

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern ini semua informasi semakin berkembang, banyak sekali teknologi canggih berkembang. Dunia internet sudah lumrah digunakan dalam kehidupan sehari-hari dari mencari sebuah informasi sampai untuk digunakan bermain digital game. Dari perkembangan tersebut juga semakin banyak muncul permasalahan.

Bahaya narkoba merupakan permasalahan yang sangat meresahkan dan mengancam bagi masa depan warga atau remaja Indonesia. Bisa diketahui saat ini distribusi narkoba sulit dicegah. Karena, target dari bandar narkoba sendiri adalah remaja dari tingkatan SMP sampai SMA. Dimana, di usia remaja ini mereka rentan terpengaruh karena kurangnya edukasi tentang narkoba.

Saat ini Badan Nasional Narkotika RI atau BNN gencar memberi edukasi bahaya dan penanggulangan penggunaan narkoba itu sendiri. Banyak masyarakat dari orang dewasa maupun anak-anak masih menganggap bahwa pengguna narkoba jika sudah diamankan oleh Badan Nasional Narkotika akan dipenjara. padahal nyatanya pengguna narkoba bukan diamankan untuk dipenjara. Namun, pengguna narkoba akan diamankan untuk direhabilitasi agar bisa kembali kepada masyarakat agar menjadi personal yang lebih baik.

Karena di Indonesia masih kurang atau minimnya membaca. Hal ini tentu sangat memperhatikan. Lembaga riset digital marketing memperkirakan pada tahun lalu 2018 pengguna aktif smartphone di Indonesia sangatlah banyak. Namun,

masyarakat masih kurang dalam membaca (Prayogi, 2022). Pengguna smartphone identik dengan penggunaan sosial media dan game. Media sosial untuk saat ini sudah sangat luas dan cukup memberi informasi. Game smartphone juga sangat banyak penggunaannya. Karena, hampir semua orang dari dewasa sampai anak-anak memiliki smartphone pribadi.

Game selama ini diketahui untuk kebutuhan bersenang-senang atau hiburan semata. Game merupakan contoh bentuk dari media digital. Media digital dapat dibuat, dilihat, di distribusikan, dimodifikasi dan bisa bertahan pada perangkat elektronik digital. Teknologi digital menawarkan banyak peluang untuk membuat konten yang menarik (Tabor & Minch, 2013). Sebenarnya game juga dapat menjadi media untuk edukasi kepada masyarakat. Dalam game edukasi kita juga tetap mendapat hiburan seperti aksi yang ada dalam sebuah game. Game memiliki berbagai genre. Dari genre action, adventure, mmorpg, dan sebagainya. Untuk edukasi genre visual novel dapat memberikan pengalaman bagi penggunaannya karena pengguna dapat merasakan interaksi sebagai pemeran dalam game tersebut dan merasakan emosi yang ada dalam game.

Dari masalah tersebut dibuatlah sebuah game yang bisa menjadi media edukasi bagi masyarakat dan merupakan dan bisa menjadi solusi bagi Badan Nasional Narkotika untuk mengedukasi masyarakat bahaya narkoba serta pentingnya hal tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah yang bisa diambil adalah bagaimana cara membuat game Edukasi bergenre visual novel sebagai media edukasi kepada masyarakat tentang penyalahgunaan narkoba dan penanggulangannya.

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah Merancang game edukasi tentang penyalahgunaan narkoba dan penanggulangannya, Sebagai media tentang bahaya penggunaan narkoba kepada masyarakat. Serta menginformasikan pemahaman tentang bahaya narkoba dan tugas penanganannya dengan Lembaga terkait.

1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan ini untuk meningkatkan skill dan pengalaman dalam perancangan game lalu untuk masyarakat sebagai informasi edukasi tentang bahaya dan tugas Badan Nasional Narkotika.

1.5 Batasan Masalah

Berikut ini batasan masalah Perancangan Game Visual Novel yang akan dibuat merupakan karya Game digital. Game yang dihasilkan merupakan game visual novel. Komponen atau asset dalam game merupakan Ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi manhwa. Serta pembuatan script atau cerita yang sesuai dengan genre game visual novel.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Juni 2022 di Banyuwangi tepatnya di kecamatan Banyuwangi dan Kecamatan Wongsorejo, kabupaten Banyuwangi, Jawa timur.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam melakukan penelitian bahan yang digunakan penulis adalah hasil observasi pada Lembaga Rehabilitasi Pencegahan Penyalahgunaan Narkotika Banyuwangi dan BNN Malang. Dan juga studi kepustakaan.

