

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan kegiatan dalam belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan sikap dan perilaku serta berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan pada masyarakat terutama pada anak. Salah satu kebutuhan khas pada anak adalah kebutuhan bermain. Pada saat ini media permainan yang banyak digunakan anak yaitu *games* di *smartphone*. *Games* merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat menjadi hiburan serta penyampaian informasi yang dapat meningkatkan kecerdasan intelektual.

Metro Selatan adalah sebuah kecamatan di Kota Metro, Lampung, Indonesia. Kecamatan Metro Selatan ini meliputi 4 kelurahan, yakni Rejomulyo (ibukota kecamatan), Margorejo, Margodadi dan Sumpersari Bantul. Pada kelurahan Margorejo dengan luas wilayah 2,46 km² sering diadakan berbagai macam penyuluhan. Penyuluhan yang sering disampaikan yaitu tentang pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat seperti membuang sampah pada tempatnya, mencuci tangan dengan sabun dan air bersih, memotong kuku, mengonsumsi buah dan sayur, serta berolahraga.

Mengenal perilaku hidup bersih dan sehat menjadi bagian dalam penyampaian informasi yang sering dilakukan oleh aparat desa kelurahan Margorejo. Pada penyampaian informasi tersebut, dijelaskan manfaat perilaku hidup bersih dan sehat dalam mewujudkan kesehatan pada masyarakat. Akan tetapi, dalam penyampaian informasi tersebut masih belum menarik dan tepat sasaran bagi kalangan remaja dan anak – anak dikarenakan informasi yang disampaikan oleh aparat desa masih

dilakukan secara lisan. Sehingga informasi yang didapatkan sulit untuk diingat oleh kalangan remaja dan anak – anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi agar penyampaian informasi lebih menarik dan menyenangkan maka dibutuhkanlah sebuah media informasi yang menarik bagi para remaja dan anak - anak. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mengambil topik sebagai tugas akhir dengan judul “*Games Visual Novel Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Berbasis Android Menggunakan Ren’Py*” diharapkan dengan adanya Media informasi ini anak - anak dapat tertarik dan termotivasi dalam merubah perilaku hidup sehatnya menjadi perilaku hidup yang positif.

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka ruang lingkup yang akan dibahas adalah :

1. *Games* ini adalah *games offline* dan hanya bisa dimainkan oleh satu pengguna
2. Membuat *games visual novel* ini menggunakan aplikasi Ren’py
3. *Games* diperuntukkan untuk remaja dan anak - anak
4. *Games* hanya bisa dijalankan di platform android dengan minimal android versi 6.0 (*Marshmallow*).
5. Di dalam *games visual novel* ini terdapat kuis dengan pilihan jawaban yang memiliki akhiran cerita yang berbeda.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimana membangun media penyampaian informasi yang dapat digunakan sebagai media alternatif himbuan dalam perilaku hidup bersih dan Sehat pada remaja dan anak – anak di kelurahan Margorejo?”

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Membangun media alternatif yang menarik dan memotivasi remaja dan anak mengenal perilaku hidup bersih dan sehat.
2. Remaja dan anak mengenal tentang perilaku hidup bersih dan sehat melalui media *Games* dengan bentuk cerita novel.
3. Membuat *Games* Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di android dapat membantu dalam penyampaian informasi tentang cara menjaga hidup bersih dan sehat kepada remaja dan anak di kelurahan Margorejo.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk memberikan himbauan kepada remaja dan anak di kelurahan Margorejo
2. Memberikan sosialisasi dan edukasi berupa cerita fiksi singkat yang menarik perhatian remaja dan anak di kelurahan Margorejo.
3. *Games* ini dapat berguna sebagai media informasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat kepada remaja dan anak di kelurahan Margorejo.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan tercantum antara lain latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi alat dan bahan, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, pengukuran variabel dan metode analisis (metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dipakai dan metode analisis data).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan hasil, implementasi, analisis dan pembahasan penelitian. Hasil dan implementasi dapat berupa gambar alat/program dan aplikasinya. Untuk penelitian lapangan hasil dapat berupa data (kualitatif maupun kuantitatif). Analisis dan pembahasan berupa hasil pengolahan data.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini disajikan simpulan dan saran dari hasil pembahasan.