* + 1. ***Game* Kesehatan Reproduksi (KEPO)**

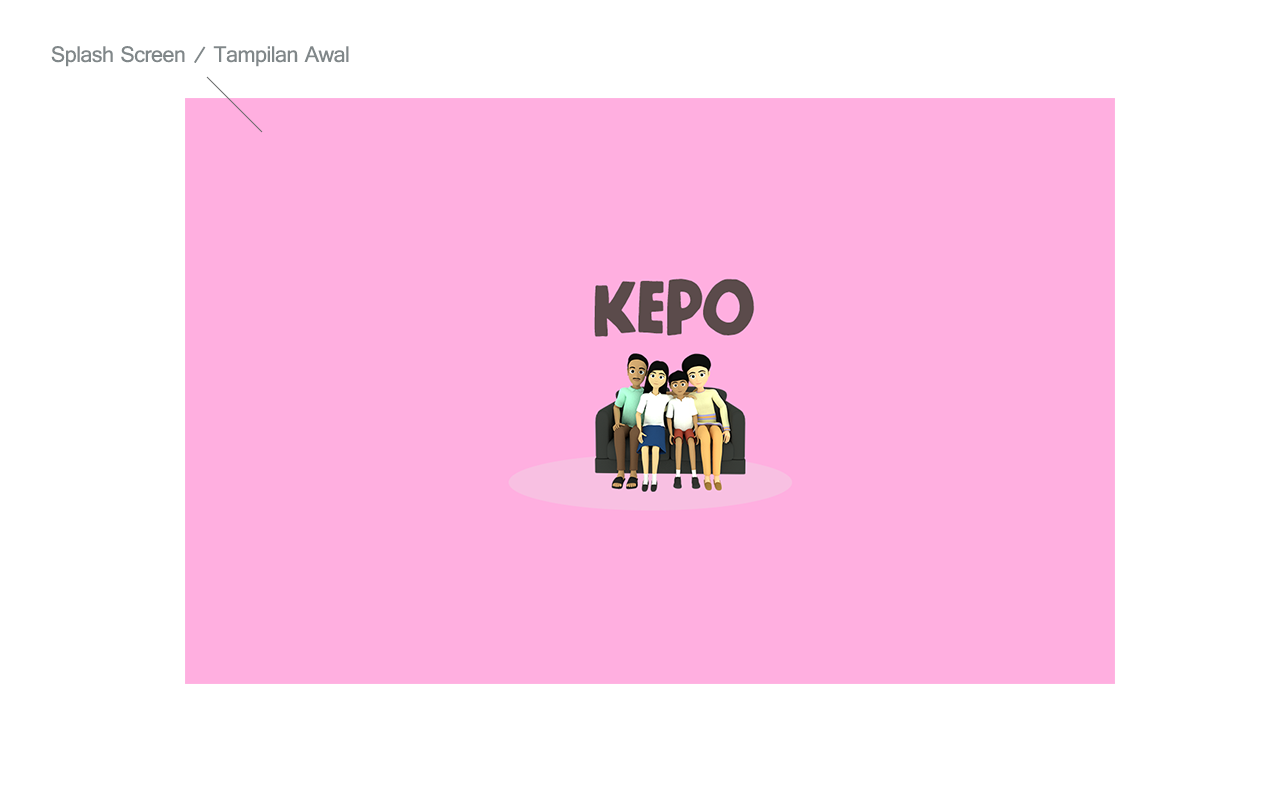
1. **Definisi**

Kesehatan reproduksi merupakan aspek penting dari pertumbuhan dan perkembangan siklus kehidupan bagi manusia, dengan menggunakan pendidikan kesehatan reproduksi yang baik dan positif, tidak hanya hal-hal yang negatifnya seperti kehamilan yang tidak diinginan dan infeksi menular seksual. Aplikasi *game* kesehatan reproduksi remaja merupakan aplikasi yang dirancang berbasis android.

*Game* kesehatan reproduksi (KEPO) merupakan *game* pendidikan yang menggunakan animasi 3 dimensi. *Game* ini berisikan informasi tentang kesehatan reproduksi pada remaja. Jenis *game* ini adalah *game* petualangan. Pemain yang memainkan adalah pemain tunggal (*singel player*). Semua pilihan jawaban dikemas dalam bentuk animasi. Jawaban yang benar, akan muncul note dan video jika jawaban pemain tepat. Pemberian nama *game* ini disesuaikan dengan perkembangan pergaulan remaja saat ini yaitu dipilih nama *Game* KEPO berasal dari kata gaul yang merupakan akronim dari *Knowing Every Particular Object*. Orang kepo adalah orang yang ingin tahu tentang segala hal termasuk hal yang sepele.[36](#_ENREF_36) Diharapkan dengan penamaan kepo membuat remaja semakin tertarik dalam memainkan *Game* KEPO ini.

Lamanya proses pembuatan *game* kesehatan reproduksi (KEPO) adalah 6 bulan. Peneliti (bersama tim *game* kesehatan reproduksi) dalam penyusunan dan perancangan/pembuatan *game* ini bekerjasama dengan ahli teknologi informasi (TI) dari Telkom University.

