

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar bahasa visual untuk menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan pesan, makna, arti dan medianya. Menurut Colin Cherry (1964: 171), komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan ataupun pesan dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk menjalin komunikasi yang baik.

Komunikasi visual kerap ditemui di bidang studi desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan medianya.

Media komunikasi adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi dan perangkat kerasnya. Sedangkan komunikasi adalah proses yang menyangkut hubungan manusia. Media komunikasi berperan dalam pemanfaatan pancar indera manusia seperti visual dan pendengaran.

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) mempelajari bagaimana bahasa visual diolah dengan pesan dengan mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik, dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.

Di era modern saat ini, teknologi berkembang sangat cepat. Salah satu teknologi yang tidak pernah luput dimakan waktu dan akan terus berkembang adalah internet. Internet adalah suatu media yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari seluruh bagian dunia dan dapat diakses dengan cepat dan mudah. Untuk kita yang sudah hidup berdampingan dengan internet, pasti tidak asing dengan produk-produk internet, salah satunya adalah *online game*.

Menurut hasil survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2019-2020 terdapat 196,71 dari 266,91 juta jiwa atau 73,7% penduduk di seluruh Indonesia menggunakan internet. Untuk presentase konten

yang banyak diakses adalah untuk menonton video *online* sebesar 49,3% dan bermain *game online* sebesar 16,5% dan lain-lainnya sebesar 34.2%.

Bermain *game online* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan oleh segala umur, terutama anak-anak. Berdasarkan survey yang sama yang dilakukan oleh APJII, presentase anak sekolah dasar pengguna internet berada di angka 8,24% (5-9 tahun) dan 8,31% (10-14 tahun). Ditambah dengan kondisi pandemi saat ini yang membuat presentase harian tiap orang menggunakan gawai menjadi meningkat. Di sisi lain, fakta bahwa penggunaan gawai dan internet yang berlebihan di nilai tidak baik. Baik secara kesehatan karena tidak ada aktifitas fisik yang begitu besar untuk menggunakan cadangan energi dalam tubuh, dan juga secara kecerdasan jika para *user* hanya menggunakan banyak persen dari konsumsi waktu dengan gawainya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.

Dampak-dampak diatas lebih dirasakan dampaknya pada kehidupan anak-anak. Anak usia sekolah adalah tahapan usia dimana manusia membutuhkan banyak informasi untuk diserap ke otak, maka dari itu peran orang dewasa adalah membantu menyaring informasi dan juga hal-hal yang tidak sepatasnya dilihat atau dikonsumsi oleh anak usia dini. Namun faktanya anak-anak di zaman sekarang makin lihai menggunakan gawai, sering kali orang dewasa lalai untuk mendampingi sehingga anak-anak mencari informasi di tempat yang tidak seharusnya ia kunjungi. Maka dari itu peran orang tua sangat penting untuk kegiatan dan juga tumbuh kembang anak, terutama perkembangan kognitifnya. Salah satu caranya dengan menunjukkan konten-konten yang bermanfaat, seperti materi pembelajaran atau sesuatu yang meningkatkan *awareness* anak soal kesehatan. Salah satunya adalah pentingnya penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di lingkungan sekitar untuk mencegah terjangkitnya penyakit.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah salah satu bentuk program sanitasi yang digiatkan oleh pemerintah untuk menggiatkan masyarakat agar peduli tentang kebersihan dan kesehatan tempat tinggal dan lingkungan sekitar. Berdasarkan data dari *Profil Kesehatan Provinsi DKI Jakarta tahun 2020* yang dipublikasikan Dinas Kesehatan DKI Jakarta, hanya terdapat 6609 dari 10.311 TTU (64%) sarana pendidikan SD/MI yang memenuhi syarat kesehatan di DKI Jakarta. Dan juga terdapat 347.245 KK yang masih belum mendapatkan akses

sanitasi yang baik. Kendati demikian, pemerintah juga turun tangan dalam menangani permasalahan ini. Dilansir dari berita oleh PingPoint (9/21), pemerintah memberikan subsidi hak sanitasi kepada masyarakat, salah satunya adalah program subsidi revitalisasi tangki septik rumah tangga.

Sanitasi septik rumah tangga adalah satu dari banyak kegiatan PHBS yang seharusnya dapat dilakukan oleh masyarakat untuk mencegah terjangkitnya penyakit. Kegiatan seperti membersihkan halaman rumah, mencuci tangan, mengonsumsi makanan bergizi, memberantas jentik nyamuk di genangan air, dan lain sebagainya dapat dilakukan dengan mudah di lingkungan tempat tinggal masyarakat. Salah satu akibat dari mengabaikan kebersihan dan kesehatan tempat tinggal adalah menjangkitnya penyakit diare.

