

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Narkoba (singkatan dari Narkotika, Psikotropika dan Bahan Adiktif berbahaya lainnya) adalah bahan atau zat yang jika dimasukkan dalam tubuh manusia, baik secara oral atau diminum, dihirup, maupun disuntikan, dapat mengubah pikiran, suasana hati atau perasaan, dan perilaku seseorang. Narkoba dapat menimbulkan ketergantungan (adiksi) fisik dan psikologis (Nuni dan Duta, 2014).

Menjadi kata yang paling tepat ketika bangsa ini telah dikepung oleh narkoba sudah merambah ke segala lapisan masyarakat Indonesia. Sehingga Presiden Joko Widodo telah mengeluarkan perintah **“Perang Melawan Narkoba”**, karena Indonesia sudah menjadi sasaran penyalahgunaan dan peredaran ilegal narkoba. Tidak sedikit pula dari generasi muda jaman sekarang telah menyalahgunakan narkoba dan zat terlarang sebagai gaya hidup di jaman modern. Upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba sudah menjadi tanggung jawab bersama. Dalam hal ini pihak orang tua, guru, masyarakat harus turut berperan aktif dalam mewaspadaikan ancaman narkoba.

Narkotika dan obat-obatan terlarang (Narkoba) sudah merambah keseluruhan wilayah Indonesia dan menyasar ke berbagai lapisan masyarakat Indonesia tanpa kecuali (Kemenkes, 2017). Angka prevalensi penyalahgunaan narkoba di Indonesia Tahun 2017 sebesar 1,77% (BNN RI, 2017). Provinsi DKI Jakarta merupakan provinsi dengan angka prevalensi penyalahgunaan narkoba tertinggi (BNN RI, 2017). Pada umumnya penderita ketergantungan narkoba umumnya berusia 15-24 tahun yang masih menempuh pendidikan (Veronika dkk, 2018)

Untuk menangani permasalahan di atas diperlukan suatu pendekatan. Metode ini dapat diwujudkan dengan media *game*. *Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Vitianingsih, 2016). *Game*

sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah.

Game itu sendiri merupakan permainan terstruktur yang memiliki tujuan yang harus dicapai oleh pemain. *Game* dibuat untuk menghilangkan rasa jenuh dan juga dapat dibuat sebagai sarana pendidikan (Kennedy dkk, 2017). *Game* pada umumnya dapat meningkatkan daya kreatifitas seseorang dari permasalahan yang disediakan oleh *game* tersebut.

Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada (Vitianingsih, 2016). Pada *game* akan tersedia Status *game*, instruksi, dan tools yang disediakan oleh *game* yang akan membimbing pemain atau sebagai panduan untuk menggali informasi sehingga dapat memperbanyak pengetahuan dan strategi saat bermain.

Dari permasalahan tentang narkoba diharapkan dengan adanya pembuatan *game* anti narkoba sebagai solusi pendekatan dan media pembelajaran tentang dampak buruk dan bahaya narkoba. Berdasarkan uraian diatas, penulis kemudian tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Perancangan dan pembuatan *Game* 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Narkoba”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membuat *game* 2D mulai dari pra produksi sampai pasca produksi, yaitu:

1. Perancangan storyboard
2. Pembuatan desain asset 2D
3. Penggabungan aset menggunakan software pembuat game
4. Compositing dan editing
5. Pembuatan (*export*)

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan game edukasi tentang bahaya narkoba dimulai dari tahap Pra Produksi sampai Paska Produksi.
2. Pembuatan *asset* menggunakan *software* desain *digital*.
3. Pembuatan dan pengeditan game menggunakan *software* pembuat game.
4. Materi yang dibahas mengenai jenis dan bahaya narkoba.
5. Objek penelitian dalam analisis data merupakan masyarakat umum.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terciptanya *game* 2D sebagai media edukasi bahaya narkoba guna meningkatkan serta memperluas pengetahuan masyarakat tentang apa itu narkoba serta bahayanya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penyampaian informasi mengenai jenis dan bahaya narkoba lebih atraktif, efisien dan menarik.