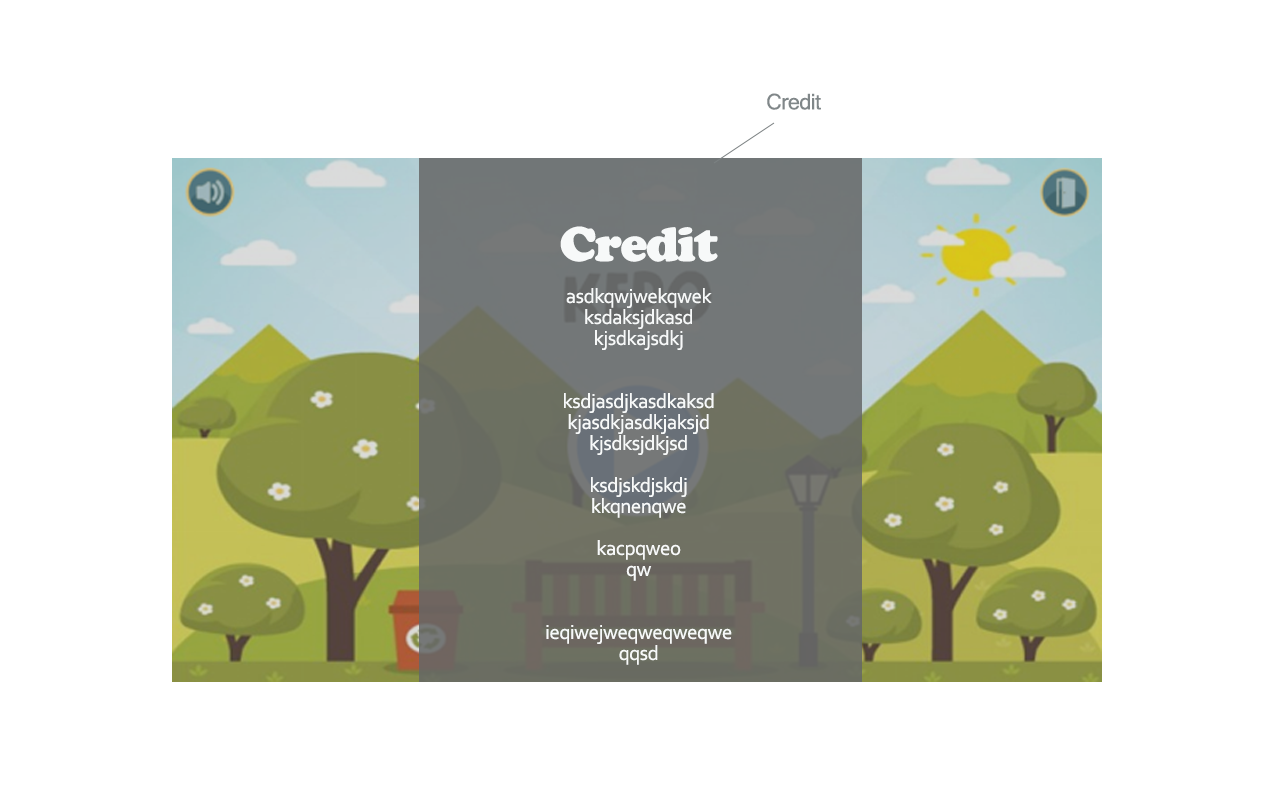
1. ***Fitur Game***
2. Tampilan Awal *Game*



