

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pola hidup sehat di Indonesia adalah suatu hal yang penting dan perlu diperhatikan, khususnya pada masa kini. Mahasiswi Indonesia kurang memperhatikan pola kehidupan di masa kuliah. Mahasiswi seringkali menghadapi kegiatan yang padat, sehingga sulit bagi mereka untuk menjaga pola kehidupan yang sehat. Mereka juga kurang peduli kepada kesehatan tubuh mereka akibatnya mereka menjadi kesulitan untuk melakukan kegiatan sehari-hari karena tidak berkonsentrasi penuh pada kegiatan yang dilakukan di kampus dan di luar kampus (Iwan, 2017).

Ada upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pola hidup yang lebih sehat seperti mengubah pola makan menjadi teratur dan memastikan asupan gizi (Soenarjo, 2022). Hal ini dapat mencegah kematian sekitar 11% setiap tahun dan menurunkan resiko kematian dini hingga 20% (Prof Agnes, 2019). Pola tidur juga menjadi peran penting dalam produktivitas mahasiswa. Bila tidur mudah terganggu mengakibatkan kurangnya kualitas tidur dan menghambat produktivitas mahasiswa (Olii Dkk, 2021). Namun biasanya mahasiswi di Indonesia lebih sering tidak tertidur hingga subuh hari karena tuntutan tugas yang banyak atau terdistraksi dengan lingkungan sekitarnya. Karena itu penting untuk bisa membagi waktu. Pola yang harus diperhatikan lainnya adalah dengan berolahraga secara teratur juga dapat menjaga kesehatan tubuh agar badan terasa bugar dan tidak mudah letih atau lesu (Nabila, 2023).

Menurut *National Association of School and Design* (2009) mengatakan, bahwa mahasiswa yang bergerak dalam bidang *art* dan *design* sangat mudah terkena *anxiety*, stress, nutrisi asupan yang tidak memadai, tubuh yang kurang sehat, dan bahkan meminum alkohol atau merokok yang dapat merusak tubuh. Dampak yang mudah terlihat adalah perubahan pada bentuk wajah atau tubuh,

nyatanya wanita adalah makhluk yang seringkali suka memberikan penilaian kepada diri sendiri maupun orang lain khususnya pada bentuk wajah atau tubuh mereka. Biasanya wanita muda yang cukup mementingkan penampilannya mudah merasa rendah diri akan penampilannya, pada umumnya mereka jadi tidak percaya diri akan tubuh yang besar yang biasanya dikarenakan pola makan yang berlebihan (Rukamana, 2017).

Dari masalah tersebut maka penting bagi seorang mahasiswi untuk bisa menjadi lebih percaya diri akan dirinya, sehingga perancangan ini diharapkan memberikan motivasi untuk mahasiswi dalam memperhatikan pola hidup sehat, perancang akan menggunakan media *game* sebagai salah satu media yang bisa menyampaikan informasi atau pesan kepada pemain. Menurut Kevin Rizky, 2022 pada kompas.com, ia mengatakan bahwa kominfo mengklaim ada 133,7 juta orang Indonesia bermain *game*. Menurut Arif Wibisono (2017), *game* merupakan suatu media yang berguna bagi masyarakat umum yang fungsinya adalah menjadi penyampai pesan dan sebagai hiburan. Hal ini menjadi alasan media *game* penting untuk dipilih oleh perancang. Di Dalam *game* ada beberapa aspek yang penting, salah satunya adalah karakter *game*. Menurut Lankonski (2010:64-164) karakter adalah penggabungan antara aspek psikologis, sosiologis, dan fisik. Menurut Lin dan Sun (2007) karakter dalam *game* merupakan hal yang dibutuhkan untuk memudahkan penyelesaian fitur *quest mini* dalam *game*.

