

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Narkoba dan obat terlarang menyebabkan dampak negatif bagi pemakainya. Dampak negatif sudah pasti merugikan dan sangat buruk efeknya bagi kesehatan mental dan fisik. Ancaman penyalahgunaan narkoba bersifat multi dimensional: kesehatan, ekonomi, sosial, dan pendidikan [1]. Tidak sedikit pula dari generasi muda jaman sekarang telah menyalahgunakan narkoba dan zat terlarang sebagai gaya hidup di jaman *modern*. Upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba sudah menjadi tanggung jawab bersama. Dalam hal ini pihak orang tua, guru, masyarakat harus turut berperan aktif dalam mewaspadai ancaman narkoba. Perlu diketahui Narkoba merupakan bahan, zat atau obat yang apabila dimasukkan dalam tubuh manusia dapat mempengaruhi kerja otak, suasana hati, perilaku seseorang serta menyebabkan ketergantungan fisik dan psikologis. Banyak masyarakat yang belum mengetahui dampak buruk dari narkoba tersebut, seperti bagaimana bentuk dari narkoba dan siapa saja yang menjadi korban dari narkoba tersebut.

Menurut data BNN dari UU No 35 Tahun 2009 untuk pencegahan dan pemberantasan narkoba terdapat pada Pasal 70 bahwa BNN mempunyai tugas sebagai berikut: menyusun dan melaksanakan kebijakan nasional mengenai pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika dan prekursor narkotika. Mencegah dan memberantas penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika dan prekursor narkotika. Berkoordinasi dengan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika dan prekursor narkotika. Meningkatkan kemampuan lembaga rehabilitasi medis dan rehabilitasi sosial pecandu narkotika, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat. Memberdayakan masyarakat dalam pencegahan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika dan prekursor narkotika. Memantau, mengarahkan dan meningkatkan kegiatan masyarakat dalam pencegahan penyalahgunaan dan

peredaran gelap narkoba dan prekursor narkoba. Melakukan kerja sama bilateral dan multilateral, baik regional maupun internasional, guna mencegah dan memberantas peredaran gelap narkoba dan prekursor narkoba. Mengembangkan laboratorium narkoba dan prekursor narkoba, melaksanakan administrasi penyelidikan dan penyidikan terhadap perkara penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba dan prekursor narkoba. Dan membuat laporan tahunan mengenai pelaksanaan tugas dan wewenang. Dan pada Pasal 71 BNN memiliki tugas sebagai berikut: Dalam melaksanakan tugas pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba dan prekursor narkoba, BNN berwenang melakukan penyelidikan dan penyidikan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba dan prekursor Narkoba [2].

Data yang tercatat dari Deputi Bidang Rehabilitasi BNN, hasil survei Nasional Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba pada Moda Transportasi (Darat, Laut, Udara) di Indonesia tahun 2013 antara BNN bekerjasama dengan Puslitkes UI, diketahui bahwa angka prevalensi penyalahgunaan Narkoba setahun terakhir (*current user*) juga menunjukkan angka yang relatif tinggi (6,9%), dengan prevalensi tertinggi ditemukan pada moda pekerja ASDP (9,7%) dan moda transportasi darat (7,6%). Sedangkan prevalensi jenis Narkoba yang paling banyak digunakan oleh pekerja transportasi setahun terakhir adalah Ganja sebesar 4,9%, ATS sebesar 2,3%, sedangkan Opiad, Tranquilizer, Hallusinogen dan Inhalant di bawah 1%. Pada kelompok ATS jenis yang paling sering digunakan adalah ekstasi dan shabu dengan prevalensi ekstasi 1,4%, dan shabu 1,4%, jenis katinon juga dilaporkan digunakan dengan prevalensi 0,3%. Penggunaan opiad jenis heroin prevalensinya 0,5%, morfin 0,4% dan opium 0,2%. Penggunaan tranquilizer seperti luminal (0,4%), pil koplo/BK (0,5%), dan fenorbital (barbiturate) prevalensinya 0,1% juga ditemukan dikalangan pekerja transportasi setahun terakhir. Sedangkan pada kelompok hallusinogen terbanyak digunakan adalah mushroom (0,3), kecubung (0,3%), dan bentuk Narkoba jenis lama yaitu LSD yang masih tetap beredar (0,1%). Untuk obat bebas di konter obat terbanyak adalah dextromethorpan (0,7%). Jumlah pecandu Narkoba yang mendapatkan pelayanan Terapi dan Rehabilitasi di seluruh Indonesia tahun 2013 adalah sebanyak 6.111 orang, dengan jumlah terbanyak pada kelompok usia 26 – 40

