

SOSIALISASI BAHAYA PENYAKIT MENULAR HEWAN PELIHARAAN KEPADA MANUSIA MELALUI MEDIA GAME

FRANSISKA NITA OKTAVIA

(Pembimbing : Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D., AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian

Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 114201201344@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Selain sebagai penghibur manusia ketika sedang sibuk, hewan peliharaan juga dapat mempengaruhi kesehatan pemilik, keluarga maupun masyarakat lain. Contoh penyakit menular dari hewan peliharaan, yaitu: Rabies, Toxoplasma dan Flu Burung. Apabila hewan peliharaan yang sakit dan manusia yang tertular tidak segera diobati, maka akan menimbulkan gejala-gejala tertentu. Karena kegelisahan penulis dan kurangnya pengetahuan pemilik hewan peliharaan terkait bahaya penyakit menular dari hewan peliharaan, maka penulis merancang media pendukung yaitu video game sebagai upaya sosialisasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan diperkuat dengan studi pustaka, wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Metode Kipling (5W+1H). Perancangan menghasilkan game Zoopo yang akan memberikan informasi mengenai gejala, cara penularan, cara mengatasi dan cara mencegah penyakit menular dari hewan peliharaan dengan cara menghindari, membunuh sumber penyakit menular dan menyelamatkan hewan peliharaan. Game dengan karakter kartun dan genre action-platform yang hanya dapat dimainkan melalui smartphone android oleh satu orang secara offline. Pemain harus menuntun karakter game untuk mendapatkan semua kartu yang memiliki informasi terkait penyakit menular rabies, toxoplasma dan flu burung serta menyelamatkan hewan peliharaan dari kurungan sumber penyakit menular. Game ini dapat menambah pengetahuan target audience berkaitan dengan penyakit menular hewan peliharaan kepada manusia, sehingga target audience mampu mencegahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : perancangan game, sosialisasi, penyakit menular hewan peliharaan

SOCIALIZATION OF PETS INFECTIOUS DISEASES DANGER TO HUMAN USING GAME

FRANSISKA NITA OKTAVIA

(Lecturer : Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D., AHMAD AKROM, S.Sn, M.Kom)

Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of

Computer Science, DINUS University

www.dinus.ac.id

Email : 114201201344@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Pets could be an effect on human's health, in addition to a human's recreation. Several examples of infectious diseases from pets are Rabies, Toxoplasma, and Avian (bird) Flu. If the suspected pets and the human as a victim are not get nursed as soon as possible, they will get worse. Because anxiety author and lack of knowledge of pet owners about the dangers of infectious diseases of pets, then designed a support instrument as a socialization's efforts that is video games. This study is based on a qualitative method with literature study, interview, and documentation. The data that have collected is analysed with Kipling Method (5W1H). The result of this design is Zoopo Game that will provide information about symptoms, transmission, how to cope and how to prevent infection pet diseases by avoiding and kill all the resource of infectious diseases and also to save the pet. This video game is using cartoon character and "action-platform" genre that is only be played with smartphone android by an offline player. The player has to guide game's character for getting all the card that have infectious pets diseases information of Rabies, Toxoplasma and Avian (bird) Flu and also for saving the pets from infectious disease. This video game can increase audiences knowledge about infectious pets disease, so they able to prevent it in daily activity.

Keyword : game design, socialization, infectious pets diseases