BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Badan Narkotika Nasional (BNN) adalah sebuah lembaga pemerintah non kementrian Indonesia yang melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pencegahan, pemberantasan dan peredaran gelap *psikotropika*, *prekursor*, dan bahan adiktif lainnya kecual bahan adiktif untuk tembakau dan alkohol. Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat/bahan berbahaya. Selain narkoba, istilah yang diperkenalkan khususnya oleh Departemen Kesehatan Republik Indonesia adalah Napza yang merupakan singkatan dari Narkotika Psikotropika dan Zat Adiktif. Menurut Saras Putri Utami sebagai penyuluh narkoba di BNN Kota Bandung mengatakan bahwa narkoba juga merupakan psikotropika yang dapat digunakan sebagai obat penenang atau penghilang rasa sakit pada saat melakukan operasi. Namun kini persepsi itu disalahgunakan akibat pemakian yang telah diluar batas dosis, contohnya seperti penggunaan obat mabuk kendaraan yang berlebihan. Hingga kini penyebaran narkoba sudah hampir seluruh penduduk dunia dapat dengan mudah memperoleh narkoba dari oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab seperti kasus penyelundupan oleh WNA asal Tiongkok yang berhasil menyelundupkan sabu sebesar 15 Kg ke Indonesia.

Berdasarkan Renstra BNN Tahun 2015-2019, angka prevalensi penyalahgunaan narkoba mencapai 2,2 persen dari penduduk Indonesia atau sekitar 4 juta orang di Indonesia yang terjerat dalam lingkaran narkoba dimana 1.5 juta orang coba pakai, 1.5 juta orang teratur pakai, dan 987 ribu orang pecandu. Menurut dokumen BNN tahun 2014 sebanyak 27,32% pengguna narkoba adalah pelajar dan mahasiswa, sisanya adalah pekerja dan pengangguran, yang artinya narkoba telah dapat dengan mudah diperoleh oleh anak - anak muda antara 12-15 tahun yaitu SMP, SMA, hingga Kuliah, hal tersebut akan mengganggu prestasi belajar siswa yang mengkonsumsi narkoba tersebut. Selain merugikan diri sendiri narkoba juga

berdampak buruk bagi masyarakat seperti kasus pengendara mobil yang menewaskan 9 orang di kawasan Tugu Tani Jakarta Pusat tahun 2012 lalu. Akibat leluasanya penjualan narkoba ini, secara umum mengakibatkan timbulnya gangguan mental organik dan pergaulan bebas yang pada gilirannya merusak masa depan bangsa.

Masa SMP adalah masa dimana seorang anak mencari jati diri mereka. Mulai aktif mencari teman, memperluas pergaulan, dan mendekati lawan jenis.Masa ini juga adalah dimana anak mudah untuk dibujuk sehingga mudah mengikuti kata-kata orang lain. Masa-masa ini adalah masa yang sangat beresiko karena berdasarkan dokumen BNN, dikatakan bahwa sebanyak 30.12 % seseorang menggunakan narkoba karena diajak oleh teman dekat. Selain memperhatikan lingkungan anak bergaul sebaiknya diberi informasi tentang bahaya narkoba sejak dini sehingga anak akan lebih waspada karena dampak yang ditimbulkan sangat mengerikan.

Selama ini BNN melakukan sosialisasi menggunakan iklan seperti radio, sosial media, koran, billboard, dan secara konvensional dengan cara bertatap muka seperti ceramah dan menggunakan slide presentasi. Namun, hal tersebut dirasa kurang efektif karena anak akan cepat bosan sehingga mengabaikan informasi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah media yang dapat membantu BNN dalam mensosialisasikan jenis dan bahaya narkoba kepada anak-anak dengan cara yang menarik. Menurut hasil penelitian sebelumnya yang membahas tentang mendia pembelajaran obat herbal menyatakan bahwa media yang cocok untuk dijadikan pembelajaran untuk anak-anak mulai dari usia 11 tahun adalah dengan menggunakan *game* [1].

Penelitian dilakukan di SMPN 13 Bandung dengan cara membagikan kuesioner ke 100 siswa dan siswi. Hasil kuesioner yang diberikan ke 100 siswa dan siswi, didapatkan 73% menggunakan Android dan 27% menggunakan IOS. Menurut penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebanyak 41,02 % pengguna

android di tahun 2014. Hal ini membuktikan bahwa remaja di Indonesia memiliki perhatian cukup besar dalam penggunaan *smartphone* Android [1].

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka diambil topik tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN ADVENTURE GAME SEBAGAI ALTERNATIF SOSIALISASI NARKOBA DI BNN KOTA BANDUNG", dengan harapan aplikasi ini dapat membantu BNN dalam memberikan pengetahuan tentang bahaya serta jenis-jenis narkoba untuk anak-anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, berikut ini masalah-masalah yang dapat diidentifikasi :

1. Perlunya pengetahuan tentang jenis dan bahaya narkoba sejak dini.
2. Perlu adanya alternatif sosialisasi dalam bentuk *game* edukasi narkoba untuk anak-anak agar memahami materi sosialisasi dengan lebih jelas.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi *game adventure* untuk memperkenalkan jenis dan bahaya narkoba pada platform Android yang selanjutnya dapat membantu proses sosialisasi agar lebih menyenangkan.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah :

1. Membantu BNN dalam mensosialisasikan jenis dan bahaya narkoba pada anak-anak.
2. Menyediakan sebuah media alternatif sosialisasi dalam bentuk *game* yang dapat memberikan pengetahuan tentang jenis dan bahaya narkoba melalui cara bermain, gambar, dan animasi.

