

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini dunia sedang dilanda pandemi yang membuat beberapa orang di dunia mengalami kepanikan dan ini juga merupakan krisis kesehatan bagi manusia. Hampir semua kegiatan manusia terganggu oleh pandemi ini. Bidang Kesehatan, ekonomi, dan pendidikan yang langsung terasa dampaknya. Banyak sekolah maupun tempat perbelanjaan di seluruh dunia harus tutup secara serentak untuk menghentikan penyebaran covid-19 yang ditakutkan akan meluas. Dari awal kemunculannya virus covid-19 di Desember 2019 sampai dengan 20 Mei 2020, virus ini telah menularkan sebanyak 4.789.205 orang yang terinfeksi dan menyebabkan kematian 318.789 orang di seluruh dunia. *World Health Organization* (2020).

Pada bulan Maret 2020 covid-19 masuk pertama kalinya di Indonesia, di bulan Agustus 2021 Indonesia menjadi salah satu negara yang tertinggi angka kematian covid-19 menurut artikel kompas. Dampak pandemi dalam dunia pendidikan Indonesia sangatlah besar dan dirasakan oleh berbagai pihak seperti guru, peserta didik, dan juga orang tua murid. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan penutupan yang berkelanjutan tidak terkecuali dengan Universitas. Dengan ditiadakannya kegiatan belajar mengajar secara tatap muka, pemerintah mengambil langkah besar agar proses pembelajaran tidak tertunda dan peserta didik tetap mendapatkan haknya untuk mendapatkan ilmu. *World Health Organization* mulai membuat anjuran untuk penanganan covid- 19. Mulai dari cuci tangan yang bersih menggunakan sabun atau *handsanitaizer*, tidak berkumpul atau melakukan pertemuan yang tidak penting, membatasi keluar rumah jika terpaksa keluar rumah harus menggunakan masker untuk mengurangi penularan covid-19, serta juga isolasi mandiri jika mengalami gejala penyakit ini.

Masyarakat mulai melakukan protokol kesehatan dalam rangka pencegahan penularan virus covid-19 harus terus konsisten dilaksanakan. Edukasi kepada masyarakat luas pun perlu terus dilakukan. Edukasi protokol kesehatan ini sangat penting dilakukan karena ini berkaitan dengan kesehatan masyarakat secara umum dan menyangkut lingkungan di sekitarnya (Wijayanti, 2021).

Ada berbagai macam cara untuk mengedukasi masyarakat tentang protokol covid-19. Salah satunya adalah dengan *game*, *game* jika diartikan secara bahasa adalah permainan. *Game* biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang, dan juga untuk menghilangkan stres. Namun pada saat ini tidak sedikit juga *game* yang digunakan sebagai media edukasi. Tidak diragukan lagi *game* edukasi sangat berguna untuk pemahaman dan juga logika terhadap suatu masalah yang dihadapi.

Menurut Vitalaya (2021) orang tua mulai mengeluhkan mengenai anak-anaknya yang di rumah sering bermain gadget, dan memperbolehkannya anak-anak bermain diluar. Namun permasalahan yang muncul setelah anak diperbolehkan bermain diluar ruangan adalah kurangnya kesadaran anak-anak yang bermain akan penerapan protokol kesehatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Buana (2020) respon masyarakat saat ini untuk ikut berpartisipasi aktif dalam himbauan peraturan pemerintah untuk menerapkan protokol kesehatan pencegahan penyebaran Covid-19 masih belum cukup optimal. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian tentang Pembuatan *Game* Edukasi Penanganan Pandemi Covid-19 Menggunakan Metode GDLC.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana membangun sebuah *game* edukasi ke masyarakat

tentang betapa pentingnya melaksanakan protokol covid-19 untuk memutus mata rantai penularan virus agar pandemi ini segera berakhir

1.3 Batasan Masalah

Pada kasus yang diangkat oleh penulis terdapat beberapa Batasan masalah yaitu:

1. Target *game* edukasi ini untuk anak sekolah dasar dan menengah pertama.
2. Jenis *game* yang akan dibangun adalah *game* 2D platform.
3. *Asset* dan level di dalam *game* yang terbatas dan sederhana.
4. *Game* yang bersifat *offline* dan tidak *multiplayer*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama proses belajar di Institut Teknologi Dirgantara Adisutjipto
2. Mengedukasi kepada anak sekolah dasar dan menengah pertama betapa penting menerapkan protokol kesehatan
3. Menjadikan kehidupan *new* normal dalam kehidupan sehari-hari sesuai anjuran pemerintah.

1.5 Manfaat

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah untuk membantu masyarakat khususnya siswa sekolah dasar dan menengah pertama menerapkan protokol covid-19 dan mencegah penularan yang lebih besar agar pandemi ini segera berakhir.