

**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 RAHMAWATI

(Pembimbing : Hanny Haryanto, S.Kom, M.T, Daniar Wikan Setyanto, M.Sn)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201101243@mhs.dinus.ac.id

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 (1gelas 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

**GAME DESIGN AS SOCIALIZATION EFFORT OF HEALTHY LIFESTYLE
BY CONSUMING WATER DAILY FOR YOUTH AGE OF 10-18 YEARS
AT SEMARANG**

DEVINA IDZNI RAHMAWATI

(Lecturer : Hanny Haryanto, S.Kom, M.T, Daniar Wikan Setyanto, M.Sn)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of
Computer Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 114201101243@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

The human body has cells that have a water concentration of 60% of the total weight of the human body. The average man will lose 2.5 liters of fluid per day. So that 8-10 glasses of water consumption (1gelas or 240 ml) needed in the fulfillment of fluid per day. Teens today have many activities in their daily life, so that they do not pay attention to their healthy lifestyle. Social life factors also affect their mindset. Teens today prefer to choose a style - a style that is sometimes contrary to their health, the health trend that is simple yet highly influential, such as drinking water has now started on the left by teenagers today. Tirta Wira through game design, adolescents aged 10-18 years in the city of Semarang invited to change their lifestyle and healthy by consuming water every day. Design approach used mixed methods with analysis framing. Data obtained through interviews, questionnaires and direct observations at several schools in the city of Semarang. By using android based games encourage teens to change healthy lifestyle by consuming water every day.

Keyword : game design, socialization , water