

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Narkoba adalah zat terlarang yang berasal dari tumbuhan dan bukan tumbuhan baik sintetis atau semi-sintetik [1]. Sedangkan Minuman alkohol adalah minuman yang mengandung alkohol yang merupakan *depressant* aktifitas susunan syaraf pusat [2]. Kedua zat tersebut jika dikonsumsi berlebihan akan mengganggu kesehatan. Dari data yang diperoleh Pusiknas Bareskrim Polri dan platform pengumpulan data "Statista", Kasus narkoba berjumlah 33.924 pada tahun 2024 dan pengonsumsi alkohol mencapai 0,11 liter per kapita dimana sebagian besar targetnya adalah remaja berusia 11 hingga 24 tahun [3]

Kasus-kasus Narkoba dan Alkohol pada remaja yang terjadi di Indonesia memberikan ide bagi penulis untuk merancang sebuah game untuk berkontribusi menurunkan jumlah kasus Narkoba dan Alkohol dikarenakan game mampu memberikan manfaat sebagai media pembelajaran seperti penyampaian pesan moral, kuis, dan membantu kegiatan mengajar. Pada era modern ini terdapat banyak masyarakat Indonesia yang bermain game dikarenakan game digunakan sebagai media hiburan bagi semua umur khususnya pada remaja. [4]

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan-aturan yang sudah diterapkan sehingga terdapat kondisi menang dan kalah. Game memiliki genre-genre yang terkenal seperti genre *Role-Playing Game*, *Strategy*, *Adventure*, *Action*, *Sport*, *Simulation*, dan *Puzzle* dan setiap genre pun terdapat sub-genre sebagai contohnya adalah genre *action* dengan sub-genre *shoot 'em up*. [5]

Game yang dirancang penulis akan bergenre campuran *Action* dan *shoot 'em up* (STGs) dengan metode penelitian *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk menarik daya konsumen dikarenakan genre ini merupakan salah satu genre populer dan tertua dalam dunia game sehingga diharapkan penyampaian maksud dari pembuatan game ini dapat disebar dengan luas dan metode GDLC digunakan karena mempermudah tahap perancangan sebuah game.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah perumusan masalah yang akan dikaji :

1. Bagaimana proses perancangan *game* “*Lost Mind*” dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.
2. Bagaimana tingkat keberhasilan *game* “*Lost Mind*” dalam mengedukasi tentang dampak narkoba dan alkohol dengan menggunakan *survey White Box dan Black Box*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Penulis membatasi beberapa permasalahan seperti berikut :

1. Pembahasan pada pra produksi, produksi hingga pasca produksi.
2. Format *Game* berupa 2D
3. Seluruh aset dibuat oleh penulis terkecuali *audio, map dan font*.
4. *Game* bergenre *Action shoot 'em up*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan :

1. Menjelaskan proses perancangan “*Lost Mind*” dari produksi hingga pasca produksi menggunakan metode penelitian GDLC.
2. Mengetahui kelayakan *game* “*Lost Mind*” dalam mengedukasi tentang dampak narkoba dan alkohol.
3. Memenuhi syarat kelulusan

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ditulis, yaitu:

1. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta dapat menambah informasi dan referensi bagi mahasiswa.
2. Sebagai referensi penelitian perancangan *game* di masa mendatang bagi peneliti selanjutnya.
3. Memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan.
4. Mengetahui kelayakan *game* “*Lost Mind*” untuk mengedukasi tentang dampak bahaya dari narkoba dan alkohol bagi masyarakat Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Dalam bab ini akan berisi pembahasan studi literatur berdasarkan penelitian serupa yang sudah ada dan landasan teori berupa pengertian *game* beserta genrenya, *finite state machine*, bahasa pemrograman C#, *game development life cycle*, dan evaluasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN,

Dalam bab ini penulis membahas tentang metode penelitian yang digunakan penulis untuk meneliti permasalahan yang diangkat seperti alur penelitian, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, serta tahap produksi perancangan *game* "*Lost Mind*".

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis membahas hasil perancangan *game* "*Lost Mind*". Tahapan evaluasi dan implementasi juga dibahas pada bab ini.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi sumber-sumber yang menjadi referensi maupun acuan dalam melakukan penelitian

LAMPIRAN

Pada bab ini berisikan informasi pendukung atau data yang memperjelas isi penelitian, seperti informasi yang bersifat teknis, gambar, dan diagram.