Gambar 2.2

Tampilan Awal *Game*

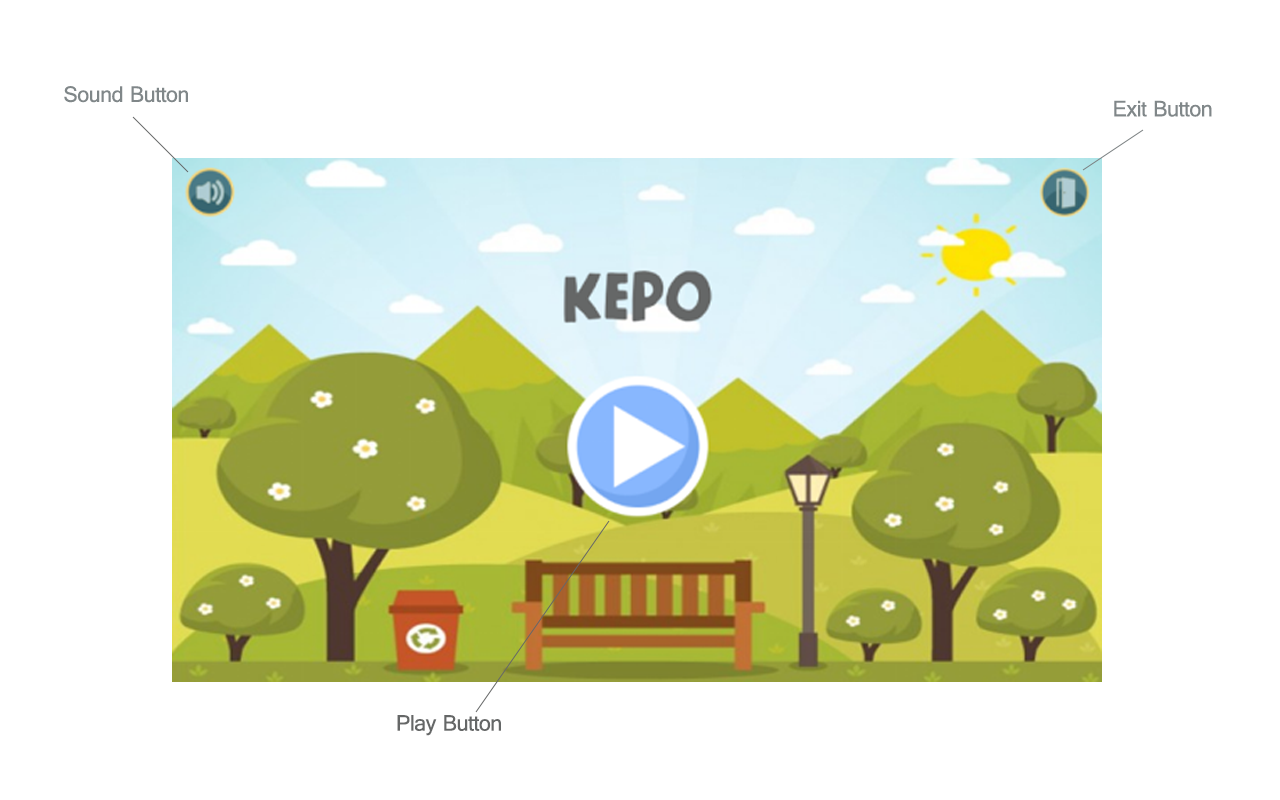
1. Nama Tim Kelompok



Gambar 2.3

Nama Tim Kelompok

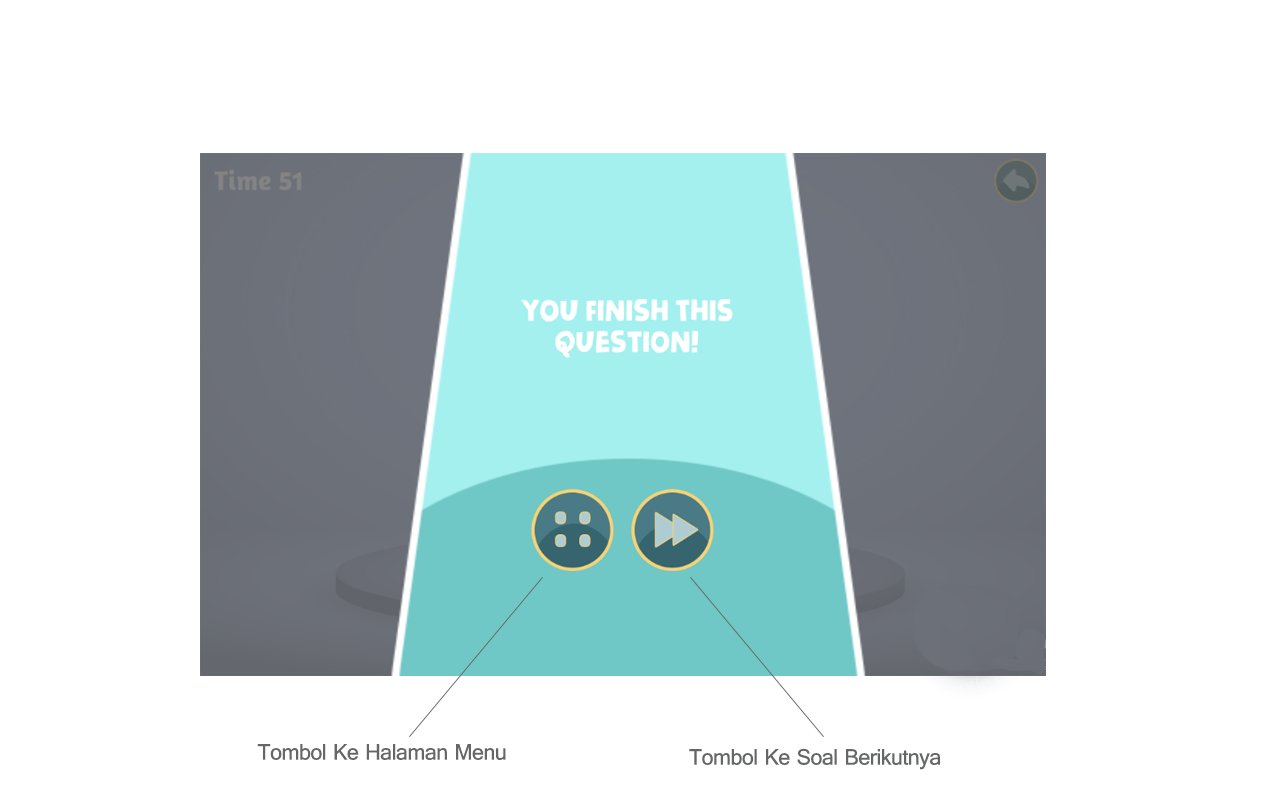
1. Halaman Depan/*Home*/*Main Menu*



Gambar 2.4

Halaman Depan/*Home*/*Main Menu*

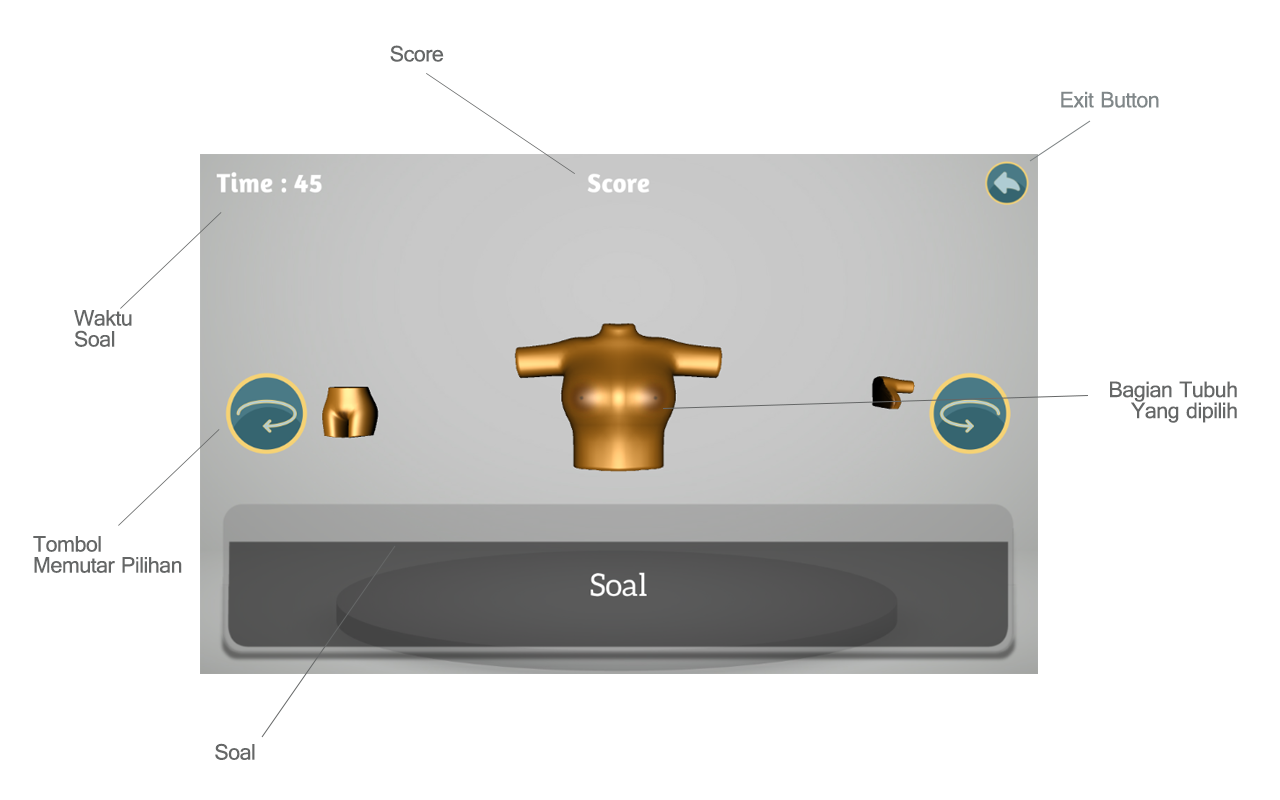
1. Panel Menyelesaikan Soal



Gambar 2.5

Panel Menyelesaikan Soal

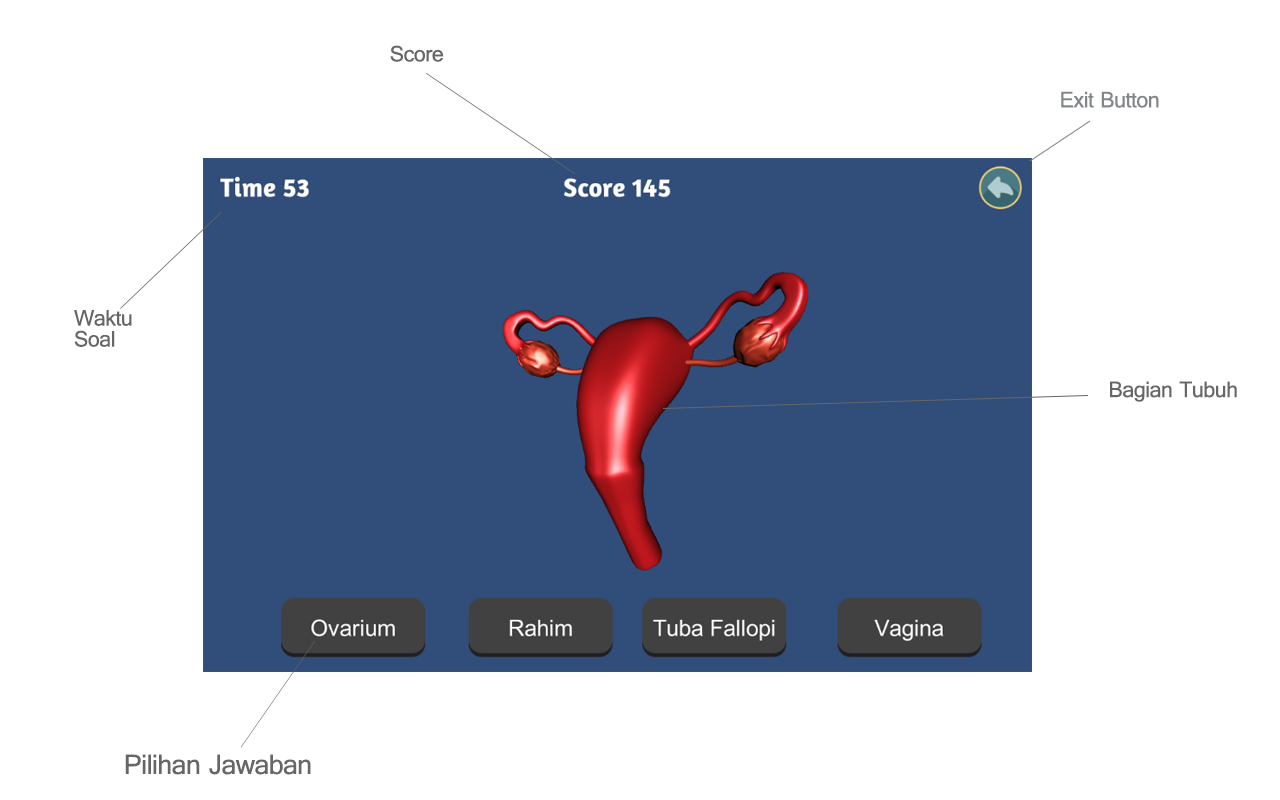
1. Contoh Tampilan *Scene* 1



Gambar 2.6

Contoh Tampilan *Scene* 1

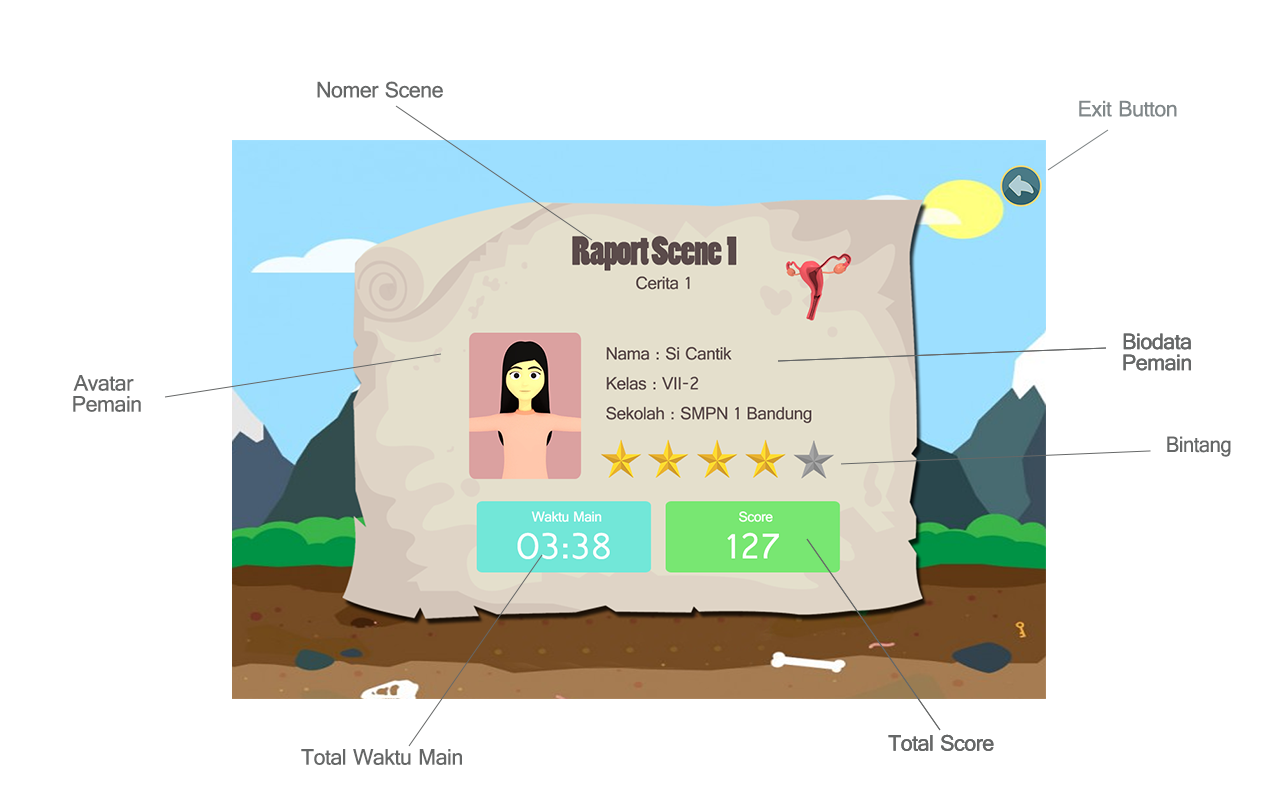
1. Contoh Tampilan *Scene* 1



Gambar 2.7

Contoh Tampilan *Scene* 1

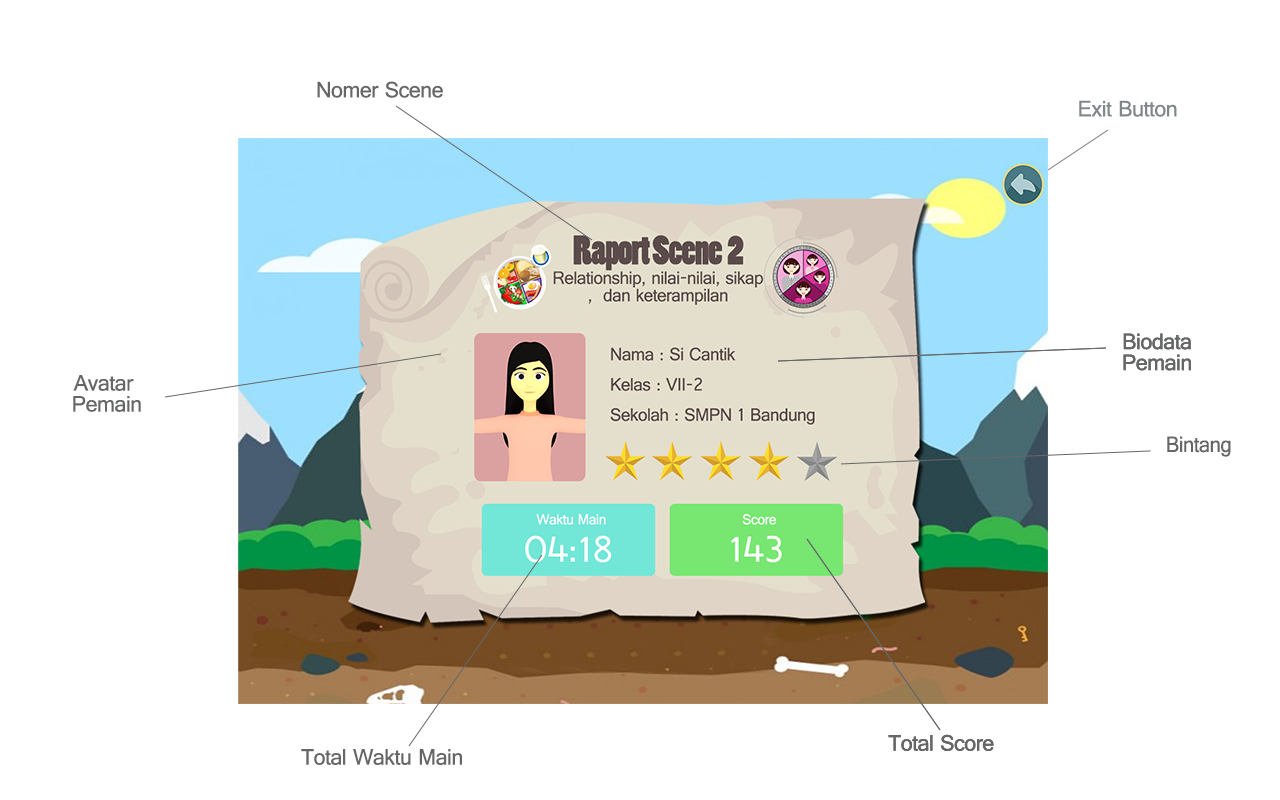
1. *Raport Scene* 1



Gambar 2.8

*Raport Scene* 1

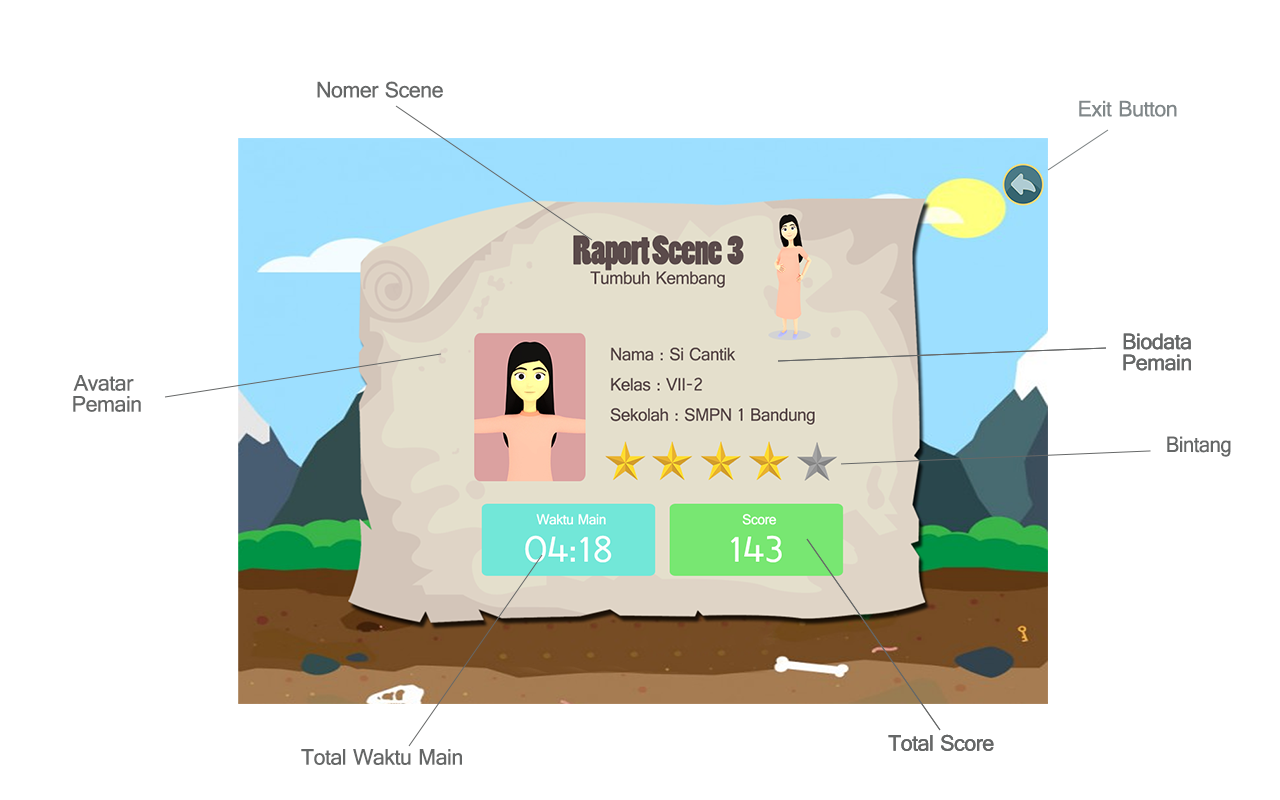
1. *Raport Scene* 2



Gambar 2.9

*Raport Scene* 2

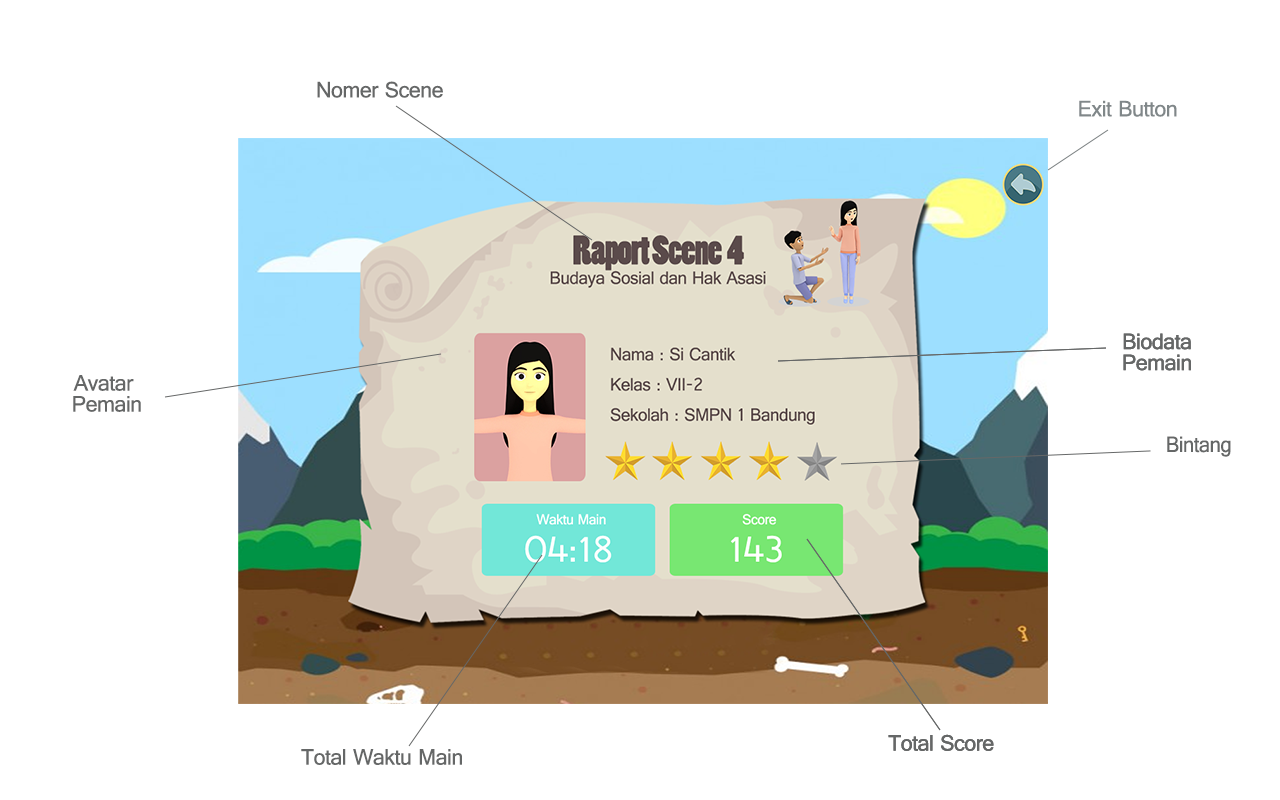
