

**PERANCANGAN GAME “LOST MIND” SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN PESAN MORAL PENGARUH NARKOBA
DAN ALKOHOL**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD RAFIF MAHARDIKA

21.82.1283

Kepada

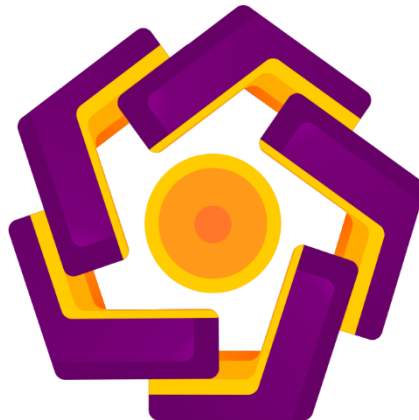
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN GAME “LOST MIND” SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN PESAN MORAL PENGARUH NARKOBA
DAN ALKOHOL**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD RAFIF MAHARDIKA

21.82.1283

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “LOST MIND” SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN PESAN MORAL PENGARUH NARKOBA DAN
ALKOHOL**

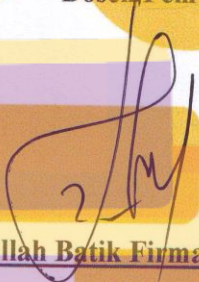
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rafif Mahardika

21.82.1283

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302277

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “LOST MIND” SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN PESAN MORAL PENGARUH NARKOBA DAN
ALKOHOL**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rafif Mahardika

21.82.1283

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

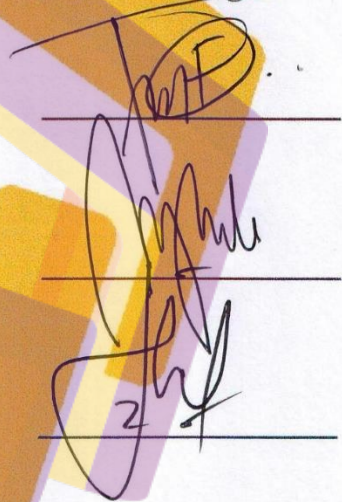
Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302332

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302277



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Rafif Mahardika**
NIM : **21.82.1283**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Game “Lost Mind” Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral
Pengaruh Narkoba Dan Alkohol**

Dosen Pembimbing : Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Yang Menyatakan,



