

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Kesehatan adalah sesuatu yang harus dimiliki dan penting dalam kehidupan setiap individu. Kesehatan yang baik akan mempengaruhi kualitas hidup, produktivitas, dan kebahagiaan seseorang. Kesehatan melibatkan berbagai aspek, termasuk kondisi fisik seperti kekuatan tubuh, kebugaran, dan kesehatan organ yang berfungsi dengan baik. Selain itu, kesehatan juga melibatkan kondisi mental yang baik, seperti kestabilan emosional, kemampuan mengatasi stres, dan ketajaman kognitif. Namun, saat ini kesehatan seringkali menjadi permasalahan yang kompleks khususnya di Indonesia (Titi, 2021).

Permasalahan kesehatan masih menjadi isu internasional dan juga di Indonesia. Beberapa permasalahan kesehatan yang umum dialami oleh masyarakat seperti penyakit menular, masalah kesehatan mental, penyakit kronis, dan masalah Kesehatan lainnya masih banyak terjadi saat ini. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), mencatat, angka keluhan kesehatan penduduk Indonesia tercatat sebesar 27,6 pada tahun 2022. Contoh permasalahan kesehatan yang dialami oleh masyarakat dan masih menjadi ketakutan tersendiri adalah masalah kesehatan seksual yang sering dialami oleh kalangan remaja. Kesehatan seksual adalah kondisi kesehatan yang melibatkan aspek fisik, emosional, mental, dan sosial dari seksualitas seseorang. Ini mencakup kesadaran dan pemahaman tentang identitas gender, orientasi seksual, dan reproduksi. Salah satu permasalahan Kesehatan seksual seperti penyakit menular seksual masih menjadi tantangan serius khususnya di Indonesia. Walaupun remaja usia (15-24 tahun) hanya menyumbang sekitar 25% dari total populasi yang aktif secara seksual, namun mereka mencakup hampir separuh dari kasus baru infeksi menular seksual (IMS). Menurut data dari UNFPA dan WHO menyebutkan 1 dari 20 remaja tertular IMS setiap tahunnya (Passe et al., 2022). Dalam laporan perkembangan HIV AIDS dan penyakit infeksi menular seksual (PIMS) dari Kementerian Kesehatan (Kemenkes) tahun 2021, ditemukan orang dengan virus AIDS sebanyak 6.650 orang dari 810.846 orang yang dites HIV.

Dibutuhkan kerjasama dari berbagai pihak untuk mengatasi tantangan yang dihadapi seperti fenomena kehamilan di luar pernikahan di kalangan pelajar & remaja di Indonesia. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah meningkatkan pendidikan seksual atau edukasi seksual serta menyediakan akses informasi yang tepat dan jelas mengenai isu-isu seksualitas. Selain itu, diperlukan dukungan dari orang tua, keluarga, dan masyarakat untuk memberikan edukasi, bimbingan dan peringatan tentang masalah kesehatan seksual dengan penuh tanggung jawab. Dengan perkembangan teknologi di era digital yang semakin maju seperti saat ini, sangat memungkinkan membuat inovasi baru untuk mendukung dan membantu menyelesaikan masalah kesehatan khususnya kesehatan seksual dengan membuat media edukasi berbasis digital dan menyenangkan berbasis permainan video atau biasa disebut dengan aplikasi permainan atau *game*. Aplikasi permainan atau *game* saat ini telah menjadi bagian penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan remaja. Sebuah *game* sangat identik dalam menawarkan pengalaman yang menarik bagi pemainnya, memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung dalam dunia virtual yang dirancang khusus. Pemanfaatan aplikasi permainan sebagai media edukasi dianggap mampu memberikan dampak positif dan terbukti efektif.

Pengembangan aplikasi permainan sebagai media edukasi kesehatan seksual pada remaja memiliki harapan yang besar dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kesadaran remaja tentang isu-isu seksualitas yang relevan. Dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan interaktif agar *game* dapat menarik minat remaja dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan (Windawati & Koeswanti, 2021). Dengan pengembangan yang terus berlanjut, diharapkan *game* edukasi kesehatan seksual ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan perubahan positif dalam perilaku dan pengetahuan remaja tentang seksualitas di era digital sekarang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang *game design* dalam aplikasi permainan edukasi seksual agar memiliki pengalaman yang menyenangkan dan informatif?

- b. Bagaimana merancang desain visual untuk *environment* yang menyenangkan dan *aesthetic* pada aplikasi permainan edukasi kesehatan seksual?
- c. Bagaimana mengembangkan aplikasi permainan edukasi kesehatan seksual untuk para anak remaja dengan menggunakan Roblox studio?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat dan merancang elemen-elemen *game design* yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna agar menjadi menyenangkan dalam aplikasi permainan edukasi seksual.
- b. Merancang desain visual dalam aplikasi permainan edukasi kesehatan seksual yang menarik dan sesuai dengan target audiens pengguna.
- c. Melakukan implementasi dalam pengembangan aplikasi permainan edukasi kesehatan seksual berdasarkan *game design* yang telah dibuat menggunakan Roblox studio.

### 1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- a. Membantu pelajar & remaja untuk memahami pengetahuan tentang edukasi kesehatan seksual dengan lebih baik dan meningkatkan pengetahuan tentang bahaya penyakit menular seksual.
- b. Membantu meningkatkan kualitas Pendidikan di lingkungan masyarakat dengan *game* edukasi yang menyenangkan, sehingga dapat menurunkan angka permasalahan kesehatan seksual pada remaja & pelajar.
- c. Membantu pihak pengajar lainnya sebagai alat bantu dalam memberikan materi edukasi kesehatan seksual pada pelajar. Dengan cara ini, pelajar dapat belajar tentang kesehatan seksual dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.