1. *Raport Scene* 3



Gambar 2.10

*Raport scene* 3

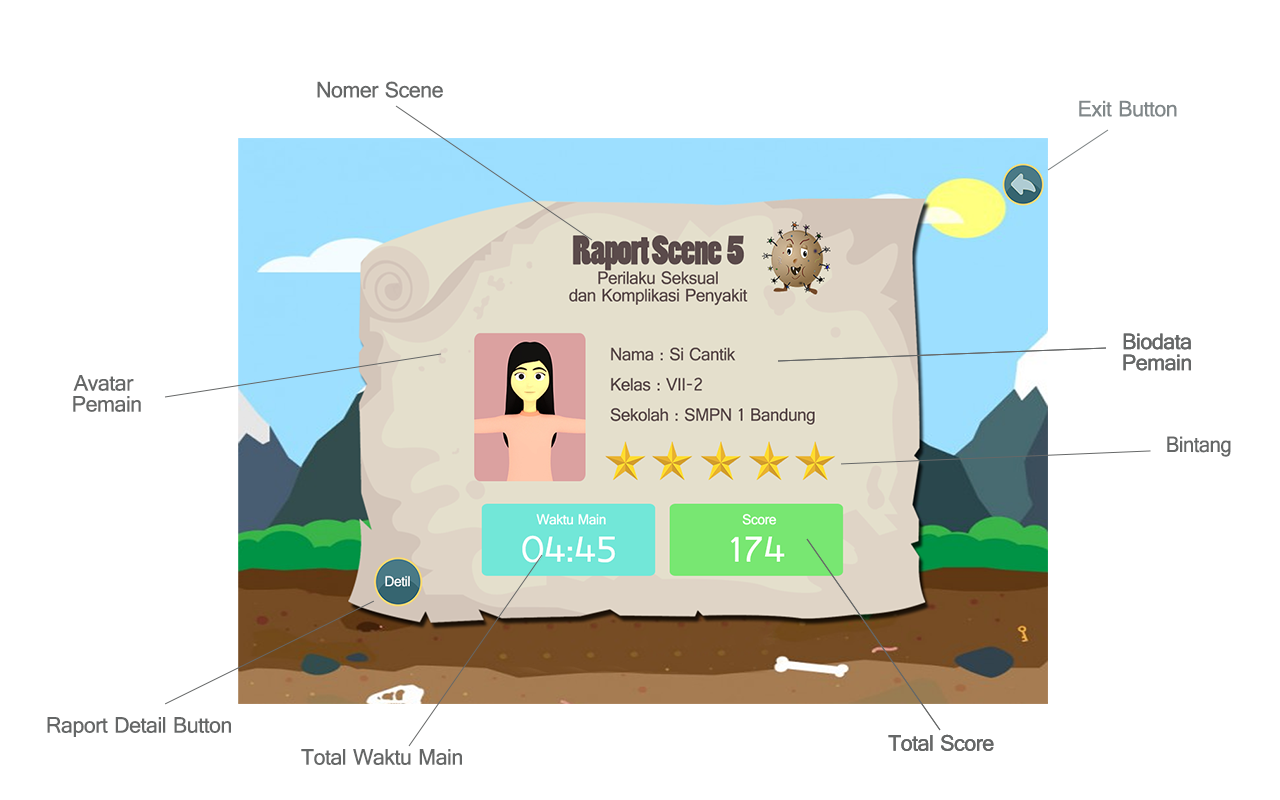
1. *Raport Scene* 4



Gambar 2.11

*Raport Scene* 4

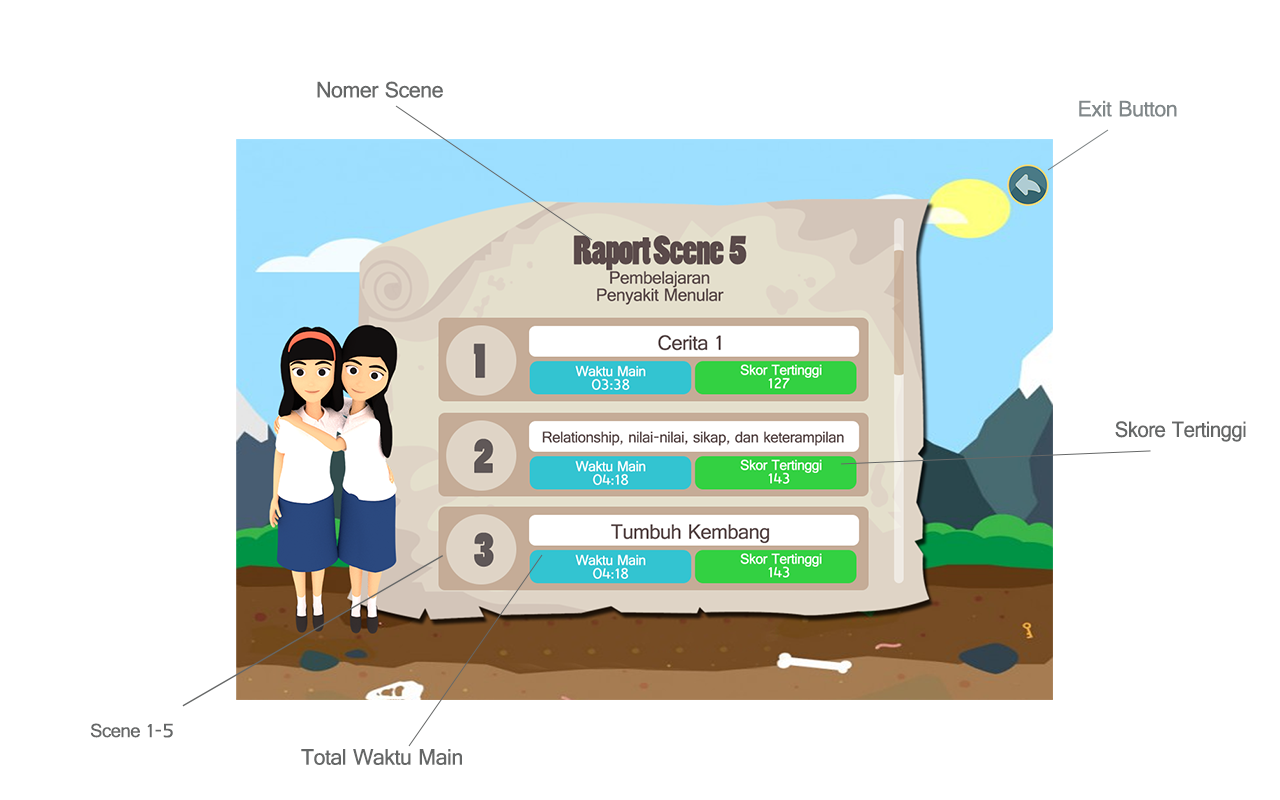
1. *Raport Scene* 5



Gambar 2.12

*Raport Scene* 5

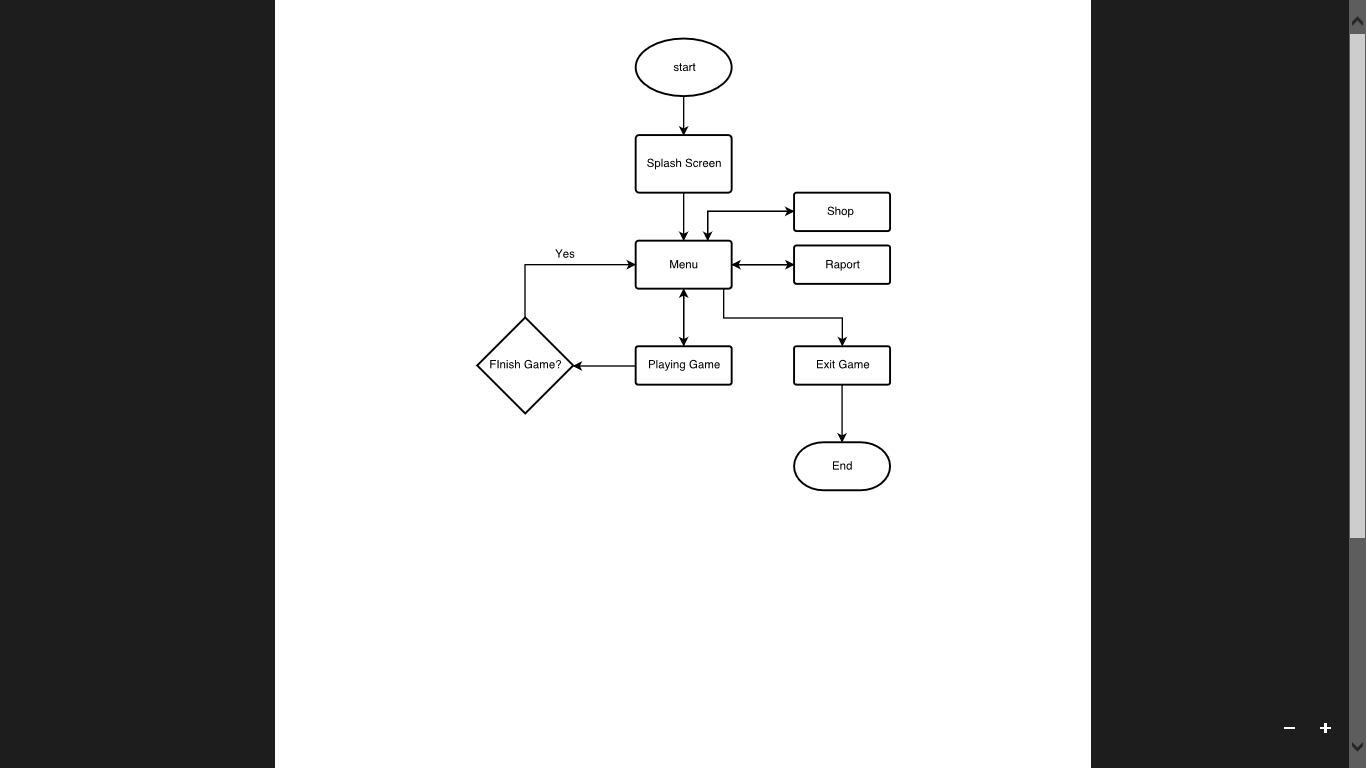
1. *Raport scene* 5



Gambar 2.13

*Raport Scene* 5

1. **Alur permainan (*Flowchart*) *game* KEPO**

Alur permainan (*flowchart*) merupakan langkah-langkah permainan *game* KEPO yang dimulai dari *start* (mulainya permainan) sampai finish (selesainya permainan).

**Gambar 2.15**

**Tampilan *flowchart* pada *game* KEPO**

Pemain akan memulai permainan dengan menekan tombol *start*, dan masuk ke *splash screen* yang merupakan tampilan awal *game* KEPO, selanjutnya masuk ke pertanyaan dalam *game*. Menu selanjutnya ada