Oleh karena itu perancang memutuskan untuk membuat desain karakter berbentuk 2D digital berupa karakter yang menggambarkan bentuk visual perubahan bentuk tubuh pada mahasiswi yang kekurangan gizi, ideal atau sehat, dan berat badan yang berlebihan. Menurut Scoot Rogers, Desain karakter yang baik harus mampu menyampaikan informasi tentang karakter tersebut, termasuk kepribadian, tujuan, dan fungsi dalam permainan. Penggambaran Desain karakter diharapkan dapat memotivasi mahasiswi untuk merubah pola kehidupannya menjadi lebih sehat khususnya untuk mahasiswi yang bergerak dalam bidang desain.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya memperhatikan pola hidup sehat bagi mahasiswi FIK.
2. Kesulitan dalam menjaga pola hidup yang sehat bagi mahasiswi FIK.
3. Perubahan yang mengarah pada fisik tubuh karena kurangnya memperhatikan pola hidup yang sehat.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Upaya seperti apa yang dapat dilakukan untuk memotivasi mahasiswi untuk memperhatikan pola hidup sehat?
2. Bagaimana merancang karakter yang dapat memotivasi mahasiswi untuk memperhatikan pola hidup sehat?

## 1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan karakter *game* untuk memotivasi mahasiswi Fakultas Industri Kreatif agar memperhatikan pola hidup sehat.

2. Siapa

Perancangan karakter akan di targetkan pada mahasiswi Fakultas Industri Kreatif.

3. Dimana

Perancangan karakter bertempat di Fakultas Industri Kreatif, Telkom University.

#### 4. Bagaimana

Perancangan karakter akan dibuat dari acuan kehidupan mahasiswi FIK yang kurang sehat dan pengumpulan data dari ahli yang mengetahui pola hidup yang sehat bagi mahasiswi.

#### 5. Kapan

Perancangan karakter dilaksanakan pada Oktober 2022-Juli 2023.

#### 6. Mengapa

Karena perancangan ini bisa menjadi salah satu cara untuk memotivasi Mahasiswi FIK yang kurang memperhatikan pola hidup sehat.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Merancang karakter *game* yang dapat memotivasi mahasiswi Fakultas Industri Kreatif yang kurang memperhatikan pola hidup sehat melalui desain karakter yang menarik.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan karakter *game* diharapkan agar mahasiswi lebih memperhatikan pola kehidupan yang lebih sehat.

### **1.7 Metode Perancangan**

Berdasarkan pokok masalah yang dibahas, sehingga tugas akhir ini dibentuk studi kasus dalam perancangan karakter *game* yang terdiri dari kurangnya memperhatikan pola hidup, kesulitan menjaga pola hidup dan perubahan fisik akibat pola hidup yang tidak sehat.

Metode penelitian yang akan digunakan oleh perancang adalah jenis metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) dimana memanfaatkan secara bersama-sama dua metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Sehingga data yang diperoleh akan lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

#### 1. Observasi

Perancang mengumpulkan data observasi terhadap para mahasiswi Fakultas Industri Kreatif dari foto secara langsung beberapa mahasiswi Fakultas Industri Kreatif dengan mengamati cara berpakaian selayaknya mahasiswi. Adapun data pendukung dari video *youtube* mengenai perjalanan seorang perempuan bernama Jessie yang membagikan bentuk perubahan pada fisik tubuhnya dalam beberapa tahun dengan menjalankan pola hidup yang sehat.