Diare merupakan kondisi yang membuat tubuh kehilangan cairan dan elektrolit secara drastis yang disebabkan oleh frekuensi buang air besar yang berlebihan dengan ditandai bentuk tinja yang encer atau cair. Menurut *Centers for Disease Control and Prevention (CDC)* (2020) di wilayah Asia kiranya ada 1 dari 9 atau 2,195 anak per hari yang meninggal karena diare. Jika diakumulasikan ada 801 ribu anak meninggal per tahun yang disebabkan oleh diare. CDC juga menyatakan bahwa diare merupakan faktor kematian terbesar kedua pada anak(3). Sedangkan data dari *World Health Organization (WHO)* (2017), diare membunuh sekitar 525 ribu anak dibawah 5 tahun dan sekitar 1.7 juta kasus diare anak di dunia tiap tahunnya.

Kasus diare di Indonesia sendiri juga sangat berpotensi menjadi fenomena Kejadian Luar Bisa (KLB) yang disertai kematian. Berdasarkan Profil Kesehatan Indonesia pada tahun 2020, diare menyumbang angka kematian sebesar 9,8% pada anak usia *post-neonatal* (29 hari-11 bulan), 4,55% pada anak balita (12-59 bulan). Diare juga menyerang anak usia sekolah (6-12 tahun).

Seperti yang telah disebutkan di atas, satu penyebab timbulnya penyakit diare ialah perilaku hidup yang kurang terjaga. Mulai dari tidak mencuci tangan sebelum makan dan memakan makanan yang terkontaminasi. Riset terdahulu menemukan bahwa makanan yang dijajakan oleh pedagang di sekitar sekolah banyak terkontaminasi bakteri E-Coli, ditambah dengan frekuensi jajanan yang memiliki kaitan dengan peristiwa diare kronis (Asda & Sekarwati, 2020). Diare dapat

menyebabkan penderita dehidrasi dan juga malnutrisi. Malnutrisi sendiri terjadi karena komplikasi dari diare yang menyebabkan penurunan berat badan yang menghambat tumbuh kembang anak hingga kematian (Suhendar et al., 2020). Menurut data dari Ditjen P2P, Kemenkes RI, 2021 pelayanan kesehatan diare pada anak baru mencapai 42,7% dari total penduduk Jakarta. Di DKI Jakarta kiranya terdapat 10,6 juta penduduk. Jakarta Timur memiliki jumlah penduduk yang paling banyak, yaitu sekitar 3,05 juta jiwa dengan luas daerah 182,7 km². Dari Jakarta Pusat terdapat 1,2 juta penduduk, Jakarta Selatan 2,2 juta penduduk, Jakarta Barat 2,4 juta penduduk, dan Jakarta Utara terdapat 1,828 juta penduduk. (Badan Pusat Statistik (BPS) 2021).

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang dilakukan oleh individu maupun kelompok (keluarga, rukun tangga, sekolah, dan lain-lain) berperan aktif dalam mencegah dan mengurangi masalah-masalah kesehatan, terutama diare. Menurut Kemenkes RI (2011), indikator PHBS dalam lingkungan rumah maupun sekolah antara lain mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun, mengonsumsi makanan bergizi dan sehat, menjaga kebersihan kamar mandi atau toilet, memberantas jentik nyamuk, membuang sampah pada tempatnya, dan menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan tiap bulan. Dr Hasto Wardoyo Sp. OG(K) sebagai Kepala badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) juga menyatakan kebersihan lingkungan juga turut mengurangi resiko stunting pada anak hingga 70%. “Lingkungan kotor, mudah terjadi diare, makanan di lantai jatuh langsung banyak lalatnya. Kadang ada sarana jamban tidak sehat jadi ada jamban tidak tertutup dan berkontak dengan lalat”, ungkapnya di *Live Talkshow* Tribunnews, Jumat (10/21).

Pemerintah juga telah lama mengadakan kegiatan Aksi Kebersihan Minggu Pagi (AKMP) yang dilakukan di DKI Jakarta, terutama di daerah Jakarta Timur yang memiliki lebih banyak penduduk. AKMP dilakukan oleh para masyarakat dewasa dan juga petugas kebersihan untuk mencegah terjangkitnya penyakit pada tiap-tiap anggota keluarga terutama anak-anak. Salah satu kegiatan AKMP adalah membersihkan genangan air dan melancarkan saluran air. Upaya sanitasi dan kesehatan seperti ini diharapkan nantinya dapat ditiru oleh anak-anak sampai mereka dewasa untuk mencegah mereka terjangkit penyakit, terutama diare.

