

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Obesitas merupakan penyakit atau masalah kesehatan global yang pengidapnya terus meningkat di banyak negara di dunia. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), obesitas adalah penyakit di mana terjadi penumpukan lemak yang berlebihan di dalam tubuh, yang menyebabkan kesehatan menjadi buruk.

Obesitas terjadi Ketika kalori yang masuk kedalam tubuh kita lebih besar daripada kalori yang dipakai/dibutuhkan oleh tubuh kita. Hal tersebut menyebabkan penimbunan energi dalam tubuh sehingga energi tersebut diubah menjadi cadangan dalam bentuk lemak. Dalam laman UNICEF, UNICEF mengatakan bahwa angka orang yang kelebihan berat badan dan obesitas naik di semua kelompok usia dan pendapatan. Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 memperkirakan satu dari lima orang dewasa, satu dari lima anak berusia 5-12 tahun, dan satu dari tujuh remaja berusia 13-18 tahun di Indonesia mengalami kelebihan berat badan atau obesitas.

Tren ini diperparah oleh pandemi COVID-19. Pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat menyulitkan akses anak dan remaja ke makanan sehat, ataupun untuk tetap aktif secara fisik. Survei tahun 2020 yang dilaksanakan terhadap rumah tangga berpendapatan rendah di kawasan perkotaan di Jakarta menemukan bahwa makanan bergizi seperti buah dan sayur, daging sapi dan ikan, dan kacang-kacangan yang dikonsumsi anak-anak selama pandemi lebih sedikit dibandingkan tahun 2018.

Tercukupinya gizi seimbang pada tubuh menjadi indikasi bahwa manusia itu sehat dan bugar, apalagi di masa pasca pandemic covid seperti ini, gizi menjadi garda utama tubuh untuk memerangi virus yang menyerang tubuh, maka dari itu alangkah baiknya mengajarkan pentingnya gizi pangan

sejak dini, khususnya untuk para remaja yang memiliki banyak kegiatan dan masih berada pada masa pertumbuhan.

Salah satu media populer yang dapat digunakan untuk memberitahu tentang bahaya obesitas adalah *video game*. Di zaman sekarang ini *video game* adalah salah satu sarana *entertainment* terbesar yang telah melampaui popularitas siaran televisi, dimana semua kalangan orang tua, remaja, dan khususnya anak-anak sangat menikmati bermain *video game*. (Arfiansyah, 2022)

Game adalah sebuah media audio visual yang dapat membuat konsumen bisa seakanakan mengalami sendiri kejadian-kejadian yang terjadi di dalam permainan tersebut. (Evan, Rahmansyah, & Rahadianto, PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT UNTUK GAME "GARUDA DISCIPLE", 2023)

Minim digunakannya *video game* untuk menjadi media pemberitahuan sangat disayangkan, sedikit *video game* bertemakan obesitas pada zaman yang maju ini.

Dengan eksplanasi yang sudah diberikan sebelumnya, peneliti merancang sebuah *Game Design Document* yang akan dibuat menjadi sebuah *video game* bertemakan obesitas.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kesadaran akan bahaya obesitas.
2. Sedikitnya *video game* bertemakan obesitas.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Game Design Document bertemakan obesitas?
2. Bagaimana merancang *game* yang menarik guna menyadarkan pemain akan bahaya obesitas?

1.4 Ruang Lingkup

1. What (Apa)?

Perancangan *Game Design Document* game bergenre *action* guna menyadarkan pemain tentang bahaya dari obesitas yang membuat tubuh rentan terhadap penyakit.

2. Who (Siapa)?

Target pasar yang ditujukan untuk *project* ini adalah remaja 16-21 tahun

3. When (Kapan)?

Pengumpulan data dan perancangan game dilakukan sejak September 2022 hingga Juni 2023 .

4. Why (Kenapa)?

Video game menjadi hal yang menarik, apalagi di kalangan remaja, dan dipercaya dengan menggunakan *video game* kegiatan penyadaran dapat tersampaikan dengan baik dan menarik perhatian.

5. Where (Dimana)?

Lingkungan yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini adalah Bandung.

6. How (Bagaimana)?

Penulis berperan sebagai *Game Designer* yang membuat *Game Design Document* untuk game 2D side-scrolling runner bertemakan obesitas berjudul “Obese Runner”.

1.5 Tujuan Perancangan

Output yang dihasilkan dari penelitian ini berupa GDD (*Game Design Document*) yang akan digunakan dalam *video game* yang memiliki tema Obesitas berjudul “Obese Runner” guna menyadarkan pemain akan bahaya obesitas.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

- a) Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi game yang menarik dan menghibur.
- b) Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi game yang dapat menyadarkan kita akan bahaya obesitas.

2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat bagi penulis :
Dengan perancangan ini dapat mengasah kemampuan dalam membuat game design dan menambah pengalaman.
- b) Manfaat bagi institusi :
Dapat menjadi bahan ajar atau referensi perancangan game yang serupa untuk masa yang akan datang.
- c) Manfaat bagi kalayak sasar :
 1. Dapat bermain game yang menarik dan menghibur.
 2. Mendapatkan pengetahuan akan bahaya obesitas.

