

ABSTRAK

Tembakau merupakan salah satu komoditas penyumbang dana terbesar setiap tahunnya di Indonesia, dibuktikan dengan maraknya kegiatan merokok di Indonesia. Rokok elektrik pernah digunakan oleh WHO untuk mengurangi bahaya rokok tembakau dengan menggunakan *Nicotine Replacement Therapy* (NRT) sebagai alternatif yang lebih baik bagi kesehatan dari rokok konvensional. Namun dengan semakin maraknya penggunaan rokok elektrik, dilakukan penelitian oleh FDA di Amerika dan menemukan hasil terkandung bahan toksik dan karsinogen di dalam rokok elektrik sehingga distribusi dan penjualan rokok elektrik dibatasi. Penggunaan rokok elektrik yang semakin marak di kalangan anak remaja semakin memprihatinkan. Perusahaan rokok elektronik merupakan predator yang menargetkan mangsa yang mudah yaitu anak-anak yang pengambilan keputusannya masih mudah terhasut. Anak-anak dan remaja berhak untuk tumbuh dan tinggal di lingkungan yang bebas asap rokok dan nikotin yang dampaknya memiliki jangka panjang dalam perkembangan, kesehatan dan kesejahteraan hidup anak-anak saat dewasa nanti sehingga penggunaan produk tembakau diperlukan kegiatan preventif dan intervensif untuk mengontrol perkembangannya. Memberikan edukasi dibutuhkan media yang tepat dan sesuai untuk mengatasi penggunaan rokok elektrik khususnya untuk anak-anak untuk mencegah penggunaan rokok elektrik sejak dini. Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana merancang desain environment game sebagai media edukasi preventif penggunaan rokok elektrik bagi anak-anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data wawancara dan studi pustaka, serta analisis data kualitatif untuk mendapatkan data yang sesuai dan akurat dengan kebutuhan perancangan background dan environment dalam sebuah video game edukatif. Lalu dilakukan analisis data kualitatif yang difokuskan untuk identifikasi pola dan kategorisasi perilaku yang muncul dan memiliki relevansi pada kelengkapan data. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan panduan tertulis yang dapat digunakan dalam menciptakan environment art yang membantu dan efektif memberi pemahaman mengenai penggunaan produk tembakau dan rokok elektrik untuk mengontrol fenomena penggunaannya yang semakin marak di kalangan anak-anak.

Kata Kunci: *Background, Environment, Kesehatan, Nikotin, Rokok, Rokok Elektrik, Tembakau, Video Game*