

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam dunia teknologi perangkat lunak, gim atau permainan sangat lumrah diketahui menjadi sarana hiburan bagi banyak kalangan khususnya anak-anak. Perkembangan dari gim sangatlah pesat hingga penggunaannya tidak hanya pada hiburan saja, melainkan mempunyai tujuan lain. Gim dengan tujuan lain selain hiburan murni disebut dengan gim serius (Carlier dkk, 2020). Contoh jenis dari gim serius yang umum yaitu seperti gim pelatihan kemampuan atau perubahan perilaku, gim iklan atau bisa disebut dengan *advergimes* yang mempromosikan suatu hal seperti produk atau jasa, dan gim edukasi (Laamarti dkk, 2014). Gim edukasi dirancang untuk memberikan edukasi atau pengetahuan kepada pemainnya (Hapsara, 2021).

Pada sebelumnya sudah dilakukan beberapa penelitian dalam merancang gim serius diantaranya yaitu Wasiban: Gim Edukasi untuk Meningkatkan Kewaspadaan dan Kesiagaan Terhadap Banjir (Adli & Rani, 2020), Pembuatan Game Edukasi Pintar Memilih Sampah Berbasis Android (Putra, 2016), Pengenalan Rumah Adat Indonesia Melalui Game Edukasi Berbasis Android (Pribadi, 2020).

Adli & Rani (2020) telah merancang gim serius yang dapat mengedukasi masyarakat agar dapat lebih sadar dan waspada terhadap bahaya-bahaya yang ditimbulkan oleh bencana banjir. Putra (2016) telah menciptakan gim edukasi yang memberikan pendidikan membuang sampah kepada anak, agar anak semakin peduli terhadap lingkungan. Pribadi (2020) membuat gim edukasi berbasis android untuk mengenalkan berbagai macam rumah adat yang ada di Indonesia. Perancangan gim serius berjenis gim edukasi dapat memiliki tujuan dalam berbagai macam bidang seperti pada penelitian-penelitian diatas.

Pada bidang kesehatan, jamu memiliki peranan yang sangat penting. Jamu adalah minuman herbal tradisional asal Indonesia yang dapat menjadi penguat sistem imunitas tubuh (Kusumo dkk, 2020). Melihat kejadian pandemi COVID-19 yang telah lalu terjadi, dimulai pada akhir tahun 2019 dan status pandeminya usai

di tahun 2023, sebagian kasus infeksi dikarenakan sistem kekebalan tubuh manusia yang lemah. Disaat sistem kekebalan tubuh manusia lemah, tubuh manusia mudah untuk terjangkit virus yang salah satunya adalah COVID-19 dan jenis penyakit lainnya. Dengan mengkonsumsi jamu, sistem imunitas tubuh akan menguat dan dapat terhindar dari virus dan berbagai macam jenis penyakit yang saat ini sedang tersebar (Kusumo dkk, 2020).

Jamu memiliki manfaat yang baik untuk kesehatan, namun para remaja lebih memilih obat kimia karena dianggap lebih baik daripada jamu (Dayu dkk, 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukan pengenalan jamu. Beberapa cara dapat dilakukan untuk mengenalkan jamu, salah satunya membuat animasi 2D seperti yang dilakukan Dayu dkk (2021). Maka dari itu, penelitian ini akan mengembangkan gim serius berjenis edukasi yang menarik dan edukatif untuk mengenalkan jamu dan manfaatnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian adalah bagaimana cara membuat gim serius dengan jenis edukasi tentang jamu yang menarik dan edukatif?

1.3. Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, ditentukan tujuan untuk penelitian ini yaitu:

1. Mendesain dan Membuat gim serius berjenis gim edukasi yang dapat mengenalkan jamu dan manfaatnya.
2. Menerapkan metodologi putaran permainan atau *gameplay loop* pada pembuatan desain gim untuk membuat gim menjadi menarik dan menjamin keterhubungan antara sistem permainan dan konten edukasi jamu pada gim (Czauderna & Guardiola, 2019).

1.4. Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang jamu dan jenisnya, serta meningkatkan pemahaman masyarakat akan keuntungan dari mengkonsumsi jamu untuk

kesehatan dan menjaga sistem kekebalan tubuh serta cocok untuk mencegah tubuh terkena penyakit.

1.5. Batasan Masalah

Untuk membuat gim yang akan dibuat lebih sederhana serta pelaksanaan pengujian gim lebih mudah, maka dibuat beberapa batasan masalah pada penelitian ini. Batasan-batasan yang dibuat sebagai berikut:

1. Target pemain dari gim yang dibuat akan ditujukan kepada usia remaja.
2. Gim 2D dengan *genre adventure* tipe *top down*
3. Gim pemain tunggal