

Judul : Perancangan *Game* “Awat Diare!” Berbasis *Mobile App* Sebagai Upaya Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa Sekolah Dasar di Jakarta Timur.

Nama : Melati Serena Az Zahra

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

ABSTRAK

Pada zaman ini, penggunaan game sebagai media pembelajaran sudah lumrah digunakan untuk menciptakan gaya belajar yang interaktif dan juga menyenangkan. Tidak hanya materi pembelajaran akademis saja, namun juga pembelajaran tentang hal-hal umum seperti kesehatan, kebiasaan dan pembentukan karakter yang ingin kita ajarkan kepada anak-anak. Penelitian untuk merancang mobile game berjudul “Awat Diare!” ditujukan untuk edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam rangka mencegah terjangkitnya diare pada anak. Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara dan kuisioner yang disebarkan kepada siswa SD kelas 1-6 dengan rentang umur 6-12 tahun. Sedangkan metode kualitatif dilakukan dengan studi pustaka dan literatur. Penulis merencanakan perancangan sebuah *game* yang mengajak user untuk mempelajari Perilaku Hidup Bersih dan Sehat yang dapat dilakukan di sekitarnya. Perancangan disusun sedemikian rupa dengan visual yang menarik dan juga sesuai dengan segmen pengguna. Adapun hasil akhir yang akan didapatkan adalah berupa Game Design Document (GDD) yang berisi konsep cerita, gameplay, dan game overview. Dan juga aset *game* yang telah disusun ke dalam prototipe yang siap dikembangkan oleh *game developer*.

Kata kunci: PHBS, Diare, Mobile Game.

Title : Mobile Game Design "Awat Diare!" as an Education of Clean and Healthy Life Behavior (CHLB) for Elementary Students in East Jakarta..

Name : Melati Serena Az Zahra

Program Study : Visual Communication Design

ABSTRACT

During this time, the use of games as learning media was commonplace in creating interactive and fun learning styles. Not only academic learning materials, but also learning about common things such as health, habits and character formation that we want to teach children. The research to design a mobile game called "Awat Diare!" is aimed at educating Clean and Healthy Life Behavior (CHLB) in order to prevent infection in child. The author uses quantitative research methods by conducting observations, interviews and quizzes distributed to elementary school students in grades 1-6 with a 6–12 age range. The qualitative method is performed with the study of libraries and literature. The author plans to design a game that encourages users to learn the Clean and Healthy Life Behavior that can be performed around them. Designs are arranged in such a way that they are visually appealing and also correspond to user segments. The final result to be obtained is Game Design Document (GDD) which contains story concepts, gameplay, and game overview. And also game assets that have been compiled into prototypes ready for development by game developers.

Keywords: *PHBS, Diarrhea, Mobile Game.*