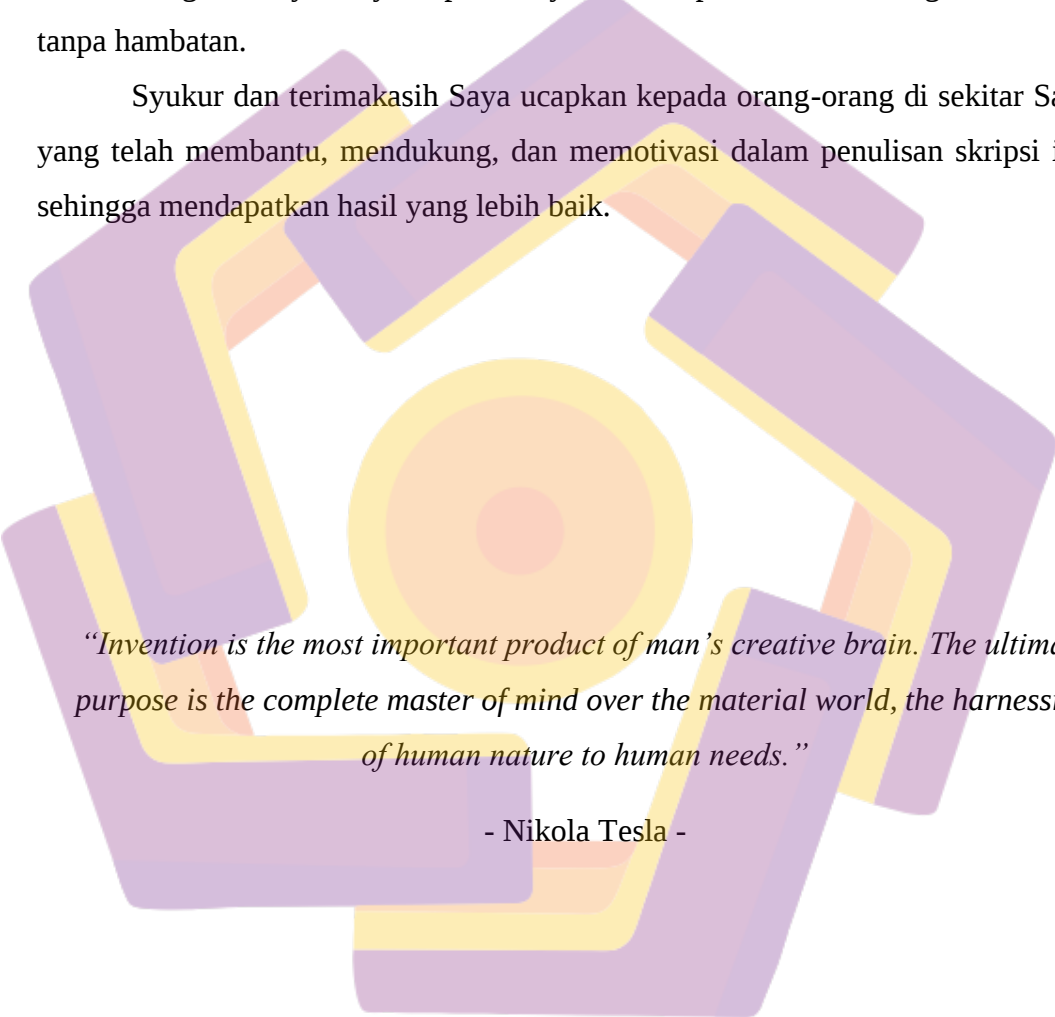
METERAI
TEMPEL
10000
7EDD5AMX188256201

Muhammad Rafif Mahardika

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu yang tidak lain dan tidak bukan adalah orang tua Saya. Berkat nasihat, doa, dan dukungan dari kedua orang tua Saya, Saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tanpa hambatan.

Syukur dan terimakasih Saya ucapkan kepada orang-orang di sekitar Saya yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi dalam penulisan skripsi ini, sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.



“Invention is the most important product of man’s creative brain. The ultimate purpose is the complete master of mind over the material world, the harnessing of human nature to human needs.”

- Nikola Tesla -

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah yang telah diberikan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penelitian skripsi berjudul “Perancangan Game “Lost Mind” Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral Pengaruh Narkoba Dan Alkohol”. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat perolehan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Disamping itu penulisan skripsi ini bertujuan juga untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca.

Tidak lupa penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penulisan skripsi ini. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

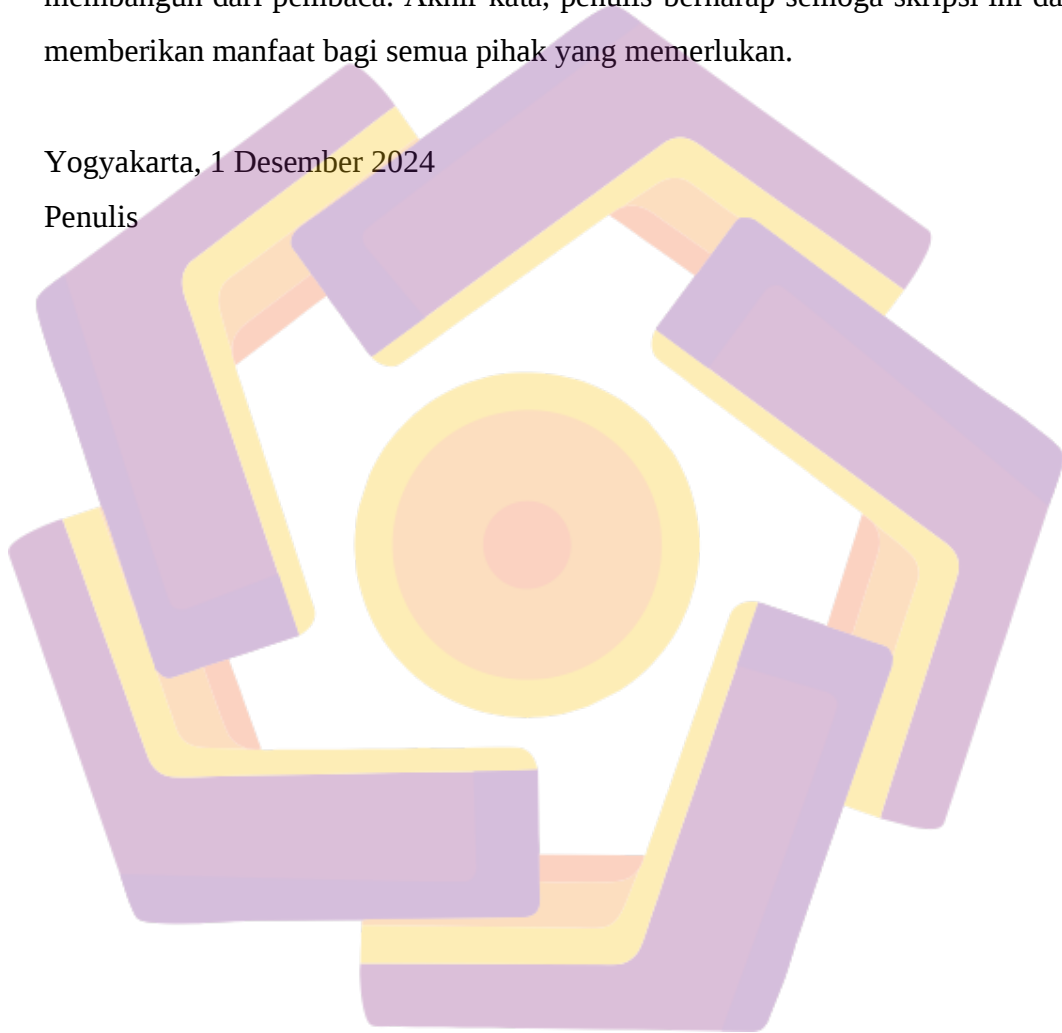
1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dan segala bentuk dukungan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan dukungan sehingga penulisan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
6. Segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Segenap responden yang telah meluangkan waktunya dalam mengisi kuesioner untuk melengkapi data pada penulisan skripsi ini.

8. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki dan masih ada ruang untuk perbaikan. Dengan rendah hati, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 1 Desember 2024

Penulis

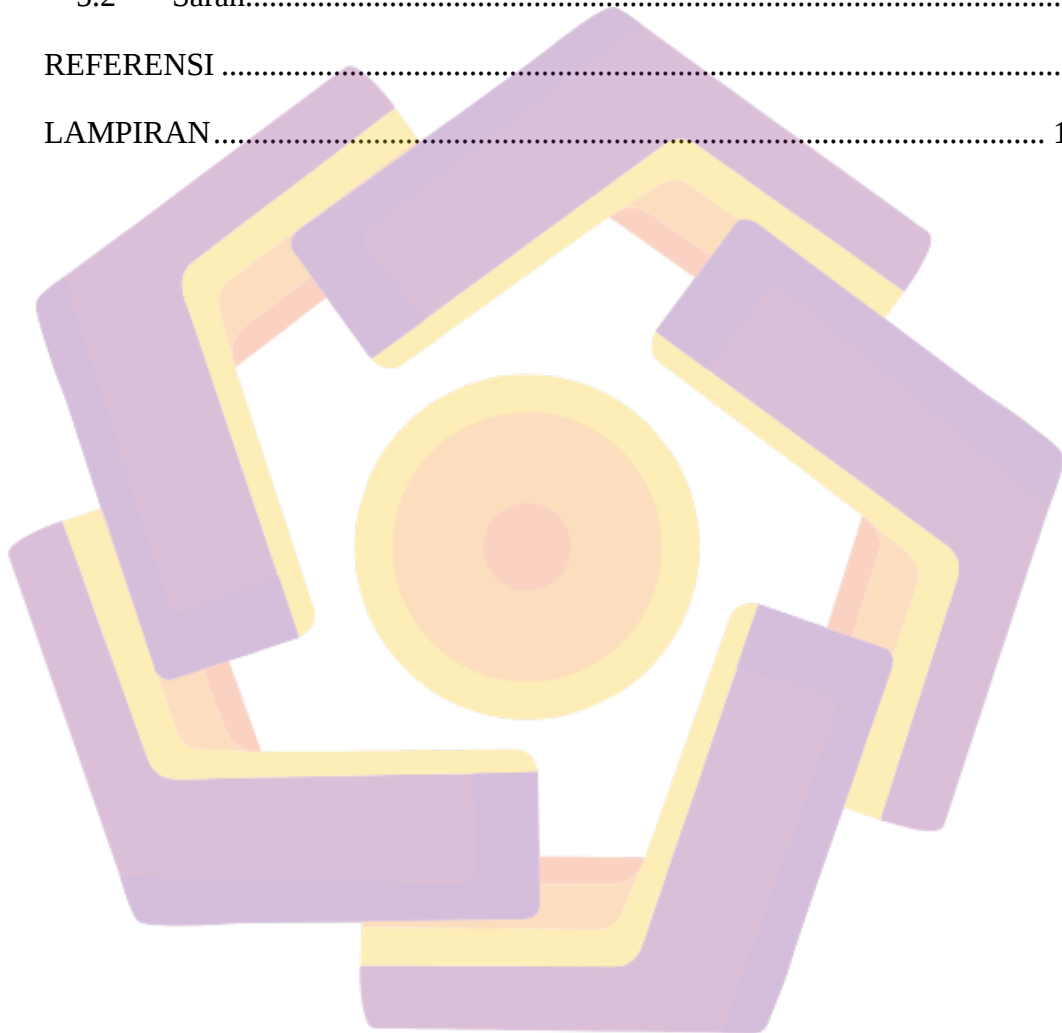


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 <i>Game</i>	10
2.2.2 <i>Genre Game</i>	10

