

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan pada sejarah kebudayaan manusia. Permainan digital yang ada saat ini dengan bermacam macam genre, format, platform dan jenisnya, merupakan suatu bentuk ekspresi baru dari cara interaksi sosial yang sudah ada sejak zaman dahulu. Selain memberikan efek hiburan bagi para pemainnya, seiring berjalannya waktu permainan digital yang ada saat ini sering digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis permainan adalah *Visual Novel*. *Visual Novel* sendiri merupakan sebuah *genre video game* yang dirancang memiliki lebih sedikit elemen permainan dan lebih fokus pada jalan cerita. Permainan ini memicu pemakai untuk menentukan alur ceritanya sendiri pada satu tema yang sama sehingga dapat menghasilkan akhir cerita berbeda tergantung dari pilihan pemain.

Berdasarkan observasi di BNNP Daerah Istimewa, di Indonesia pada tahun 2017 hampir 6 juta masyarakat aktif dalam menggunakan narkoba berbagai jenis.[1] Dari data tersebut penyalahgunaan narkoba pada generasi usia belia masih lebih tinggi daripada kelompok yang lebih tua. Usia awal (12 – 14 tahun) hingga akhir (15- 17 tahun) sangat beresiko tinggi untuk memulai menggunakan narkoba, dan penyalahgunaan tertinggi pada pemuda terjadi pada usia 18 - 25 tahun.[2] Dari data tersebut pihak BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta berusaha menanggulangi penyalahgunaan narkoba khususnya untuk remaja. Pihak BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta sudah mengeluarkan beberapa buku, komik, artikel dan *video motion*

graphic. Namun informasi yang disampaikan hanya sebatas seseorang yang sudah terkena dampak narkoba. Disini pihak BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta menginginkan adanya informasi yang menilustrasikan atau mensimulasikan bagaimana seseorang bisa terjerumus ke dalam lingkungan narkoba.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan adanya “Perancangan Game Visual Novel “Around You” Sebagai Media Pembelajaran Bahaya Penyalahgunaan Narkoba pada BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta” sebagai solusi permasalahan tersebut. Penulis akan mencoba mensimulasikan perjalanan seseorang yang menghadapi beberapa pilihan dan di akhir cerita akan menentukan apakah orang tersebut terjerumus di lingkungan narkoba atau tidak. Pemilihan media *visual novel* sebagai media pembelajaran karena *visual novel* menggunakan program sejenis *role-playing game*, dimana sang pemain memainkan karakter di sebuah cerita dan menentukan alur ceritanya sendiri. Dengan begitu pemain mampu merasakan setiap alur yang mereka pilih dan dapat menentukan bagaimana akhir cerita dari *game visual novel* “Around You” yang mereka mainkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengadakan penelitian dengan merancang *game visual novel* “Around You” sebagai media pembelajaran bahaya penyalahgunaan narkoba.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas dapat diketahui pokok permasalahan yang di hadapi yaitu, **“Bagaimana Cara Merancang Game Visual Novel “Around You” Sebagai Media Pembelajaran Bahaya**

Penyalahgunaan Narkoba Pada Badan Narkotika Nasional Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta?”

1.3. Batasan Penelitian

1. *Game* Visual Novel “Around You” hanya dapat dimainkan *offline* pada *smartphone* dengan sistem operasi Windows 7 ke atas.
2. *Game* Visual Novel “Around You” bersifat *single player*.
3. *Game* Visual Novel “Around You” ditujukan untuk semua usia, khususnya usia remaja.
4. *Game* Visual Novel “Around You” memiliki alur cerita fiktif berbahasa Indonesia.
5. *Game* Visual Novel “Around You” akan diuji tentang fungsionalitas *game* meliputi, interaksi antarmuka, desain visual, pengalaman bermain, alur permainan, dan penyampaian informasi.
6. *Game* Visual Novel “Around You” akan diuji oleh perwakilan BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta, orang yang mengerti atau yang bergerak di bidang Animasi, dan pemain atau pengguna *game*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang *game* visual novel “Around You” sebagai media pembelajaran bahaya penyalahgunaan narkoba menggunakan TyranoBuilder v184.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1.5.1. Bagi penulls

1. Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menambah relasi di luar lingkungan kampus
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5.2. Pemain sasaran

Visual novel ini diharapkan tidak hanya memberi hiburan bagi pemain, namun juga membantu mengenalkan bahaya penyalahgunaan narkoba.

1.5.3. Peneliti dan *game developer*

Perancangan visual novel ini dapat dijadikan referensi pengembangan visual novel edukatif berikutnya.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi pengembangan *game visual novel* "Around You" diuraikan sebagai berikut.

1.6.1. Metode Pengambilan Data

Adapun pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1.6.1.1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan menggunakan pengamatan langsung terhadap data dan kegiatan di BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6.1.2. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada pihak dari BNNP Daerah Istimewa Yogyakarta. Peneliti menanyakan data pengguna narkoba di Indonesia.

1.6.1.3. Metode Studi Pustaka

Peneliti menggunakan studi literatur, yaitu membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dari BNN Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, buku, internet, jurnal, atau memainkan game yang mirip dengan produk penelitian.

1.6.2. Metode Pengembangan

Metode perancangan Visual Novel "Around You menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dengan tahapan seperti berikut : konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan pendistribusian.

1.6.3. Metode Pengujian

Sistem diuji dengan *Black-box Testing*, yaitu pengujian dengan memberikan produk jadi kepada *beta-tester* untuk menguji kesesuaian fungsionalitas permainan seperti pada aspek interaksi antarmuka, desain visual, pengalaman bermain, dan alur permainan dengan tujuan penelitian

1.6.4. Metode Implementasi

Di tahap ini, rancangan aplikasi akan diimplementasikan secara umum dan gratis dengan cara menyebarkan aplikasi ini lewat internet, sosial media ataupun disebar oleh BNN melalui acara sosialisasi.

1.6.5. Penyusunan Laporan

Peneliti melakukan laporan penjelasan proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan, hingga pengujian untuk mendapatkan hasil penelitian.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendasari pembuatan game visual novel "Around You", mulai dari tinjauan pustaka, definisi video game, jenis video game, *game rating*, definisi visual novel, definisi penyalahgunaan narkoba, dan definisi SDLC.

BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan latar belakang cerita, aturan main, flowboard, dan desain game mulai dari perancangan karakter, gambar background, dan interface.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil uji coba game ke dalam laporan dari pengujian game dan pembahasan desain.

BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti.

DAFTAR PUSTAKA