



INTISARI

Rokok dapat menghasilkan asap yang mengandung lebih dari 7000 zat kimia, termasuk zat-zat adiktif dan berpotensi berbahaya [1]. Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2018, prevalensi pengguna rokok di rentang umur 10-18 tahun mencapai 9.1 persen di tahun 2018 [2]. Salah satu bentuk penanganan rokok melalui teknologi multimedia interaktif adalah *serious game*. *Serious game* yang akan dirancang berjudul Smoverse. Smoverse merupakan sebuah permainan digital *mobile* yang bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai bahaya rokok untuk anak-anak dan remaja berumur 10 hingga 15 tahun. Untuk menciptakan pengalaman yang baik saat berinteraksi dengan permainan, beberapa aspek penting yang harus diperhatikan adalah antarmuka (*interface*) permainan serta estetika dari permainan itu sendiri yang diwujudkan dalam bentuk *game asset*. Perancangan antarmuka serta desain *game asset* dari *serious game* Smoverse menggunakan metode *user centered method* dengan standar proses ISO 924-210:2010. Terdapat empat tahap dalam proses tersebut, yaitu memahami dan menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi berbentuk desain yang memenuhi kebutuhan pengguna, serta mengevaluasi solusi desain terhadap kebutuhan pengguna. Setelah merancang desain akhir, dilakukan pengujian terhadap dua puluh peserta menggunakan metrik *User Experience Questionnaire*. Hasil menunjukkan metrik daya tarik bernilai 2,4, kejelasan 2,3, efisiensi 2,2 stimulasi 2,2 dan berada di kategori “Sangat Baik” pada tolok ukur UEQ, dan metrik kebaruan bernilai 1,18 dan berada di kategori “Baik”.



ABSTRACT

Cigarettes can produce smoke that contains more than 7000 chemicals, including addictive and potentially dangerous substances [1]. According to the results of the 2018 Basic Health Research, the prevalence of cigarette users in the 10-18 year age range reached 9.1 percent in 2018 [2]. One way of handling cigarettes through interactive multimedia technology is a serious game. The serious game that will be designed is entitled Smoverse. Smoverse is a mobile digital game that aims to provide education about the dangers of smoking for children and adolescents aged 10 to 15 years. To create a good experience while interacting with the game, several important aspects that must be considered are the game interface and the aesthetics of the game itself which is manifested in the form of game assets. The interface design and game asset design of the serious game Smoverse uses the user centered method with the ISO 924-210:2010 process standard. There are four stages in the process, namely understanding and determining the context of use, determining user needs, producing design solutions that meet user needs, and evaluating design solutions to user needs. After designing the final design, twenty participants were tested using the User Experience Questionnaire metric. The results show that the attractiveness metric is worth 2.4, clarity is 2.3, efficiency is 2.2 stimulation is 2.2 and is in the "Very Good" category on the UEQ benchmark, and the novelty metric is worth 1.18 and is in the "Good" category.