tahun yaitu sebanyak 3.916 orang. Jenis Narkoba yang paling banyak digunakan oleh pecandu yang mendapatkan pelayanan terapi dan rehabilitasi adalah heroin (1.695 orang), shabu (1.649 orang), selanjutnya secara berturut-turut adalah jenis ganja (1.243 orang), ekstasi (282 orang) dan opiat (195 orang) [3].

Berdasarkan data BNN di atas dapat diketahui bahwa tidak sedikit orang yang menggunakan narkoba dan mengedarkan narkoba di Indonesia. Jadi diperlukan sebuah media edukasi dalam bentuk *game* yang menjelaskan tentang pemberantasan jenis-jenis narkoba, pemakai dan pengedar narkoba di Indonesia. Karena itu diangkatlah dalam proyek akhir yang bertujuan memberikan informasi bagaimana melakukan pemberantasan pemakai dan pengedar narkoba dalam sebuah *game* berbasis desktop yang berjudul "*Game Hunter and Hunted Berbasis Desktop Menggunakan Framework Unity 3D*". Untuk menangani permasalahan di atas diperlukan sebuah pendekatan. Metode ini dapat diwujudkan dengan media *game*. Dengan adanya *game* sebagai media pendekatan diharapkan anak dapat mengenal berbagai ancaman dan dampak buruk narkoba serta menghindarinya. *Game* merupakan alat untuk mengajar karena mengandung prinsip pembelajaran, dengan adanya *level-level* yang sulit [4]. Menurut Dewi Edugame adalah sebuah permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir untuk menghindari masalah [5]. Jenis *game* yang dipilih bukan hanya karena tujuan penggunaan fungsi *game* itu sendiri tapi juga untuk media pembelajaran. Williams dalam jurnal berjudul "*the effect of dissociation, game controllers, and 3D versus 2D on presence and enjoyment*" mengatakan dalam hal variabel bentuk media, jenis *game controller* akan bervariasi serta persepsi pergerakan obyek dalam permainan 2D atau 3D [5].

Alur *Game* dengan *genre action game* yang dibuat akan memberikan informasi edukasi tentang narkoba yang dibalut dengan *gameplay* pemberantasan bandar narkoba oleh seorang polisi. Judul dari *game* ini adalah *Hunter and Hunted*. Terdapat 3 aktor dalam *game* ini, aktor tersebut adalah seorang polisi yang bertugas untuk mencari dan memberantas bandar serta pengguna narkoba, bandar narkoba sebagai tersangka penyedia stok narkoba yang akan dicari dan ditembak oleh polisi dan pengedar narkoba sebagai tersangka pengedar yang akan ditembak oleh polisi juga. Dalam *gameplay* terlihat pihak kepolisian mencari bukti, setelah bukti ditemukan

pihak kepolisian akan melakukan pemberantasan kepada bandar narkoba. Bandar narkoba dalam game tersebut akan dilumpuhkan dan ditembak oleh polisi. *Game* ini terdiri dari 3 *level*. Untuk naik ke *level* selanjutnya polisi harus mendapatkan sejumlah poin untuk dapat ke level berikutnya. Poin didapatkan dari polisi yang berhasil, menangkap pengedar, menembak jenis-jenis narkoba dan menembak pengedar narkoba.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dibahas dalam Proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara memberikan informasi yang inovatif kepada masyarakat untuk memberantas narkoba dan pengedar narkoba?
- b. Bagaimana cara memberikan informasi yang dapat mengenalkan kepada masyarakat tentang jenis-jenis narkoba ?

