

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Narkoba menjadi salah satu masalah yang sangat besar di Indonesia. Deputi Pemberantasan Badan Narkotika Nasional (BNN) RI, Irjen Pol Arman Depari, tingkat penyalahgunaan narkoba di Indonesia berada dalam kondisi yang mengkhawatirkan. Pengguna narkoba di Indonesia saat ini sudah mencapai 4 sampai 4,5 juta pengguna. Jumlah pengguna narkoba yang meninggal setiap harinya sudah mencapai 30 sampai 37 orang[1]. United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) menyebutkan sebanyak 5,6% penduduk dunia yang berusia 15-64 tahun, pernah mengkonsumsi narkoba [2].

Sebagai badan anti narkoba yang berada di Indonesia, BNN memberikan berbagai jenis media edukasi mengenai narkoba, diantara lain adalah buku, film pendek. Dalam situs web BNN, mereka menyediakan 74 buku yang berhubungan dengan narkoba, mulai dari daerah rawan narkoba, hingga petunjuk program pasca rehabilitas. Pada tahun 2017, BNN merilis film pendek berjudul “BNN News: Film Pendek NARKOBA”. Selain film pendek, kanal Youtube BNN berisi kegiatan kegiatan BNN dan berbagai infomercial mengenai narkoba.

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan survey mengenai ketertarikan terhadap media pembelajaran mengenai narkoba dalam bentuk gim. Dari 18 respon yang diterima, 55.6% responden (10 orang) mengaku sangat tertarik untuk mempelajari subjek narkoba jika materi tersebut disampaikan dalam bentuk gim, 27.8% responden (5 orang) mengaku tertarik untuk mempelajari subjek narkoba jika materi tersebut disampaikan dalam bentuk gim, sedangkan 16.7% responden (3 orang) mengaku netral terhadap pembelajaran narkoba berbasis gim. (seluruh hasil dari survey dapat dilihat di Lampiran 1)

Selain itu, Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lynceo Falavigna Braghirolli, Jose Luis Duarte Ribeiro, Andreas Dittmar Weise, Morgana Pizzolato, permainan edukasi memberikan kontribusi dalam pembelajaran, baik dengan merubah persepsi siswa, dan juga meningkatkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah

melakukan permainan edukasi[3].

BNN juga menyediakan berbagai jenis gim pada situs web mereka. Namun, gim yang mereka rilis merupakan gim berbasis *web*, bukanlah berbasis desktop. Sebuah aplikasi berbasis desktop memiliki beberapa keuntungan tersendiri, seperti pengembangan yang lebih cepat karena tidak memerlukan sebuah *web browser* sebagai jembatan, aplikasi yang lebih aman dikarenakan semua data disimpan di dalam mesin pengguna, performa yang lebih cepat untuk aplikasi berskala besar, dan tingkat efisiensi yang tinggi dikarenakan aplikasi desktop tidak harus berinteraksi terhadap internet setiap saat[4].

Peneliti melakukan kajian terhadap masalah diatas pada beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan masalah diatas. Penelitian pertama ditulis oleh Yeye Rohayati, I.K. Budaya Astra, I.G. Suwiwa pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi”. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang gim edukasi untuk meningkatkan nilai murid SMA Negeri 1 Sukasada dalam materi NAPZA menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Hasil dari penelitian tersebut adalah gim edukasi materi kesehatan dianggap valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran[5].

Penelitian terdahulu selanjutnya ditulis oleh Rendy Adiwikarta dan Harya Bima Dirgantara pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Life Cycle”. Penelitian tersebut membahas tentang perancangan gim android menggunakan *framework* Game Development Life Cycle (GDLC). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah permainan *endless runner* berjudul “K-Jump” yang dibuat dengan metode GDLC[6].

Penelitian terdahulu selanjutnya ditulis oleh Anas Pabokori, Ahmad Budi Sutrisno, A. Aztrid Fithrayani pada tahun 2018 berjudul “Bersama Perangi Narkoba: Bahaya dan Dampaknya”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para santri atau santriwati Madrasah Aliyah Darul Ulum

Ammessangeng tentang narkoba. Hasil dari penelitian ini adalah, pemahaman santri atau santriwati tentang narkoba meningkat dari 5% menjadi 78% dari 82 siswa[7].

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis memutuskan untuk membuat gim edukasi mengenai narkoba menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis desktop. Gim ini ditujukan sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat mempermudah menyebarkan pengetahuan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba untuk khalayak umum.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membangun gim edukasi yang menarik berjudul “Kuis Anti Narkoba” yang membahas narkoba dan jenis jenisnya berbasis desktop?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan masalah agar penelitian tetap terarah. Batasan batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Gim edukasi ini berfokus pada narkoba.
2. Jenis narkoba yang ditampilkan adalah narkotika, psikotropika, dan zat adiktif.
3. Gim ini memiliki 3 level, tiap level memiliki tema yang berbeda beda, level 1 merupakan level mengenai narkotika, level 2 merupakan level mengenai psikotropika, level 3 merupakan level mengenai zat adiktif.
4. *Gameplay* pada gim ini merupakan kuis, pemain harus memilih 1 dari 4 opsi jawaban yang ditampilkan pada layar. Pemain memiliki 3 nyawa, sedangkan lawan memiliki 10 nyawa.
5. Jika pemain menjawab dengan benar, maka nyawa lawan akan berkurang 1, dan skor pemain bertambah sebanyak 10 poin.
6. Jika pemain gagal menjawab sebuah soal, maka nyawa pemain akan berkurang 1, dan skor pemain mengurang sebanyak 10 poin.
7. Pada sesi jelajah, dapat berjalan jalan di sebuah kota, pemain dapat berbicara kepada berbagai NPC yang tersedia, para NPC tersebut akan

memberikan informasi secara halus mengenai jenis narkoba pada level yang sedang dimainkan.

8. Pemain akan dinyatakan menang jika pemain dapat menjawab 10 pertanyaan dengan benar pada setiap level.
9. Pemain akan dinyatakan kalah jika pemain salah menjawab pertanyaan sebanyak 3 kali pada setiap level.
10. Aplikasi dapat digunakan pada komputer dengan sistem operasi minimum Windows 7.
11. Target pengguna gim ini adalah khalayak umum

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan gim edukasi yang menarik dan dapat memberikan informasi mengenai narkoba dan jenis jenisnya berbasis desktop.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menjadi sebuah media pembelajaran tentang bahaya penyalahgunaan narkoba.
2. Visualisasi penggunaan narkoba dalam bentuk gim

1.6. Sistematika Penulisan

1. BAB 1. Pendahuluan.

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2. Tinjauan Pustaka.

Bab ini berisi berbagai teori yang akan menjadi acuan dalam pengembangan gim dan penulisan mengenai “PENGEMBANGAN GIM EDUKASI MENGENAI NARKOBA BERBASIS DESKTOP”.

3. BAB 3. Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penjelasan metodologi yang digunakan dalam penelitian dan langkah langkah yang dilakukan dalam pengembangan gim.

4. BAB 4. Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dari pengembangan gim yang terdiri dari penjelasan *script* yang dibuat, tampilan antarmuka, dan elemen dalam gim lainnya.

5. BAB 5. Simpulan dan Saran

Bab ini berisi dari kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan saran untuk membuat penelitian menjadi lebih baik.

