih. Bandung. Universitas Telkom
- [7] Diyani, Dika Aning. 2012. Aktivitas Fisik dan Faktor lain terhadap konsumsi Air Minum Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat. Universitas Indonesia
- [8], [9] Hendry Samuel. 2010. Cerdas Dengan Game. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- [10] Hatch, A Robert. 2002. Sejarah Teori Warna S I R I S A A C N E W T O N. URL : <http://users.clas.ufl.edu> . University of Florida. 2 Januari 2002