

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Corona virus adalah sekelompok virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Dalam beberapa kasus, virus ini menyebabkan infeksi pernapasan ringan saja, ditempat lain, virus ini juga dapat menyebabkan radang infeksi pernapasan berat, seperti tuberkulosis paru (TBC), pneumonia, *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) dan *Middle-East Respiratory Syndrome* (MERS). Infeksi virus Corona atau COVID-19 bisa menyebabkan penderitanya mengalami gejala flu, seperti hidung berair dan meler, sakit kepala, batuk, nyeri tenggorokan, dan demam; atau gejala penyakit infeksi pernapasan berat, seperti demam tinggi, batuk berdahak bahkan berdarah, sesak napas, dan nyeri dada (Susilo, 2020).

Bandara merupakan tempat yang harus menjadi perhatian agar virus ini tidak masuk kewilayah Indonesia. Maka dari itu dilakukan pemeriksaan ketat di 135 pintu masuk bandara kedatangan internasional, salah satunya dengan menggunakan kamera pemantau suhu badan. Sampai saat ini ilmuwan belum memberikan kesimpulan pasti apakah virus ini lebih berbahaya dari virus SARS dan virus MERS, namun telah tercatat kematian akibat virus ini mencapai 56 orang di Wuhan, China.

Untuk menangani permasalahan diatas diperlukan suatu pendekatan. Metode ini dapat diwujudkan dengan media *game*. *Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Vitianingsih, 2016). *Game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah.

Saat ini *game* edukasi untuk *game* bahaya corona virus tersebut sudah ada akan tetapi visual grafis pada *game* sebelumnya kurang menarik dari segi tampilan grafis. Oleh karena itu pada saat ini dibuat lagi *game* edukasi tentang bahaya

corona virus yang akan dibuat menarik dan lebih baik lagi dari segi tampilan grafis yang akan divisualkan nantinya.

*Game* merupakan salah satu produk yang dikembangkan sebagai sarana media hiburan bagi penggunanya. *Game* dibuat secara menarik agar pengguna yang memainkannya merasa senang dan ketagihan bermain *game*. *Game* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik dan secara tidak langsung dapat menjadi media pembelajaran dan memberikan pengetahuan bagi pengguna jika dimanfaatkan secara positif.

Dari permasalahan tentang corona virus diharapkan dengan adanya pembuatan *game* bahaya corona virus sebagai solusi pendekatan dan media pembelajaran tentang dampak buruk dan bahaya corona virus. Berdasarkan uraian diatas, kemudian tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan *Game* 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Corona Virus”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan adanya wabah corona virus ini yang sangat mematikan bagi masyarakat yang ketika terinfeksi akan menyebabkan kematian maka adanya diperlukan pencegahan kepada masyarakat agar tidak terinfeksi dengan virus corona ini, maka merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membuat *game* 2D bahaya corona virus.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah di batasi pada hal-hal:

1. Pembuatan *game* edukasi tentang bahaya corona virus dimulai dari tahap Pra Produksi sampai Paska Produksi.
2. Pembuatan *asset* 2D menggunakan *software* Adobe Illustrator.
3. Pembuatan dan pengeditan *game* menggunakan *software* Construct 2.
4. Materi yang dibahas mengenai bahaya corona virus.
5. Objek penelitian dalam analisis data merupakan masyarakat umum dan ahli media.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terciptanya *game* 2D sebagai media edukasi bahaya corona virus guna memperluas pengetahuan masyarakat tentang apa itu corona virus serta bahayanya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Penyampaian informasi mengenai bahaya corona virus lebih atraktif, efisien dan menarik bagi masyarakat sebagai sarana media edukasi.
2. Dapat mengetahui sebagaimana bahayanya corona virus ini ketika terinfeksi ke dalam tubuh kita.
3. Tidak hanya menyampaikan informasi namun dapat menghibur masyarakat ketika bermain *game* tersebut.