

ABSTRAK

PERANCANGAN *MOBILE GAME INTERFACE* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN DIABETES PADA REMAJA

Diabetes Melitus (DM) atau biasa juga disebut penyakit kencing manis merupakan penyakit tidak menular yang disebabkan oleh kelainan yang terjadi pada metabolisme tubuh. Diabetes timbul akibat kadar glukosa yang terlalu tinggi dalam darah (*hiperglikemia*) sehingga penggunaan insulin dalam tubuh tidak bekerja dengan baik. Bertambahnya penderita diabetes di Indonesia dengan angka yang sangat tinggi, disebabkan juga karena kurangnya pengetahuan tentang penyakit diabetes. Melihat perubahan gaya hidup masyarakat di Indonesia terutama remaja saat ini sangat berpotensi terjadinya penyakit diabetes. Kurang berolah raga, banyak minum soda, kurangnya aktifitas fisik, terlalu sering duduk berlama-lama, lebih sering mengonsumsi *junk food* atau makanan cepat saji dengan kandungan kalori dan lemak yang tinggi, itu semua bisa menjadi “tabungan” jangka panjang yang menyebabkan penyakit diabetes.

Perkembangan zaman membuat masyarakat terutama remaja aktif menggunakan *smartphone*, melalui aplikasi *mobile games smartphone* dapat menjadi media yang inovatif yang akan mengedukasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan di setiap levelnya, dikombinasi dengan mode aksi nyata yang mengharuskan pengguna untuk melakukan aktifitas fisik.

Oleh karena itu perlunya suatu perancangan *user interface* aplikasi *mobile game* yang dapat mengedukasi target sasaran tentang pencegahan diabetes dan mengajak penggunaannya untuk menjalani pola hidup sehat dan mengontrol jumlah kalori yang mereka konsumsi.

Kata kunci : perancangan, aplikasi mobile game, diabetes, remaja