2.2.5	<i>Finite State Machine</i>	27
2.2.6	Bahasa Pemrograman C#	28
2.2.7	Game Development Life Cycle.....	28
2.2.8	Metode <i>Blackbox</i>	30
2.2.9	Metode <i>Whitebox</i>	30
2.2.10	Kuesioner	30
2.2.11	Skala <i>Likert</i>	30
2.2.12	<i>Unity</i>	32
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Alur Penelitian	33
3.2	<i>Initiation</i>	34
3.2.1	Gambaran Umum <i>Game</i>	34
3.2.2	Metode Pengumpulan Data.....	34
3.2.3	Analisis Kebutuhan.....	35
3.3	Aspek Produksi	37
3.4	<i>Pre-Production</i>	40
3.4.1	<i>Prototype Gameplay</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Produksi	45
4.1.1	Pembuatan Aset.....	45
4.1.2	Pembuatan Program	46
4.2	Alpha Testing.....	82
4.2.1	<i>Whitebox Testing</i>	82
4.2.2	<i>Blackbox Testing</i>	86
4.2.3	Pengujian Kebutuhan Fungsionalitas.....	89

4.3 Beta Testing	91
4.4 Rilis	96
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran.....	98
REFERENSI	99
LAMPIRAN.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2 2 Tabel bobot nilai skala likert.....	31
Tabel 2 3 Tabel persentase nilai skala likert	31
 Tabel 3. 1 Tabel Spesifikasi Hardware	37
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Software	37
Tabel 3. 3 Tabel aspek produksi	37
Tabel 3. 3 Lanjutan Tabel aspek produksi	38
Tabel 3. 3 Lanjutan Tabel aspek produksi	39
 Tabel 4 1 Tabel Aset Game.....	45
Tabel 4 2 Tabel Transisi Finite State Machine	47
Tabel 4 3 Tabel pengujian Blackbox	86
Tabel 4 5 Hasil uji tes kebutuhan fungsionalitas oleh ahli	90
Tabel 4 5 Lanjutan Hasil uji tes kebutuhan fungsionalitas oleh ahli	91
Tabel 4 6 Hasil Beta Testing.....	92
Tabel 4 6 Lanjutan Hasil Beta Testing.....	93
Tabel 4 7 Bobot Nilai Beta Testing	94
Tabel 4 8 Indeks Nilai Beta Testing.....	94

DAFTAR GAMBAR

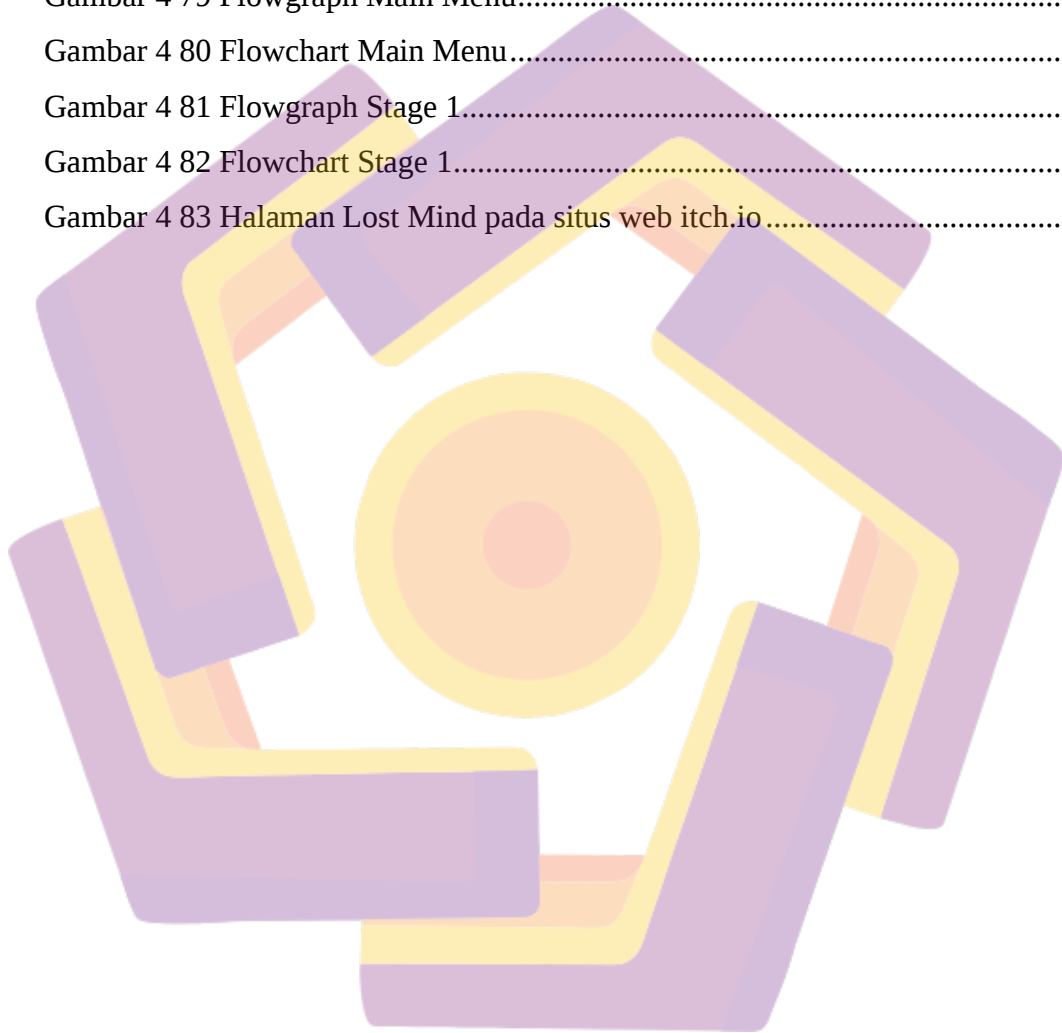
Gambar 2 1 Ori and The Will of The Wisps.....	10
Gambar 2 2 Devil May Cry V.....	11
Gambar 2 3 Guilty Gear -Strive-.....	11
Gambar 2 4 Call of Duty Black Ops III.....	12
Gambar 2 5 HELLDIVERS™ 2.....	12
Gambar 2 6 Duck Hunt.....	13
Gambar 2 7 Virtua Cop.....	13
Gambar 2 8 Vampire Survivors.....	14
Gambar 2 9 War Thunder.....	14
Gambar 2 10 Ghost of Tsushima.....	15
Gambar 2 11 The Stanley Parable.....	16
Gambar 2 12 Sam & Max Save The World.....	16
Gambar 2 13 Fate/Stay Night.....	17
Gambar 2 14 Gartic Phone.....	17
Gambar 2 15 Shadowverse CCG.....	18
Gambar 2 16 Liar's Bar.....	18
Gambar 2 17 Big Brain Academy.....	19
Gambar 2 18 Temple Run.....	19
Gambar 2 19 Cookie Clicker.....	20
Gambar 2 20 Pacman.....	20
Gambar 2 21 ARMORED CORE™ VI FIRES OF RUBICON™.....	21
Gambar 2 22 Palworld.....	21
Gambar 2 23 Dota 2.....	22
Gambar 2 24 Portal 2.....	22
Gambar 2 25 Forza Horizon 5.....	23
Gambar 2 26 OSU!.....	23
Gambar 2 27 Baldur's Gate 3.....	24
Gambar 2 28 PowerWash Simulator.....	24
Gambar 2 29 Football Manager 2024.....	25

