

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Anak-anak pada usia 9-12 tahun telah diberikan ponsel oleh orang tuanya. Dengan menggunakan *platform* Android, *game* menjadi salah satu cara efektif untuk menyalurkan edukasi kepada para penggunanya. Hal tersebut menjadi latar belakang dari penelitian yang dilakukan oleh Purwanti, Chidtian, dan Widyasari dengan judul “Perancangan Aplikasi *Game* “Defense Boy” Sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak-Anak” [5]. *Game* ini dirancang sebagai media edukasi anak-anak untuk mempelajari pentingnya menjaga kesehatan diri sendiri dengan cara yang menyenangkan melalui ilustrasi dan desain visual yang disesuaikan dengan usia anak-anak, sehingga anak-anak dapat mengisi waktunya dengan *game* yang bermanfaat.

Sofyan menyampaikan bahwa kesehatan masyarakat merupakan salah satu modal pokok dalam rangka pertumbuhan dan kehidupan bangsa. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Game* Android Edukasi Biologi Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia”, *game* menjadi media utama dalam mewujudkan tujuan peneliti [6]. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game* yang dapat menunjukkan kepada para pemain bagaimana sistem pencernaan manusia bekerja, dengan dilengkapi animasi serta desain aset yang baik.

Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Berdasarkan penelitian oleh Ananda dan Chusyairi yang berjudul “Perancangan *Game* Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode *Game* Development Life Cycle”, salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah terletak pada visualisasi dari permasalahan nyata [7]. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *game* edukasi yang meningkatkan pengetahuan kesehatan masyarakat, khususnya anak usia dini, yang dibalut dengan visual yang menarik minat pengguna untuk bermain sambil belajar.

A. Tabel Perbandingan

Berikut ini merupakan tabel perbandingan antara penelitian-penelitian sebelumnya yang masih berkaitan dengan *game* yang akan dibuat oleh penulis.

Penulis	Purwanti, Chidtian, & Widyasari [5]	Sofyan [6]	Ananda & Chusyairi [7]	Penelitian Ini
Judul	Perancangan Aplikasi <i>Game</i> “Defense Boy” Sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak-Anak	<i>Game</i> Android Edukasi Biologi Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia	Perancangan <i>Game</i> Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode <i>Game</i> Development Life Cycle	Pengembangan <i>Game</i> Pengetahuan Obat-Obatan Dengan Menggunakan Unity
Game Edukasi	✓	✓	✓	✓
Metode Pengembangan	The Design Process	Collision Model	<i>Game</i> Development Life Cycle	<i>Game</i> Development Life Cycle
3D	-	-	-	✓
Target Pengguna	Anak-Anak	Anak-anak	Anak-anak Sekolah Dasar	Anak-Anak
Tools Pengembangan	Construct 3	Xamarin Studio Engine	Buildbox	Unity
Platform	Android	Android	Android	Android
Obat dan Vitamin	-	-	-	✓
Kuis	-	-	-	✓
Simulasi Medis	-	-	-	✓

Pertualangan dan Aksi	✓	✓	✓	-
--------------------------	---	---	---	---

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