1.4. Batasan Masalah

pembuatan game ini agar dalam perancangan yang dihasilkan terarah dan tidak terlalu meluas, maka penulis merasa perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut.

1. Permainan ini hanya dapat digunakan atau dijalankan pada perangkat android.
2. Permainan ini membutuhkan minimal android versi 4.4 (Kitkat).
3. Permainan ini dibuat menggunakan *engine* Construct2 dan Intel XDK.
4. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh 1 orang.
5. Multimedia yang dicakup adalah media teks, suara, dan gambar.
6. Data yang digunakan dalam game ini bersumber dari dokumen yang ada di BNN Kota Bandung.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif, Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. Metodologi penelitian pada penelitian tugas akhir ini dibagi menjadi dua metode, yaitu :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

   Wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan cara tatap muka secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan sumber informasi.
2. Studi Literatur

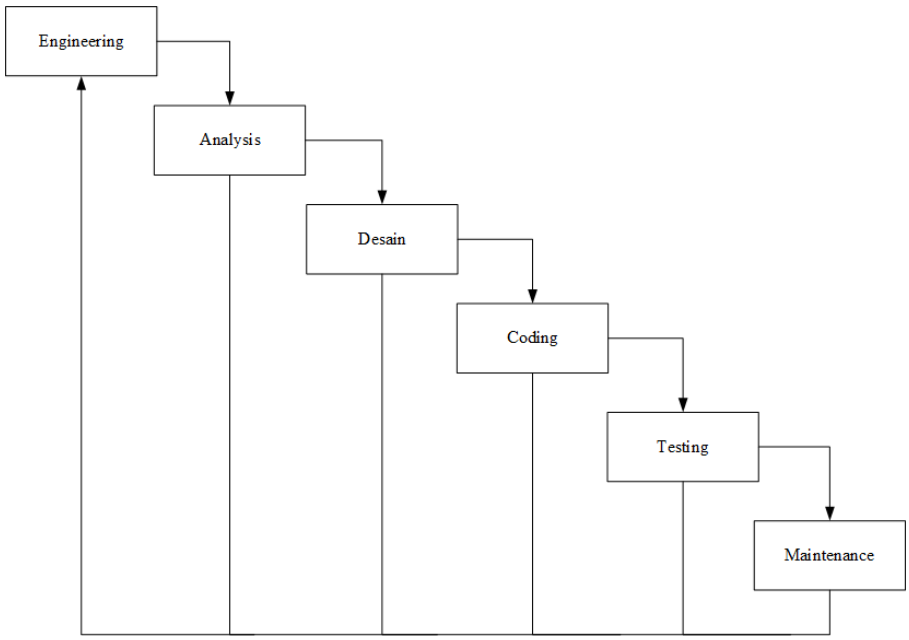
Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara atau berdasarkan catatan-catatan yang terdokumentasi (otentik) baik berupa data statistik.

3. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permalasahan yang diambil.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle (Waterfall).* Alasan dipilihnya model waterfall karena tahapan prosesnya sangat tepat dan sesuai dalam pembangunan suatu perangkat lunak [16]. Selain itu metode waterfall membantu menentukan jenis aplikasi yang dibuat dan menentukan calon pengguna yang akan menggunakan sehingga aplikasi tersebut dapat tepat sasaran.



Gambar 1.1 Model Waterfall

Penjelasan dari tahap-tahap model waterfall adalah sebagai berikut :

a. *Engineering* (Perancangan)

   Engineering adalah bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari

semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembetukkan pernagkat lunak. Contoh kebutuhan tersebut adalah menentukan tools Construct yang akan ditampilkan pada aplikasi nantinya.

b. *Analysis* (Analisis)

   Analysis adalah tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi. Pada tahap ini sudah mengetahui dan menetapkan ruang lingkup aplikasi serta fungsi-fungsi yang dibutuhkan.

c. *Design* (Desain)

   Design adalah melakukan perancangan aplikasi meliputi penentuan isi dari aplikasi dan desain user interface yang akan dibuat.

d. *Coding* (Pengkodean)

   Coding adalah pengkodean yang mengimplementasikan hasil *design* ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. *Testing* (Pengujian)

   Testing adalah merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai.

f. *Maintenance* (Perbaikan)

   Maintenance tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan kebutuhan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan mengenai setiap isi yang ada pada masing-masing poko permasalahan yang terdapat diperusahaan seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang profil perusahaan, struktur organisasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, serta berisi tentang teori-teori yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III membahas tentang analisis sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik lagi. Menjalankan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV membahas implementasi mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Menjalankan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi tentang ulasan kesimpulan yang berkaitan dengan keseluruhan isi laporan dan beberapa saran-saran dalam pengembangan, agar sitem yang telah dibangun tersebut dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi dan lebih berguna.