Gambar 2 30 Sid Meier's Civilization VII	25
Gambar 2 31 Stronghold Crusaders	26
Gambar 2 32 Shin Megami Tensei V: Vengeance.....	26
Gambar 2 33 Arknights.....	27
Gambar 2 34 Tahap metode GDLC	28
Gambar 3 1 Alur Penelitian GDLC.....	33
Gambar 3 2 Flowchart Game	40
Gambar 3 3 Prototype Main Menu	41
Gambar 3 4 Prototype Upgrade Menu	41
Gambar 3 5 Prototype Stage Selection Menu	42
Gambar 3 6 Prototype Gameplay.....	42
Gambar 3 7 Prototype Pause Menu.....	43
Gambar 3 8 Prototype Upgrades!.....	44
Gambar 3 9 Prototype Game Over.....	44
Gambar 4 1 Algoritma FSM pada Karakter Utama	47
Gambar 4 2 Script ExitButton.....	48
Gambar 4 3 Script PlayersUpgradeUI	49
Gambar 4 4 Atribut untuk meningkatkan HP	49
Gambar 4 5 Atribut untuk meningkatkan ATK	49
Gambar 4 6 Atribut tombol untuk menampilkan panel Stage Selection.....	50
Gambar 4 7 Atribut tombol untuk kembali menampilkan panel Main Menu.....	50
Gambar 4 8 Atribut tombol untuk memulai permainan	50
Gambar 4 9 Script "StartGame"	50
Gambar 4 10 Script pada GameObject "World"	51
Gambar 4 11 Script mapController	52
Gambar 4 12 Script mapController	52
Gambar 4. 13 Script TerrainTile	53
Gambar 4. 14 Script StageTime	53