Upaya penyampaian PHBS kepada anak usia sekolah dapat di mulai dengan menyelipkan pembelajaran ke dalam media pembelajarannya. Di era ini, teknologi sudah tidak bisa dipisahkan dalam berkegiatan, tentunya dalam bidang pendidikan. Teknologi digunakan sebagai media yang tepat untuk pembelajaran dengan segala sisi positif dan negatifnya.

Bermain merupakan kegiatan yang dimaksud untuk kesenangan, dilakukan secara sukarela, dan tidak ada paksaan maupun tekanan. Kegiatan bermain disebut sebagai kegiatan inklusif dan inheren. Permainan menjadi kebutuhan yang asasi untuk manusia terutama saat masih menjadi anak-anak. (Yudho Bawono, 2007:12)(5). Namun dengan dibuatnya *game* edukasi, anak tidak hanya menyita waktu hanya untuk bermain saja, namun mereka juga bisa belajar memahami dan juga ikut berinteraksi dalam kegiatan belajar secara aktif sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis dapat menentukan rumusan masalah seperti berikut:

- a. Bagaimana konsep *Intellectual Properties* (IP) yang sesuai dengan perancangan *game* “Awat Diare!” berbasis *mobile app* ?
- b. Bagaimana proses perancangan *game* “Awat Diare!” berbasis *mobile app* yang menarik dan juga informatif ?
- c. Bagaimana pengaplikasian media promosi pada perancangan *game* “Awat Diare!” berbasis *mobile app* yang menarik dan juga informatif ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, diperlukan batasan masalah dalam ruang lingkup penelitian agar pembahasan dapat terfokuskan pada batasan pembahasan. Ruang lingkup perancangan ini adalah hanya sampai pembuatan *prototype* untuk *mobile game* “Awat Diare!”. Nantinya pada perancangan selanjutnya *Prototype* yang telah dirancang dapat dikembangkan menjadi *game* siap guna dan dapat diteliti *feedback*-nya.

Area yang dicakup dalam penelitian ini adalah siswa SD usia 6-12 tahun dengan demografi sekitar Jakarta Timur.

Sedangkan tahapan perancangan *prototype mobile game* “Awas Diare!” mencakup riset dan penyusunan konsep dasar, perumusan *gameplay* dan *game overview*, perancangan *asset* dan *level design*, kemudian tahap *prototyping* (hasil akhir).

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dilaksanakannya perancangan tugas akhir ini, penulis dapat mengambil manfaat-manfaat yang ada seperti:

- a. Mengetahui konsep *Intellectual Properties* (IP) yang sesuai dengan perancangan *game* “Awas Diare!” berbasis *mobile app*
- b. Mengetahui proses perancangan *game* “Awas Diare!” berbasis *mobile app* yang menarik dan juga informatif
- c. Mengetahui pengaplikasian media promosi pada perancangan *game* “Awas Diare!” berbasis *mobile app* yang menarik dan juga informative
- d. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Strata-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis dalam mendapatkan informasi terkait perancangan adalah dengan wawancara dan studi pustaka.

1.5.1 Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah salah satu cara mengumpulkan data yang biasa dilakukan dalam penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara responden (subjek kajian) dan peneliti bertatap muka secara langsung dan atau *via online* dalam proses mendapatkan informasi untuk keperluan data primer. Wawancara sendiri digolongkan menjadi penelitian kualitatif, seperti yang dinyatakan oleh Mason “*the term quality interviewing is usually intended to refer to in-depth, semi structured or loosely structured form of interviewing.*”

Pada penelitian ini saya melakukan wawancara kepada dua narasumber yaitu wawancara ahli oleh () dan ibu rumah tangga yang memiliki anak yang sedang bersekolah di SD sekitar Jakarta Timur.

1.5.1.1 Wawancara Ahli

Wawancara dilakukan oleh penulis kepada narasumber yang berpengalaman di ranah kesehatan dan penyuluhan masyarakat. Penulis berbincang via telepon dengan Ners Luluk Sugiharti S. Kep. Ns. dengan topik seputar diare pada anak dan Perilaku Hidup dan Bersih.



*Gambar 1. 1 Wawancara bersama Ners Luluk via telepon
Sumber: Melati Serena, 2022*

1.5.1.2 Wawancara Pendukung

Selain menggali informasi dari petugas kesehatan, perancangan ini juga memerlukan data lapangan yang dialami oleh orang tua, khususnya para ibu yang secara langsung dan tidak langsung mengawasi tumbuh kembang anak. Penulis melakukan wawancara dengan seorang ibu rumah tangga bernama Ibu Yuni Asri yang memiliki anak yang sedang bersekolah di salah satu sekolah di Jakarta Timur.



