

LAPORAN SKRIPSI

**EDUKASI PERGAULAN SEHAT REMAJA MELALUI
*GAME TEEN SOCIETY***



Disusun oleh:

ENGGAR DWI UTAMI

13.07.0028

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2018**

LAPORAN SKRIPSI

EDUKASI PERGAULAN SEHAT REMAJA MELALUI *GAME TEEN SOCIETY*

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer Program
Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata



Disusun oleh:

ENGGAR DWI UTAMI

13.07.0028

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enggar Dwi Utami

NIM : 13.07.0028

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/ *Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul **EDUKASI PERGAULAN SEHAT REMAJA MELALUI GAME *TEEN SOCIETY*** benar – benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 31 Januari 2018

Yang menyatakan,



Enggar Dwi Utami

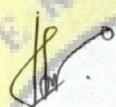
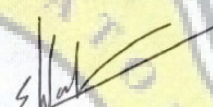
HALAMAN PENGESAHAN

EDUKASI PERGAULAN SEHAT REMAJA MELALUI *GAME*
TEEN SOCIETY

Diajukan oleh:
ENGGAR DWI UTAMI
13.07.0028

Telah disetujui, tanggal 31 Januari 2018
Oleh

Dosen Pembimbing 1, Dosen Pembimbing 2,

FX. Hendra Prasetya, ST., MT **Erdhi Widvarto Nugroho, ST., MT**
NPP 058.1.1997.206 **NPP: 22505812002254**

Mengetahui / menyetujui
Ka Progd. Sistem Informasi,


Dr. Bernardinus Harnadi, ST., MT.
NPP. 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulisan skripsi dengan judul **EDUKASI PERGAULAN SEHAT REMAJA MELALUI *GAME TEEN SOCIETY*** dapat terselesaikan dengan baik.

Terselesaikannya penulisan ini tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran
2. Bapak, Ibu dan keluarga yang kusayangi dimana telah banyak memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Elsa Regiana, Yedija Prima Putra, Reni Dwi Pertiwi, Christine Ayu Wulandari, Arjun Yovita dan Mahardhika Putra yang telah banyak memberikan bantuan dalam pemrograman serta semangat yang terus diberikan dari mereka yang kaubanggakan.
4. Bapak FX. Hendra Prasetya,ST.,MT, Ibu T. Brenda Chandrawati,ST.,MT dan Bapak Erdhi Widyarto Nugroho,ST.,MT selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan saran, masukan serta pengarahan yang sangat bermanfaat
5. Bapak Christa Vidia Rana Abimanyu,S.Psi.,M.Psi selaku dosen pembimbing Psikologi yang telah banyak memberikan saran dan masukan mengenai konten *game*
6. Sahabat dan teman yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis

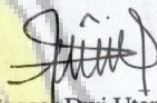
7. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

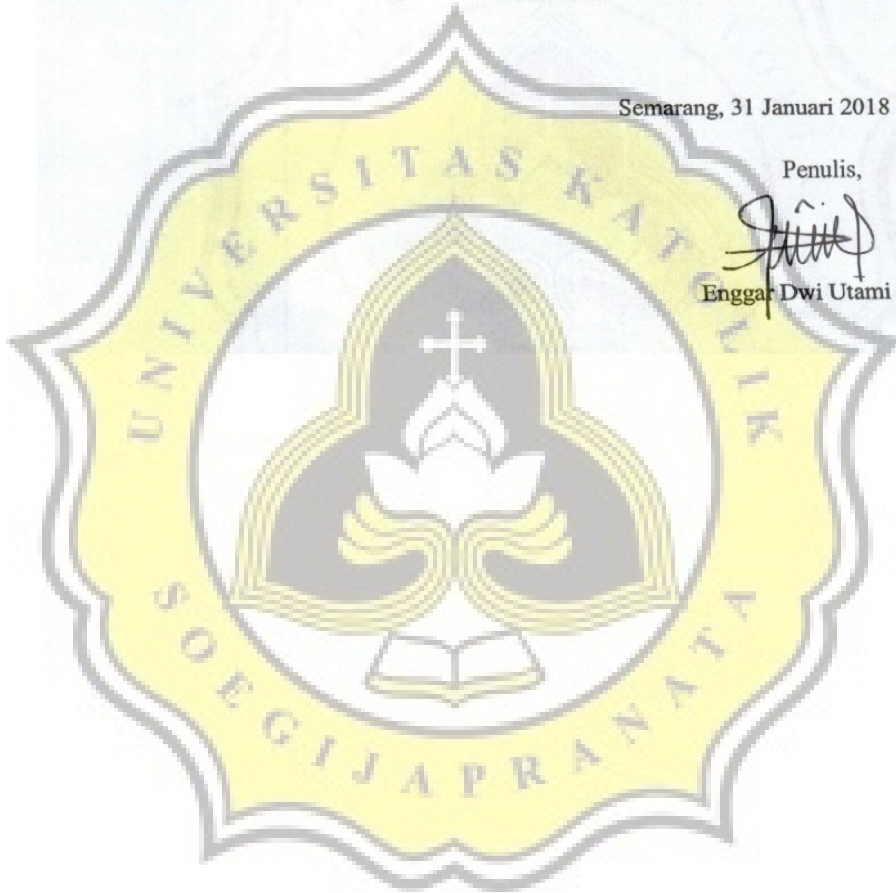
Penulis menyadari bahwa di dalam laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dan bersifat membangun dalam penyempurnaan laporan.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, 31 Januari 2018