Gambar 4 15 Script StageEventManager	54
Gambar 4 16 Script StageEventManager	55
Gambar 4 17 Script StageProgress	55
Gambar 4 18 Script SpawnManager	56
Gambar 4 19 Elemen pada script StageEventManager	56
Gambar 4 20 Tampilan UI Game Kalah	57
Gambar 4 21 Tampilan Pause Game	57
Gambar 4 22 Tampilan Game Menang	58
Gambar 4 23 Tampilan Upgrades! pada Stage	58
Gambar 4 24 Element Script UpgradePanelManager	59
Gambar 4 25 Script UpgradePanelManager	59
Gambar 4 26 Script UpgradePanelManager	60
Gambar 4 27 Implementasi teks Pop Up	60
Gambar 4 28 Atribut MessageSystem	60
Gambar 4 29 Script MessageSystem	61
Gambar 4 30 Script ExperienceBar	62
Gambar 4 31 Atribut pada XP Bar	62
Gambar 4 32 UI XP bar	62
Gambar 4. 33 Script PlayerMovement	63
Gambar 4 34 Script Character pada karakter	64
Gambar 4 35 Elemen pada script CharacterScript	64
Gambar 4 36 Script Character untuk mengatur HP pemain	65
Gambar 4 37 Implementasi UI HPBar pada karakter	65
Gambar 4 38 Threshold XP Pemain	65
Gambar 4 39 Proses penambahan XP dan XPBar	66
Gambar 4 40 Proses penambahan level ketika threshold XP sudah mencukupi ..	66
Gambar 4 41 Elemen yang digunakan script PlayerLevelManager	67
Gambar 4 42 Script yang akan dijadikan referensi	67
Gambar 4 43 Proses terjadinya colliding dengan objek	68
Gambar 4 44 Script pick up untuk memulihkan HP	68
Gambar 4 45 script CoinPickUp	68

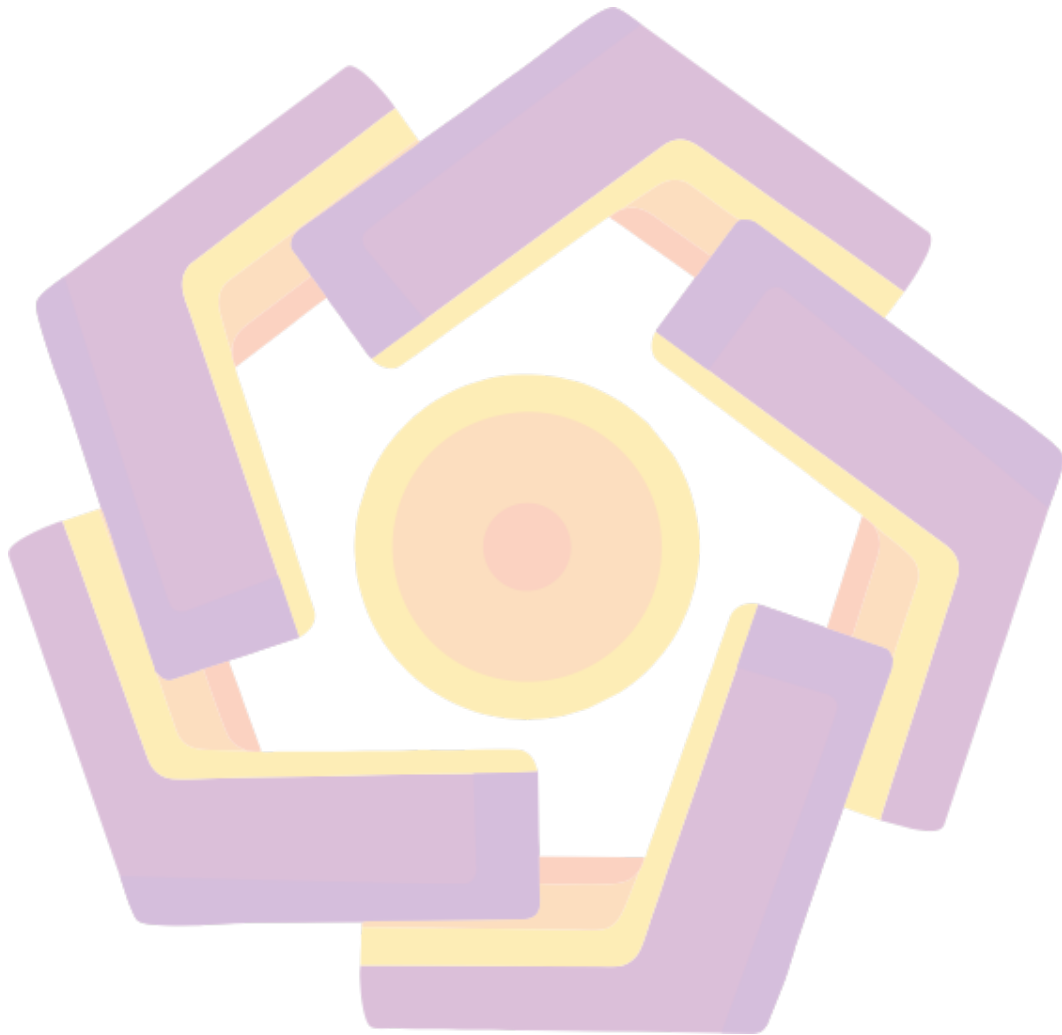
Gambar 4 46 script WeaponManager	69
Gambar 4 47 Elemen yang digunakan script WeaponManager.....	69
Gambar 4 48 Atribut pada script WeaponData	70
Gambar 4 49 Atribut pada script WeaponStats.....	70
Gambar 4 50 script untuk melakukan proses upgrade senjata	71
Gambar 4 51 Elemen pada script UpgradeData.....	71
Gambar 4 52 script untuk mengatur waktu untuk menyerang	71
Gambar 4 53 script untuk menambahkan upgrade.....	72
Gambar 4 54 script untuk memberikan upgrade sesuai dengan data upgrade	72
Gambar 4 55 script untuk memberikan perilaku senjata.....	72
Gambar 4 56 script untuk mengatur besar area serangan	73
Gambar 4 57 script untuk menambah daya rusak senjata dari upgrade senjata....	73
Gambar 4 58 script untuk melontarkan serangan proyektil beserta perilakunya...	74
Gambar 4 59 script untuk mengatur pergerakan proyektil	74
Gambar 4 60 script untuk mengatur jauh lontaran proyektil	74
Gambar 4 61 enumerator pengendali arah serang senjata.....	75
Gambar 4 62 metode untuk mengambil atribut playermovement.....	75
Gambar 4 63 script untuk mengatur arah serangan senjata sesuai arah gerakan terakhir pemain	75
Gambar 4 64 Elemen yang digunakan pada senjata slash	76
Gambar 4 65 script untuk mengambil komponen rigidbody2d dan memberi target	77
Gambar 4 66 script untuk membuat musuh bergerak ke target	77
Gambar 4 67 script statistik musuh.....	77
Gambar 4 68 script agar musuh dapat memberikan dan menerima damage dari pemain.....	78
Gambar 4 69 script agar musuh dapat menjatuhkan item	78
Gambar 4 70 script untuk mengatur peningkatan statistik musuh	79
Gambar 4 71 metode pemanggilan ApplyProgress.....	79
Gambar 4 72 Elemen yang terdapat pada data musuh	79
Gambar 4 73 elemen yang akan digunakan untuk spawn musuh	80

