

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Penggunaan rokok dan akibat yang ditimbulkan sudah menjadi rahasia umum. Tetapi masih saja banyak konsumen rokok yang terus menghisap. Akibatnya, masih banyak orang merokok sehingga orang-orang di sekitar ikut menghisap asap rokok yang dikeluarkan dari perokok aktif menjadi perokok pasif.[1] .

Pengetahuan akan bahaya menggunakan rokok pada kesehatan tidak diberikan sejak dini. Hal ini juga ditambah dengan iklan-iklan rokok yang tayang menunjukkan bahwa merokok itu memiliki image pria maskulin atau kebersamaan antar teman. Banyak anak remaja mulai merokok dengan melihat hal seperti itu .Bentuk iklan yang persuasif ini dan kurangnya wawasan tentang perilaku rokok menjadi pokok pembahasan. Pengetahuan tentang penggunaan rokok dan bahayanya perlu disebarkan melalui metode-metode yang menarik dan memberikan wawasan.

Menurut Dokter Djoko Susanto, Media informasi seperti iklan, film, dan game dapat mempengaruhi karakteristik anak pada perilaku merokok dalam berbagai faktor seperti lingkungan dan kondisi anak.

Pemakaian game sebagai media pembelajaran untuk anak dapat merubah pola pikir anak mengenai rokok dan dapat mempengaruhi psikologi anak dalam menerima bagaimana bahaya perilaku merokok Maka, dengan memberikan nilai positif dan edukasi tanpa melupakan desain game yang menarik dapat memberikan dampak positif kepada remaja yang memainkan game tersebut.

Smokitten adalah game edukasi tentang rokok yang berkerjasama dengan institusi kesehatan setempat buatan Studio game Dowino asal perancis melalui crowdfunding. Game dibuat kepada orang segala umur dan orang yang mau berhenti merokok.

Cara bermain game ini adalah simulasi kehidupan bersama kucing di sebuah pulau terbang gersang. Setiap hari pemain melakukan absen untuk mendapatkan koin. Koin digunakan untuk membeli dekorasi agar pulau terlihat bagus atau alat permainan untuk menambah pemasukan saat pemain lepas dari gawai. Didalam game ada sebuah hitungan hari selama 222 hari sebagai tujuan akhir dan dilakukan pengecekan dengan memberikan pertanyaan tiap bulan. Didalam menu ada juga tombol untuk HELP untuk pengguna yang tidak bisa berhenti merokok

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat ditentukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang metode game penambah wawasan bahaya merokok sebagai alat edukasi?
2. Media apa yang sesuai membentuk persepsi merokok pada anak SMP?
3. Bagaimana menanamkan pola hidup sehat pada anak SMP?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini diharapkan bertujuan untuk :

1. Merancang dan membuat metode game penambah wawasan bahaya perilaku merokok sebagai aplikasi edukasi game
2. Untuk mencari media yang mampu membentuk persepsi merokok pada anak SMP.
3. Untuk menanamkan pola hidup sehat pada anak SMP dengan memainkan game edukasi.