1.3 Tujuan

Tujuan Pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun *game* yang menceritakan tentang pembinaan bagi pemakai narkoba dan penangkapan pengedar atau bandar narkoba.
- b. Membangun *game* yang mampu memberikan informasi tentang jenis-jenis narkoba dengan menembak jenis-jenis narkoba.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

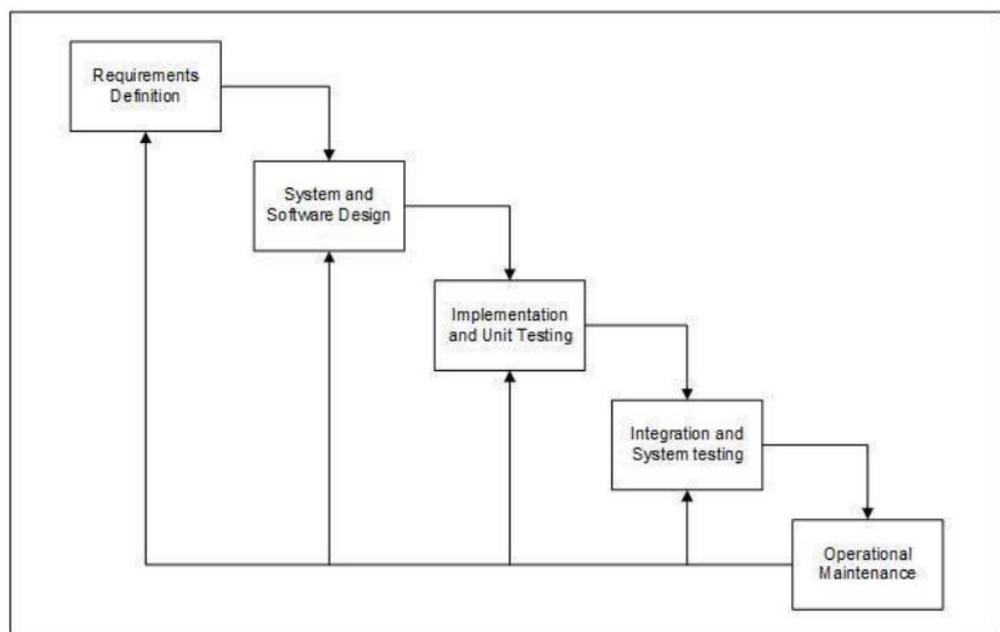
- a. Jenis-jenis narkoba yang banyak digunakan oleh WNI sesuai data BNN.
- b. *Game* hanya bisa digunakan di desktop.
- c. *Game* ini tidak terdapat *update version*.
- d. Pada *game* ini hanya menggunakan pistol.

1.5 Definisi Operasional

Game hunter and hunted ini merupakan *game* dimana *actor* berupa polisi melakukan penangkapan terhadap pengedar dan bandar narkoba, dimana *user* yang akan menggerakkan karakter utama, karakter utamanya yaitu polisi. Polisi akan menembak pengedar, bandar narkoba, dan menangkap pengguna narkoba dan polisi juga mampu menghindari serangan yang dilancarkan oleh lawannya. Pembangunan *game* didukung dengan menggunakan *software unity*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *System evelopment Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Menurut metode model *waterfall* adalah metode pengembangan klasik yang sistematis dimana setiap hasil dari suatu tahap akan menjadi masukan awal untuk tahapan selanjutnya [6].



Gambar 1-1 Metode Pengerjaan

1. *Requirements Definition*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengumpulan data – data yang dibutuhkan. Sumber yang dapat berasal dari komunitas *Food Combining* Indonesia, buku, materi–materi lain yang berhubungan dengan *unity 3D* berbasis desktop.

2. *System and Software Design*

Pada tahap ini dilakukan pemodelan gambaran basis data seperti *flowmap*, *usecase*, serta pembuatan desain antar muka pengguna yang akan digunakan pada aplikasi.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode program untuk aplikasi dengan menggunakan *tools Eclipse* dan penulisan program ini di terapkan dalam Bahasa pemrograman *Java*. Dilakukan pengecekan mengenai apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan fungsionalitas yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian pada aplikasi yang sudah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tidak ditemukannya *error* atau kesalahan ketika aplikasi dijalankan dan fungsionalitas sudah susai yang diinginkan.

5. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

Tahapan	Mar - Apr 2016				Mei - Jul 2016				Agu - Nov 2016				Desember 2016				Januari 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirements Definition																				
System and Software Design																				
Implementation and Unit Testing																				
Integration and System Testing																				
Documentation																				