*Gambar 1. 2 Wawancara bersama Ibu Yuni
Sumber: Melati Serena, 2022*

1.5.2 Studi Pustaka

Selain mengambil data dari wawancara ahli, saya juga mencari data relevan secara teoritis melalui buku, internet dan jurnal-jurnal valid lainnya. Untuk jenis dan juga judul pustaka yang dipilih menyesuaikan dengan poin-poin laporan yang dibutuhkan.

1.5.3 Survey Pendukung

Untuk mengetahui fakta lapangan *ter-update* dan aktual, maka diperlukan survey yang disebar untuk kemudian diisi oleh target pengguna. Survey ini menggunakan teknik *Spatial sampling*. *Spatial sampling* adalah proses menyaring bagian populasi untuk mendapatkan karakteristik dari keseluruhan populasi. Untuk metodenya menggunakan *Spatial stratified sampling* yang regionnya dibagi ke dalam suatu grup, yakni siswa SD usia 6-12 tahun yang bersekolah di sekolah dasar swasta di Jakarta Timur.

Penelitian ini yang menjadi unit analisisnya adalah sekolah dasar Jakarta Timur dan respondennya adalah siswa kelas 1-6. Kuisisioner disebar secara *offline* ke salah satu SDIT dekat rumah penulis, yaitu SDIT Al-Wathoniyah 9, kemudian secara *online* dengan disebar di sosial media dan dituju kepada pengguna sosial media yang memiliki koneksi dengan siswa SD.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah sebuah diagram yang menggambarkan alur pemikiran yang logis untuk menjelaskan secara garis besar pola substansi penelitian yang dilakukan. Untuk membuat sebuah kerangka pemikiran, dibutuhkan *mind map* atau peta pemikiran terlebih dahulu untuk menyimpulkan ide-ide ke dalam skema kerangka pemikiran tersebut.

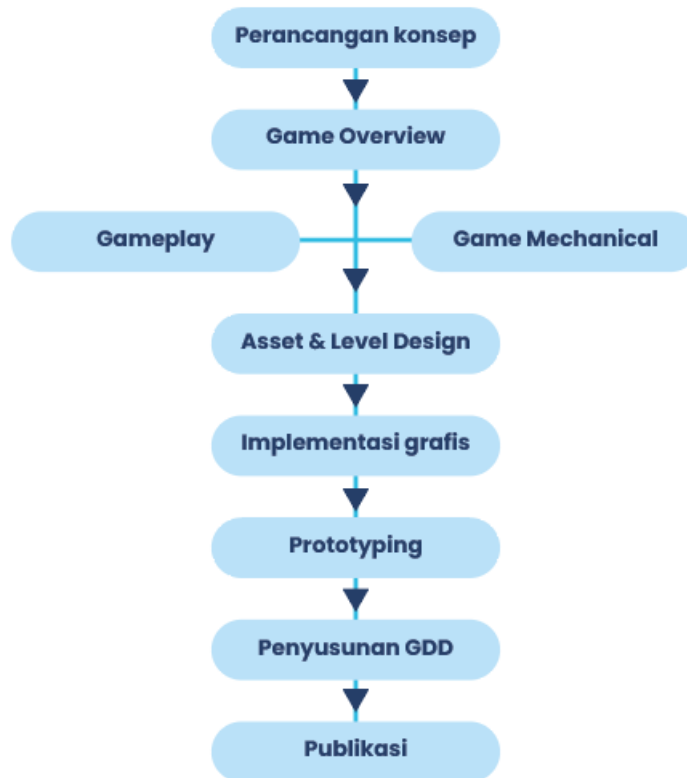
Setelah membuat *mind mapping*, peneliti dapat membuat kerangka berpikir yang digambarkan dalam bentuk skema atau diagram untuk memudahkan memahami variabel-variabel yang akan diteliti dalam tahap selanjutnya. Tahapan yang dipilih peneliti adalah tahapan yang dipaparkan oleh Robin Landa dengan lima tahapan perancangan yaitu; *orientation*, *analysis*, *concept*, *design* dan *implementation*. Dari lima tahapan tersebut dapat diwujudkan dalam diagram kerangka berpikir seperti di bawah ini.



Gambar 1. 3 Kerangka berpikir
 Sumber: Melati Serena, 2022

1.7 Sistematika Perancangan

Untuk merancang sebuah karya dengan konsep yang baik, dibutuhkan skema sistematis perancangan yang menggambarkan panduan tahapannya. Berikut tahapan skematika perancangan *mobile game* “Awes Diare!”.



Gambar 1. 4 Sistematika Perancangan
 Sumber: Melati Serena, 2022