pilihan *shop* yaitu tempat koleksi pakaian yang dikumpulkan oleh pemain sebagai *reward* dari skor yang telah berhasil dikumpulkan. Menu *Raport* merupakan hasil permainan berupa skor, waktu dan perolehan bintang yang akan disimpan di menu ini. Ketika pemain memilih menu *playing game* maka pemain akan memainkan *game*, pilihan selanjutnya yaitu menyelesaikan permainan atau keluar dari permainan (*exit*).

1. **Pokok bahasan *Game* KEPO**

Pokok bahasan yang ada pada *game* KEPO, yaitu:

1. Tumbuh kembang remaja
2. Perubahan fisik pada remaja
3. Perubahan psikologis pada remaja
4. Kesehatan reproduksi remaja
5. Organ reproduksi
6. Konsepsi dan kehamilan
7. Pertumbuhan dan perkembangan janin
8. Kesehatan reproduksi yang bertanggunjawab
9. Perilaku seksual yang beresiko
10. Infeksi Menular Seksual (IMS)
11. Narkotika, Alkohol, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA)
12. Pengenalan konsep gender serta persiapan masa depan
13. Pendidikan keterampilan hidup sehat (PKHS)
14. Personal hygiene, memilih dan menggunakan pembalut, dan lain-lain
15. Kebutuhan gizi remaja dan Indeks Masa Tubuh (IMT)
16. Ketahanan mental melalui keterampilan sosial
17. Sosialisasi/*relationship*
18. Cara berkomunikasi, sopan dan santun, serta pengendalian emosi.

Adapun pokok bahasan per *scene*, terdiri dari:

1. *Scene* 1: anatomi dan fisiologi organ reproduksi laki-laki dan perempuan, perilaku Keterampilan Hidup Sehat (PKHS), etika dan tanggung jawab.
2. *Scene 2:* etika, moral dan sopan santun, r*elationship,* menstruasi, perawatan diri, gizi pada remaja, manajemen komunikasi efektif dan edukatif, kekerasan pada remaja, NAPZA.
