

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1** Latar Belakang

Saat ini, dunia tengah waspada terhadap penyebaran virus corona. Virus corona (CoV) adalah bagian dari keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari influenza hingga penyakit yang lebih parah, seperti sindrom pernapasan Timur Tengah (MERS-CoV) dan sindrom pernapasan akut parah (SARS-CoV). Penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau dikenal juga dengan Covid-19 ini merupakan virus baru yang ditemukan pada tahun 2019 yang belum pernah diketahui sebelumnya dapat menyerang manusia (*World Health Organization, 2019*).

Selama masa pandemi tersebut penggunaan *smartphone* meningkat. Dikutip dari *Hybrid.co.id* (2020), selama masa pandemi tersebut *smartphone* banyak digunakan sebagai sarana hiburan salah satunya adalah *game*. Menurut *databoks.katadata.co.id*, Lembaga riset digital marketing Emarketer (2015) menyatakan bahwa pengguna telepon pintar di Indonesia dapat mencapai 92 juta unit pada tahun 2019. Selain itu menurut Newzoo (2019) pengguna aktif *smartphone* di Dunia telah mencapai 3,8 Miliar pada tahun 2019. Seperti yang kita ketahui bersama, banyak hal yang bisa dilakukan oleh pengguna *smartphone* saat ini, diantaranya adalah dengan berkiriman pesan teks, sebagai alat untuk berkomunikasi satu sama lain, bermain *game*, dan berbagai fungsi lainnya layaknya ponsel pada umumnya, seperti mendengarkan musik, berselancar di internet, dan lain-lain. Di luar itu, *smartphone* seolah-olah mampu menjalankan fungsi komputer

sehingga teknologi *smartphone* menjadi lebih diminati (*Indonesian Digital Association*, 2015) dan menyebabkan produsen *smartphone* menjadi sangat kompetitif di pasaran.

Adapun beberapa sistem yang saat ini populer digunakan pada perangkat *smartphone* seperti IOS, BlackBerry, Windows Phone dan juga Android. Data presentase penggunaan Android menunjukkan penggunaan Android lebih dominan daripada sistem operasi *smartphone* lainnya ([www.nielsen.com](http://www.nielsen.com), 2015). Menurut Nazrudin Safaat dalam Supriyono *et al.* (2014), Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux, termasuk sistem operasi dan middleware, merupakan platform terbuka (*opensource*). Menurut Bharati dalam Salman *et al.*, (2013) menyebutkan *Open source* disini memiliki arti yaitu setiap orang berhak dan dapat melakukan modifikasi atau perubahan sesuai dengan keinginan masing-masing. Di Indonesia sendiri sistem operasi Android sangat populer, banyak masyarakat yang menggunakannya. Menurut data yang disusun oleh biro pemasaran bernama *Waiwai Marketing* (2015), Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan *smartphone* Android dengan jumlah mencapai 41 juta pengguna.

Aplikasi yang terdapat dalam sistem operasi Android dan juga sarana hiburan bagi penggunanya adalah *game*. Dalam Putra *et al.*, (2016) *Game* sering dituduh dapat memberikan pengaruh negatif bagi anak. Namun disisi lain *game* juga dapat memberikan manfaat seperti anak dapat mengenal teknologi dan banyak *game* edukasi sebagai latihan memecahkan masalah dan logika. Menurut Samuel Henry dalam Putra *et al.*, (2016) menjelaskan bahkan bagi pasien tertentu, permainan *game* dapat digunakan sebagai media terapi penyembuhan.

Menurut Wijaya *et al.* (2012) *game* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Tanjung, *Storytelling* menjadi suatu bentuk pembelajaran melalui *game* yang efisien dimana pengguna dapat mengerti dan memahami pembelajaran yang disampaikan. *Storytelling* juga dapat digunakan untuk pembelajaran mengingat adanya suatu penyampaian kisah/alur cerita terlebih dahulu sebelum permainan *game* dimulai.

Menurut Rudawan (2016) Construct 2 adalah mesin *game* HTML5 2D yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, sebuah startup yang berbasis di London. Mesin *game* dikembangkan berdasarkan konsep perilaku dan lampiran peristiwa, sehingga logika dalam *game* dapat dibangun tanpa mengetikkan kode. Pengguna hanya perlu *drag and drop* saja dalam menggunakannya.

Menurut data kuesioner yang telah dilakukan di Dinas Kesehatan Bandar Lampung, perlu adanya sebuah aplikasi *game* interaktif berbasis mobile bersistem operasi Android. Media edukasi sangat diperlukan untuk mempromosikan protokol kesehatan secara masif karena dengan media edukasi membuat masyarakat kita menjadi paham bagaimana menjalankan protokol kesehatan. *Game* tersebut nantinya berupa media interaktif sebagai media tambahan dalam mengingatkan pentingnya menjaga protokol kesehatan. *Game* tersebut diharapkan mampu menjadi media edukasi yang menarik bagi semua orang dalam menjaga kebersihan dan mencegah penularan *Covid-19*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas maka dapat diambil perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah media interaktif yang menarik untuk menambah pengetahuan tentang pencegahan *Covid-19* berbasis *Android*?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap tingkat pengetahuan atau wawasan tentang pencegahan *Covid-19* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya mencakup bagaimana cara pencegahan *Covid 19*.
2. Rancangan desain *game* ini bersifat 2D (dua dimensi).
3. *Game* ini bergenre *adventure* (Petualangan).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan media alternatif sebagai sarana edukasi tentang *Covid 19*.
2. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan atau wawasan pencegahan *Covid 19*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini yaitu pengguna dapat menambah wawasan tentang pencegahan *Covid 19* dan lebih menjaga kesehatan diri. Selain itu pengguna dapat terhibur dengan permainan yang diisi dengan edukasi