1.7 Metode Perancangan

Guna memperoleh data, perancangan ini menggunakan metode Wawancara, Studi Pustaka, dan Studi Komparasi

a) Studi Pustaka

Metode pengumpulan data menggunakan buku, artikel, dan atau jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian.

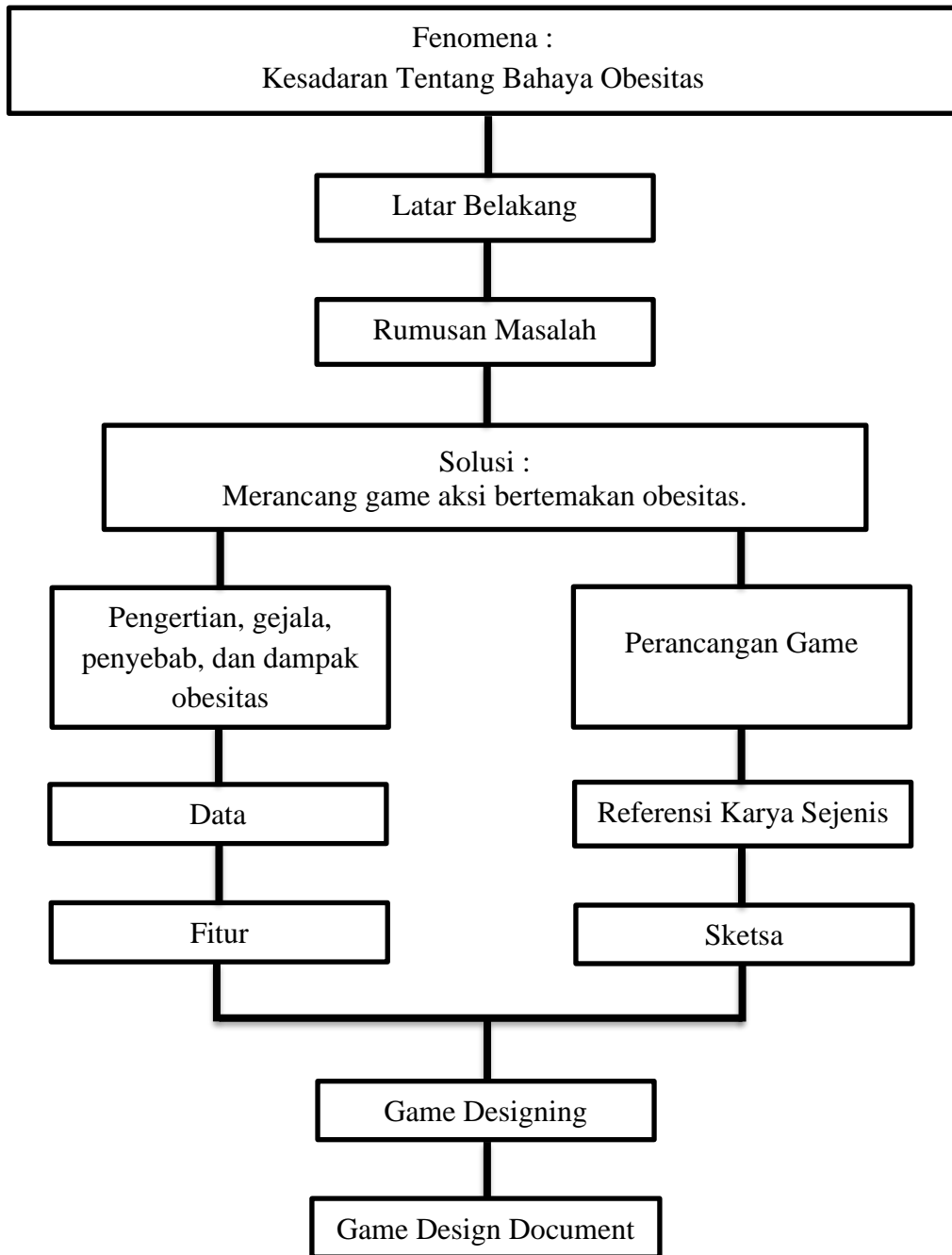
b) Studi Komparasi Karya Sejenis

Metode pengumpulan data dengan membandingkan produk game yang sudah ada dimana game tersebut memiliki genre dan tipe yang sama dengan game yang akan dirancang oleh penulis

c) Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan kegiatan tanya jawab secara langsung dengan informan.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang fenomena obesitas yang sedang terjadi, identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti, rumusan masalah yang menjadi acuan penelitian, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan ringkasan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan fenomena dan topik serta perancangan sebagai referensi yang akan digunakan. Teori-teori tentang obesitas mulai dari pengertian, gejala, penyebab, dampak, hingga cara mengidentifikasi atau mengukur obesitas. Tidak lupa juga teori-teori yang menjelaskan tentang definisi game, genre game yang akan dibuat, dan teori *Game Design Document*

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi data-data yang diperoleh dan digunakan untuk perancangan. Data-data yang terdiri dari data Obesitas mulai dari hasil wawancara dan studi pustaka, data karya sejenis yang sekiranya menjadi acuan game yang akan dirancang.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan perancangan game “Obese Runner”, proses perancangan game “Obese Runner” dan hasil perancangan game “Obese Runner”.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang berupa jawaban dari permasalahan menggunakan metode penelitian yang ada pada BAB I.