Gambar 4 74 script proses spawn musuh.....	80
Gambar 4 75 script untuk spawn musuh.....	80
Gambar 4 76 script untuk memanggil metode spawn musuh	80
Gambar 4 77 Build Settings	81
Gambar 4 78 Player Build Settings.....	82
Gambar 4 79 Flowgraph Main Menu.....	83
Gambar 4 80 Flowchart Main Menu.....	83
Gambar 4 81 Flowgraph Stage 1.....	85
Gambar 4 82 Flowchart Stage 1.....	85
Gambar 4 83 Halaman Lost Mind pada situs web itch.io.....	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat penunjukkan dosen pembimbing	103
Lampiran 2 Data Kuesioner Evaluasi Kelayakan Umum	104



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



Narkoba	Narkotika, Psikotropika dan Bahan Adiktif
Pusiknas	Pusat Informasi Kriminal Nasional
Bareskrim	Badan Reserse Kriminal
Polri	Kepolisian Negara Republik Indonesia
GDLC	<i>Game Development Life Cycle</i>
MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>
NPC	<i>Non-Playable Character</i>
XP	<i>Experience</i>
HP	<i>Health Points</i>
CPU	<i>Central Processing Unit</i>
GPU	<i>Graphic Processing Unit</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i>
OS	<i>Operating System</i>
IDE	<i>Integrated Development Environment</i>
URP	<i>Universal Render Pipeline</i>

DAFTAR ISTILAH



2D	Dua dimensi
3D	Tiga dimensi
<i>Depressant</i>	Depresan (zat penekan sistem saraf)
<i>Audio</i>	Suara
<i>Map</i>	Peta
<i>Font</i>	Huruf
<i>Game engine</i>	Aplikasi untuk merancang <i>game</i>
<i>Concept</i>	Konsep
<i>Design</i>	Desain
<i>Material Collecting</i>	Proses pengumpulan data
<i>Assembly</i>	Proses pengumpulan data
<i>Testing</i>	Pengujian
<i>Distribution</i>	Distribusi
<i>Mobile</i>	Seluler
<i>Gameplay</i>	Alur permainan
<i>Story</i>	Cerita
<i>Android</i>	Sistem operasi
<i>Error</i>	Kesalahan
<i>Sub genre</i>	Genre yang lebih spesifik
<i>States</i>	Kondisi
<i>Beta</i>	Versi dari produk yang belum rilis, tetapi sudah bisa dicoba
<i>Initiation</i>	Inisiasi
<i>Pre-production</i>	Pra-produksi
<i>Production</i>	Produksi
<i>Release</i>	Rilis
<i>Usability</i>	Kegunaan
<i>Functionality</i>	Fungsionalitas
<i>External</i>	Eksternal