3. *Scene 3:* kehamilan, mitos, masalah seputar remaja, pubertas, manajemen stress
4. *Scene 4:* sikap menolak ajakan berperilaku seks bebas
5. *Scene 5:* pacaran sehat, kehamilan remaja, IMS dan HIV, seks dan gender, pelecehan seksual
6. **Lama Waktu/Durasi dalam Memainkan *Game* Kesehatan Reproduksi (KEPO)**

Durasi yang digunakan dalam *game* KEPO ini merupakan lamanya pemain dalam memainkan seluruh *game* KEPO mulai dari *scene* 1 sampai *scene* 5.

**Tabel 2.2 Durasi *Game* KEPO**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Scene*** | **Durasi** |
| *Scene* 1 | 26,3 menit |
| *Scene* 2 | 42,7 menit |
| *Scene* 3 | 26,9 menit |
| *Scene* 4 | 4,8 menit |
| *Scene* 5 | 25 menit |
| **Jumlah** | **125,7 menit = 2,09 jam** |

Jumlah lama waktu/durasi pada *game* KEPO yaitu 2,09 jam, dibulatkan menjadi 2 jam.

1. **Skor dalam *Game* Kesehatan Reproduksi (KEPO)**

Jumlah soal pada *game* KEPO yaitu sebanyak 127 soal yang terdiri dari: 72 soal pengetahuan, 46 soal sikap, dan 9 soal keterampilan kesehatan reproduksi remaja.

**Tabel 2.3 Skor *Game* KEPO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Soal** | **Jumlah Soal** | **Jumlah Skor** | |
| **Positif** | **Negatif** |
| Pengetahuan | 72 | 343 |  |
| Sikap | 46 | 46 | - 412 |
| Keterampilan | 9 | 147 |  |
| **Jumlah** | **127** | **536** |  |

Jumlah skor positif pada *game* KEPO yang terdiri dari 127 soal adalah 536. Terdapat skor negatif pada soal sikap karena sikap yang salah apabila dilakukan, walaupun dilakukan satu kali ataupun sikap yang salah dianggap tidak penting tetap akan menunjukkan tindakan yang tidak baik.