Penulis,


Enggar Dwi Utami



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

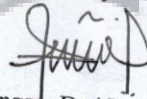
Nama : Enggar Dwi Utami
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **EDUKASI PERGAULAN SEHAT REMAJA MELALUI GAME TEEN SOCIETY** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 31 Januari 2018

Yang menyatakan



Enggar Dwi Utami

ABSTRAK

Pergaulan merupakan proses interaksi sosial antar individu terhadap lingkungan sosialnya. Di Indonesia kasus pergaulan banyak terjadi seperti tawuran, pengedar narkoba maupun seks bebas di kalangan pelajar. Pengaruh teman menjadi salah satu penyebab kecenderungan remaja melakukan perbuatan negatif yang pada akhirnya merugikan masa depan mereka. Oleh sebab itu pentingnya memiliki keterampilan sosial untuk berani mengambil sikap tegas, menolak tawaran negatif dari lingkungan perlu dimiliki oleh seorang remaja. Selain pentingnya kesadaran dari diri sendiri, untuk menjaga agar remaja di Indonesia tidak mudah terjerumus dalam pergaulan sehat maka diperlukan pula upaya untuk membantu menyosialisasikan dan memberikan edukasi mengenai pergaulan sehat untuk para remaja masa kini.

Sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang, dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media sebagai upaya untuk membantu menyosialisasikan serta memberikan edukasi mengenai pergaulan sehat terhadap remaja. Oleh sebab itu pemanfaatan *game mobile* menjadi salah satu cara untuk menyampaikan edukasi mengenai pergaulan sehat dengan cara yang lebih menarik.

Kata kunci: Pergaulan Sehat, Edukasi, *Game*

ABSTRACT

Interaction is a process of social interaction between individuals to their social environment. In Indonesia many social cases occur such as brawls, drug dealers and free sex among students. The influence of friends is one of the causes of adolescent tendencies to do negative actions that ultimately harm their future. Therefore, the importance of having the social skills to dare to take a firm stance, to reject the negative offer of the environment needs to be owned by a teenager. In addition to the importance of self-awareness, to keep teenagers in Indonesia is not easy to fall into a healthy association it is also necessary to help socialize and provide education about healthy association for teenagers today.

In line with the progress of technology and information growing, can be utilized to create media as an effort to help socialize and provide education about healthy association to adolescents. Therefore, the use of mobile games to be one way to deliver education about healthy association in a more interesting way.

Keywords: Healthy Intercourse, Education, *Game*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pergaulan	10
2.1.1 Pengertian Pergaulan.....	10
2.1.2 Macam-Macam Pergaulan	10
2.1.3 Manfaat Pergaulan	13
2.1.4 Dampak Pergaulan	13
2.2 Remaja.....	14
2.2.1 Pengetian Remaja.....	14
2.2.2 Ciri-Ciri Remaja.....	15
2.2.3 Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja.....	18

2.2.4	Perubahan Fisik Pada Masa Remaja	19
2.2.4	Keadaan Emosi Selama Masa Remaja	20
2.2.5	Perubahan Sosial Selama Masa Remaja	21
2.2.6	Seksualitas Remaja.....	23
2.2.7	Finansial atau Keuangan	23
2.3	<i>Game</i>	24
2.4	Tabel Definisi Aspek Pergaulan Sehat	27
BAB III		29
METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1	Objek dan Lokasi Penelitian.....	29
3.2	Populasi dan Sampel	29
3.3	Metode Pengumpulan Data	29
3.3.1	Sumber Data.....	29
3.3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3.3	Instrumen	31
3.4	Metode Pengembangan <i>Game</i>	31
3.5	Kerangka Pikiran.....	33
BAB IV		34
PEMBAHASAN		34
4.1	Perancangan <i>Game Teen Society</i>	34
4.1.1	Alur Permainan	39
4.1.2	Alur <i>Game “Teen Society”</i>	42
4.2	Desain Aset <i>Game</i>	43
4.2.1	GUI (<i>Graphical User Interface</i>)	43
4.2.2	Tampilan <i>Background Game</i> beserta atributnya.....	45
4.2.3	<i>Asset Pelengkap Game</i>	48
4.3	Pemrograman <i>Game</i>	56
4.4	Hasil Penelitian.....	75
4.5	Hasil Wawancara	83
BAB V.....		86

KESIMPULAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data mengenai pacaran remaja	4
Gambar 1.2 Grafik pengguna game	5
Gambar 1.3 Ketertarikan responden pada game pergaulan sehat	6
Gambar 1.4 Ketertarikan responden pada game	7
Gambar 1.5 Media untuk bermain game.....	7
Gambar 3.1 Rancangan pengembangan game	32
Gambar 3.2 Kerangka pikir.....	33
Gambar 4.1 Kesulitan dalam bersosialisasi	35
Gambar 4.2 Grafik pemahaman responden tentang aspek pergaulan sehat.....	36
Gambar 4.3 Alur <i>game Teen Society</i>	42
Gambar 4.4 Tampilan <i>game</i> kuis	46
Gambar 4.5 Tampilan <i>game</i> sosial.....	46
Gambar 4.6 Tampilan <i>game</i> finansial	47
Gambar 4.7 Tampilan <i>game</i> fisik.....	47
Gambar 4.8 Tampilan mini <i>game</i> emosi dan seksualitas.....	48
Gambar 4.9 Tampilan tutorial <i>game</i> kuis.....	49
Gambar 4.10 Tampilan tutorial mini <i>game</i>	49
Gambar 4.11 Tampilan pop up peringatan.....	50
Gambar 4.12 Tampilan pop up informasi	50
Gambar 4.13 Tampilan <i>pop up</i> tips	51
Gambar 4.14 Tampilan pop up makanan yang dilarang	51
Gambar 4.15 Tampilan benar dan salah.....	51
Gambar 4.16 Tampilan pop up kalam dalam mini <i>game</i>	52
Gambar 4.17 Tampilan berhasil menyelesaikan misi	52
Gambar 4.18 Tampilan failed	53
Gambar 4.19 Tampilan untuk pop up tips.....	53
Gambar 4.20 Tampilan aset tips hidup sehat	54

Gambar 4.21 Icon game Teen Society	54
Gambar 4.22 Tampilan slider timer dan skor.....	54
Gambar 4.23 Tampilan kredit	55
Gambar 4.24 Tampilan menu utama game	56
Gambar 4.25 Tampilan script menu utama	57
Gambar 4.26 Tampilan pop up credit	57
Gambar 4.27 Script menampilkan canvas baru.....	58
Gambar 4.28 Script penambah score	58
Gambar 4.29 Tampilan random soal game kuis	59
Gambar 4.30 Script random soal.....	60
Gambar 4.31 Tampilan unity random soale.....	60
Gambar 4.32 Script fungsi penambah score	62
Gambar 4.33 Script peringatan poin di bawah 30	63
Gambar 4.34 Script Player Pref penambah score.....	63
Gambar 4.35 Tampilan pop up peringatan.....	64
Gambar 4.36 Script controller mobil dapt digerakkan.....	65
Gambar 4.37 Script random objek	66
Gambar 4.38 Tampilan random objek	66
Gambar 4.39 Script tab button	69
Gambar 4.40 Tampilan tab button	69
Gambar 4.41 Script perhitungan uang	71
Gambar 4.42 Tampilan game finansial	72
Gambar 4.43 Script mini game kuis.....	74
Gambar 4.44 Script game kuis emosi dan seksualitas	74
Gambar 4.45 Grafik jenis kelamin responden.....	75
Gambar 4.46 Data kesulitan responden dalam mengelola aspek pergaulan sehat sebelum bermain game.....	76
Gambar 4.47 Pemahaman responden memahami aspek pergaulan sehat setelah bermain game	76
Gambar 4.48 Media edukasi pergaulan sehat melalui game.....	78

Gambar 4.49 Keseimbangan aspek pergaulan sehat	79
Gambar 4.50 Tingkat kemenarikan game	80
Gambar 4.51 Manfaat game Teen Society	81
Gambar 4.52 Kemudahan game Teen Society untuk dimainkan	81
Gambar 4.53 Penilaian konsep game Teen Society	82
Gambar 4.54 Penilaian dalam penyampaian informasi.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel definisi aspek pergaulan sehat	27
Tabel 4. 1 Tabel button game.....	43
Tabel 4. 2 Tabel hasil wawancara	83