Third party tester

Orang dari luar suatu kelompok

Desktop

Tampilan komputer

Singleplayer

Permainan yang dimainkan seorang

Offline

Tidak terhubung ke sistem

Operating system

Sistem operasi

Chunk

Potongan dari sesuatu

Vector

Penggambaran besaran arah

Top down

Perspektif dari sudut kamera atas

Input

Pemasukkan Data

Level

Tingkatan

Upgrade

Peningkatan kemampuan barang

Stage

Babak

Game object

Suatu objek yang digunakan *game*

Spawn

Proses kemunculan

Field of view

Jangkauan penglihatan

Damage

Kerusakan

Attack

Menyerang

Health points

Poin kesehatan

Hardware

Perangkat keras

Software

Perangkat lunak

Prototype

Rancangan kasar

Programming

Pemrograman

Sprite

Objek grafis dua dimensi yang digunakan untuk pembuatan *game* dua dimensi

Template

Kerangka dasar pembuatan

Event

Interaksi pemain dengan sistem

Script

Kode untuk menjalankan fungsi

Tile

Ubin penyusun peta pada *game*

Vector3

Posisi sumbu X, Y, dan Z

Collider box 2d

Komponen pendeteksi tabrakan fisik

Rigidbody 2d

Bool

Threshold

Prefab

Delay

Interface

Enumerator

Frame

.exe

Edge

Node

Cyclomatic complexity

Region

Independent path

User

Gamers

Register

Login

E-mail

Upload

Komponen pengontrol posisi objek

Tipe data yang memiliki dua nilai, benar dan salah.

Ambang batas suatu data

Komponen khusus pengumpulan beberapa objek game

Pelambatan

Antarmuka

Antarmuka yang menyediakan metode untuk mengulang koleksi

Rangkaian gambar layar

Ekstensi dari file yang dapat dieksekusi pada sistem operasi

Tepi

Titik-titik yang menghubungkan satu kondisi dengan kondisi lain

Metrik yang digunakan untuk mengukur kompleksitas logika dalam kode program

Wilayah

Jalur yang melintas dalam program dan memiliki kondisi baru

Pengguna

Sebutan bagi orang yang gemar bermain *game*

Pendaftaran

Masuk

Surat elektronik

Unggah

INTISARI

Narkoba dan Alkohol memiliki dampak negatif terhadap moralitas dan mortalitas masyarakat Indonesia. Menurut data yang diperoleh dari Pusiknas Bareskrim Polri terdapat 33.924 kasus Narkoba yang ditangani dari bulan Januari sampai September tahun 2024 di Indonesia. Sedangkan data pengonsumsi Alkohol yang dikeluarkan oleh platform pengumpulan data “Statista” mengungkapkan bahwa tingkat pengonsumsi alkohol di Indonesia sebesar 0,11 liter per kapita. Dampak dari kedua zat tersebut jika dikonsumsi berlebihan adalah gangguan pada sistem saraf dan psikologi pada individu.

Pada Penelitian ini, penulis menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam perancangan *game*, metode ini diimplementasikan sebagai kerangka kerja dengan langkah-langkah seperti inisialisasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan perilisan. Metode GDLC diharapkan mampu memenuhi tingkat efisiensi dalam tahap produksi dan kualitas dari *game* telah sesuai dengan yang ditentukan. Dalam perancangan *game* digunakan *Unity 2D* sebagai *game engine*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat berkontribusi menurunkan angka kasus narkoba dan alkohol dengan merancang sebuah *Game* bergenre *action shoot 'em up* yang dapat dijadikan sebagai salah satu media penyampaian pesan moral atas dampak dari narkoba dan alkohol kepada masyarakat. Hasil dari penelitian ini mendapatkan skor 96,56% dengan kategori sangat sesuai oleh umum.

Kata kunci: Game, Pesan Moral, Narkoba, Alkohol, GDLC

ABSTRACT

Drugs and alcohol have a negative impact on the morality and mortality of Indonesian society. According to data obtained from the National Police Criminal Investigation Unit, there were 33,924 drug cases handled from January to September 2024 in Indonesia. Meanwhile, alcohol consumption data released by the data collection platform "Statista" revealed that the level of alcohol consumption in Indonesia is 0.11 liters per capita. The impact of both substances if consumed excessively is nervous system and psychology disorder in individuals.

In this study, the author used the Game Development Life Cycle (GDLC) method in game design, this method is implemented as a framework with steps such as initialization, pre-production, production, testing, and release. The GDLC method is expected to be able to meet the level of efficiency in the production stage and the quality of the game as specified. In game design, Unity 2D is used as a game engine.

The purpose of this study is to contribute in reducing the number of drug and alcohol cases by designing an action shoot 'em up game that can be used as a medium to convey moral messages about the impact of drugs and alcohol on society. The results of this study obtained a score of 96,56% in the very appropriate category by the public.

Keyword: Game, Moral messages, Drugs, Alcohol, GDLC