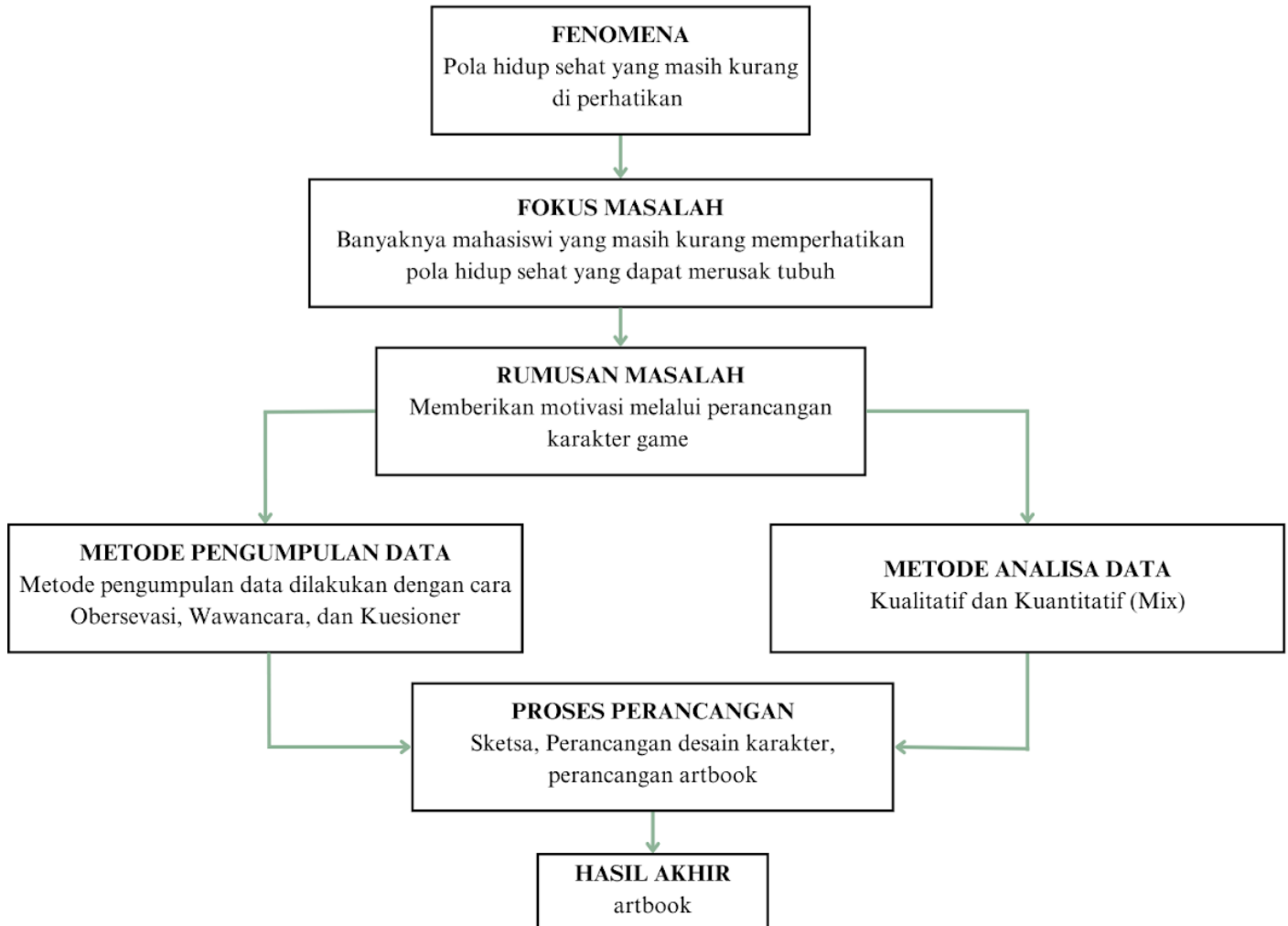
## 2. Wawancara

Perancang menggunakan wawancara jenis terstruktur agar informasi yang didapat akan lebih tepat dan efisien dengan mengetahui jawaban dari pertanyaan yang perancang butuhkan yang ditujukan untuk mahasiswi dari FIK tentang pola kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu ada wawancara kepada Ahli yang merupakan seorang Dokter untuk membantu perancang dalam mendapatkan data mengenai upaya seperti apa yang bisa diperbuat untuk memperbaiki pola hidup mahasiswi agar menjadi lebih sehat.

## 3. Kuesioner

Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner ini berguna untuk mendapatkan jawaban secara menyeluruh dari mahasiswi tentang pola kehidupan sehari-hari mereka.

## 1.8 Kerangka Perancangan



## **1.9 Pembabakan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab satu akan membahas latar belakang permasalahan fenomena pola kehidupan Mahasiswi yang buruk, hasil dari fenomena tersebut dirumuskan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, metode yang digunakan pada penelitian, dan kerangka penelitian.

### **2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Pada bab dua membahas beberapa teori yang diambil dari fenomena pola kehidupan Mahasiswi yang buruk yang sudah dibahas pada latar belakang, dimana berguna untuk menjadi acuan dalam menyelesaikan perancangan.

### **3. BAB III DATA & ANALISIS MASALAH**

Pada bab ketiga akan membahas dan menjabarkan data yang sudah dikumpulkan dari metode perancangan yaitu, observasi, kuesioner, dan wawancara pada lingkup Mahasiswi Fakultas Industri Kreatif agar dapat dikembangkan lagi menjadi konsep dalam perancangan karakter.

### **4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab keempat akan membahas konsep yang sudah ditentukan, menjelaskan secara terperinci proses dan bentuk perancangan karakter *game*.

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab terakhir akan diberikan kesimpulan dari seluruh bab perancangan karakter *game*.