Alat yang digunakan untuk penulisan ada dua jenis. Perangkat keras dan perangkat lunak.

- 1) Perangkat keras meliputi: Laptop Asus Tuf 15 Untuk editing, Handphone Iphone 11 pro, Redmi note 5+, Ipad 9.
- 2) Perangkat Lunak Meliputi: Trelby, Draw.io, Procreate, Tyrano Builder, Adobe Photosop
- 3) Wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber dari pihak BNN.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Proses pengumpulan data dalam perancangan ini penulis menggunakan wawancara. Dengan mewawancarai narasumber, penulis mendapatkan respon secara tepat mengenai pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Serta dapat menghindari salah pahan dalam penggalan informasi (Fadhallah, 2020).

Pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini dilakukan dengan wawancara dengan salah satu anggota lapangan Badan Nasional Narkotika Malang dan setelahnya dilakukan wawancara dengan anggota LRPPN Banyuwangi.

Observasi berasama guru di beberapa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas di Banyuwangi. Jurnal penelitian, laporan tugas akhir, artikel, website resmi Lembaga terkait, serta website yang berhubungan dengan game Visual Novel sebagai data tambahan.

1.6.4 Analisis Data

Analisa data dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif dalam proses pengumpulan data dengan tujuan untuk mengetahui sebuah kondisi tertentu melalui pemaparan secara rinci dan detail tentang kondisi di lingkungan penelitian yang sebenarnya terjadi (Nugrahani, 2014). Hal ini dilakukan demi memahami dan mengetahui kondisi apa saja yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, pemahaman, dan aktivitas dari audiens.

Metode kuantitatif digunakan dalam pengujian guna mengetahui kebutuhan subjek penelitian dalam lingkungan penelitian dan kelayakan produk penelitian menggunakan Analisa deskriptif (Rusdiyah, 2017).

1.6.5 Prosedur

Untuk prosedur tahapan penelitian ada *intitaion*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta testing*, dan *release*. Pada tahap *intiation* ini menentukan dan menganalisa kebutuhan dari permasalahan yang diambil. Dalam tahap ini

dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari penggalian informasi melalui wawancara kepada pihak-pihak terkait. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan menggunakan Analisa deskriptif kualitatif, serta menggunakan jurnal penelitian, laporan tugas akhir, artikel, serta website yang berhubungan dengan game Visual Novel.

Pre-production adalah tahapan pembuatan protoipe awal dari game yang akan dirancang yang disesuaikan untuk target audiensnya. Pada tahap ini dilakukan konsep perancangan yang akan dibangun dari pembuatan alur cerita, desain karakter, desain background, desain interface dan mekanisme permainan. Tahap *production* ini merupakan tahap penyempurnaan dari tahap sebelumnya. Dari pembuatan aset dalam game yang diperlukan serta merancangn atau membangun game tersebut pada tyranobuilder dimana output dari produksi ini adalah game yang siap untuk tes pada tahap selanjutnya.

Testing atau tes dilakukan pada prototype game yang sudah dibuat sebelumnya. Tes ini meliputi berjalan atau tidaknya game yang telah dirancang. Tes ini dilakukan oleh pihak internal. Kemudian *beta testing* ini dilakukan untuk mendeteksi error dan keluhan terhadap prototype yang hasil dari tahap ini bisa mengulangi ketahap production cycle. Dalam tahap ini pengembangan dilakukan dengan menggunakan kuisisioner kepada beberapa sekolah dengan menggunakan pengujian skala likert.

Kuisisioner tersebut digunakan untuk menilai kelayakan serta kesesuaian produk dengan menganalisa secara kuantitatif. Setelah melewati atau selesai dengan tahap *testing* dan *beta testing* maka game siap untuk rilis secara resmi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan Latar Belakang tentang permasalahan bahaya narkoba, perumusan masalah yang dihadapi, pembatasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan game visual novel, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang penulisan terdahulu dan teori terkait sebagai acuan penyusunan perancangan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang Analisa sebuah masalah dan pemecahannya serta tentang konsep dan proses perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN MASALAH

Bab ini berisikan gambaran umum objek penelitian, implementasi, pembahasan, dan uji coba perancangan.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran yang mencakup hasil dari perancangan pada penelitian.