BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus diabetes pada remaja Indonesia meningkat. Faktor-faktor seperti gaya hidup yang kurang gerak, konsumsi makanan manis, dan obesitas berkontribusi terhadap peningkatan kejadian diabetes tipe 1 dan tipe 2 pada remaja. Artikel oleh kemenkes Indonesia, Ikatan Dokter Remaja Indonesia (IDAI) sebelumnya mengutip data yang menunjukkan prevalensi Remaja menderita diabetes meningkat 70 kali lipat pada Januari 2023 dibandingkan tahun 2010. IDAI mencatat 1.645 remaja menderita diabetes di Indonesia, dengan prevalensi 2 kasus per 100.000 remaja. hampir 60% dari mereka yang terkena dampaknya adalah perempuan. Sedangkan berdasarkan usianya, sebanyak 46% berusia 10-14 tahun, dan 31% berusia 14 tahun ke atas.

Diabetes adalah penyakit kronis yang ditandai dengan tingginya kadar glukosa darah, disertai dengan gangguan metabolisme lemak dan protein (Roglic, 2016). Salah satu faktor penyebab terjadinya diabetes adalah pola hidup yang tidak baik dengan mengonsumsi makanan dan minuman dengan kadar gula yang tinggi selama bertahun-tahun. Selain pola hidup, diabetes juga dapat disebabkan oleh faktor keturunan. Diabetes umumnya menyerang usia di atas 40 tahun (Nurhanifah, 2017). Diabetes tidak melihat usia penderitanya dan dapat menyerang usia di bawah 40 tahun, bahkan di usia Remaja.

Minuman manis merupakan minuman yang ditambahkan bahan pemanis berkalori sehingga dapat menambahkan jumlah kandungan energi, namun zat gizi lain yang terdapat di dalamnya hanya sedikit (Akhriani, Fadhillah, & Kurniasari, 2016). Minuman manis memiliki berbagai variasi rasa yang tersebar di pasaran. Beberapa jenis minuman manis yaitu, minuman kemasan botol di supermarket ataupun minuman yang ada di cafe.

Makanan manis juga berkontribusi terhadap penyakit diabetes. Namun menurut *American Diabetes Association*, penderita diabetes tetap boleh mengonsumsi makanan manis, coklat, dan makanan manis lainnya. Makanan manis bisa dikonsumsi sebagai bagian dari pola makan sehat atau bersamaan dengan olahraga. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang diabetes terutama remaja, sangatlah penting.

Memberikan informasi dapat melalui berbagai media. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, hiburan, atau pesan kepada khalayak. Perkembangan teknologi telah mengubah media konvensional menjadi lebih interaktif, seperti platform digital yang memungkinkan partisipasi langsung dari pengguna (McQuail, 2010).

- *Video game* dapat menjadi salah satu media yang efisien untuk edukasi remaja. ada banyak media yang bisa dijadikan sebagai media edukasi, salah satunya adalah *video game*. *Game* merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang remaja (Nursidik & Ibad, 2022). (Mayer, 2019) mengatakan bahwa *video game* berhasil dalam menjadi media edukasi yang relevan.

Pada perancangan ini penulis mengambil inspirasi dari *game* “Needy Streamer Overload” dan “Blue Archive”. *Game* yang akan dibuat mengambil dari salah satu jenis *game* yaitu *visual novel*. *Visual novel* merupakan salah satu jenis permainan video yang menekankan pada pengembangan cerita dan karakter, dimana pemain dapat berinteraksi dengan naratif melalui pemilihan opsi dialog, keputusan moral, dan tindakan tertentu yang dapat mempengaruhi alur cerita (Fahrezi & Supandi, 2023). *Visual novel* berkaitan erat dengan subkultur anime (animasi Jepang) dalam hal pembuatnya, penonton, dan garis silsilah estetika (Cavallaro, 2009).

Perancangan *game* ini ditujukan untuk *platform game mobile*. Hal ini karena berdasarkan artikel Netralnews dengan judul “Data Terkini Jumlah Pemain Game di Indonesia dan Sebaran Platformnya” mengatakan bahwa lebih banyak remaja yang bermain di *smartphone* dibandingkan komputer atau PC sehingga *platform*

mobile bisa menjadi pemilihan *platform* yang cocok dalam perancangan *game* edukasi ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Remaja gemar sekali konsumsi minuman manis.
2. Remaja kurang mengenal penyakit diabetes dan bahayanya.
3. Belum banyak media informasi diabetes berupa *game*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang visual novel yang mampu menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya konsumsi manis secara efektif kepada remaja?
2. Elemen UI/UX dan narasi apa yang paling relevan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan remaja dalam isu diabetes?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *video game* berbentuk visual novel untuk remaja berbasis *mobile* yang memadukan interaksi menarik, alur cerita yang mendalam, dan karakter-karakter *relatable*. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyampaikan pesan moral tentang bahaya konsumsi minuman manis berlebihan secara efektif kepada pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Berikut merupakan beberapa dari manfaat tersebut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan teori yang terkait dengan *game* edukasi dan pencegahan diabetes.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi *developer* yang ingin mengembangkan *game* edukasi dengan tema serupa.

1.5.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya

Hasil perancangan dapat membuka peluang kolaborasi antara universitas, sekolah, instansi medis dan bahkan pemerintah dalam upaya pencegahan diabetes pada Remaja

1.5.4 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang merancang desain visual *UI/UX video game*, dan membuka peluang untuk terlibat dalam proyek-proyek serupa.

1.5.5 Bagi Masyarakat

Hasil akhir perancangan berupa *prototype video game* edukasi dengan tema diabetes, diharapkan menjadi inovasi untuk upaya dalam pencegahan penyakit diabetes pada remaja.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang membahas penelitian yang sudah ada. Bab ini juga membahas teori yang terdiri dari teori utama dan teori pendukung

BAB 3 METODOLOGI DESAIN

Bab ini berisi tentang sistematika perancangan. metode pencarian, analisis data, kesimpulan hasil analisis, dan pemecahan masalah

BAB 4 STRATEGI KREATIF

Bab ini membahas analisis seperti SWOT dan 5w1h. Bab ini juga membahas terkait desain UI/UX dan memberikan gambaran akhir *game* seperti karakter, *enviroment*, *sprite*, *gameplay*, dan *final protoype game*.

BAB 5 KESIMPULAN

Bab ini membahas kesimpulan serta saran hasil perancangan dan penelitian.