

ABSTRAK

Obesitas adalah permasalahan kesehatan global yang terus meningkat di berbagai negara. Kurangnya kesadaran mengenai risiko obesitas dapat mengakibatkan dampak negatif bagi individu dan masyarakat umum, termasuk menurunnya kualitas hidup, beban ekonomi, pengaruh sosial dan stigmatisasi, serta yang paling serius adalah masalah kesehatan yang serius. Konsekuensi-konsekuensi tersebut bisa dirasakan oleh semua orang, terutama bagi mereka yang mengalami obesitas. Menurut penelitian, pada anak-anak usia 5-17 tahun, sekitar 18,8% memiliki berat badan berlebih dan 10% mengalami obesitas. Sementara itu, pada usia 18 tahun ke atas, sekitar 28% menderita obesitas dan angka ini terus meningkat. Oleh karena itu, penting untuk mengimplikasikan kesadaran akan risiko obesitas sejak dini. Guna meningkatkan pemahaman tentang ancaman obesitas dan mendorong pencegahan pada kalangan remaja, digunakan media video game. Lewat permainan video mobile 2D dengan tema side-scrolling auto runner, karakter yang mengalami obesitas berlari untuk menghindari makanan tidak sehat yang bisa menyebabkan obesitas. Misi perancangan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran akan risiko obesitas melalui video game untuk usia 16-21 tahun. Pendekatan desain ini menggunakan gameplay dalam game dan studi kasus mengenai prevalensi obesitas yang ada saat ini. Dari perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa media game aksi bisa efektif membantu meningkatkan kesadaran mengenai risiko obesitas pada remaja melalui gameplay yang lebih efektif dalam permainan tersebut.

Kata Kunci : Obesitas, Kesadaran akan Bahaya Obesitas, Game Auto Runner

ABSTRACT

Obesity is a global health problem that continues to increase in various countries. Lack of awareness of the dangers of obesity can cause various things that are detrimental to individuals and society in general, such as decreased quality of life, economic burden, social influence and stigmatization, and the most severe is poor health. The consequences above can be felt by all of us, especially for those who suffer from obesity. According to research, in children aged 5-17 years, as much as 18.8% are overweight and 10% are obese, while aged 18 years and over 28% are obese and continue to increase. Therefore, awareness of the dangers of obesity must be instilled early. To increase awareness about the dangers of obesity and encourage prevention of obesity among adolescents, video games are used as media. Through a 2D side-scrolling auto runner mobile video game where obese characters run to avoid unhealthy foods that cause obesity. The purpose of this design is to raise awareness of the dangers of obesity with video games for children aged 16-21 years. The design method used is the application of gameplay to games and case studies on the prevalence of obesity that occurs today. From this design it can be concluded that action game media can help raise awareness of the dangers of obesity in adolescents through more effective gameplay

Key Words : Obesity, Obesity Danger Awareness, Auto Runner Game
