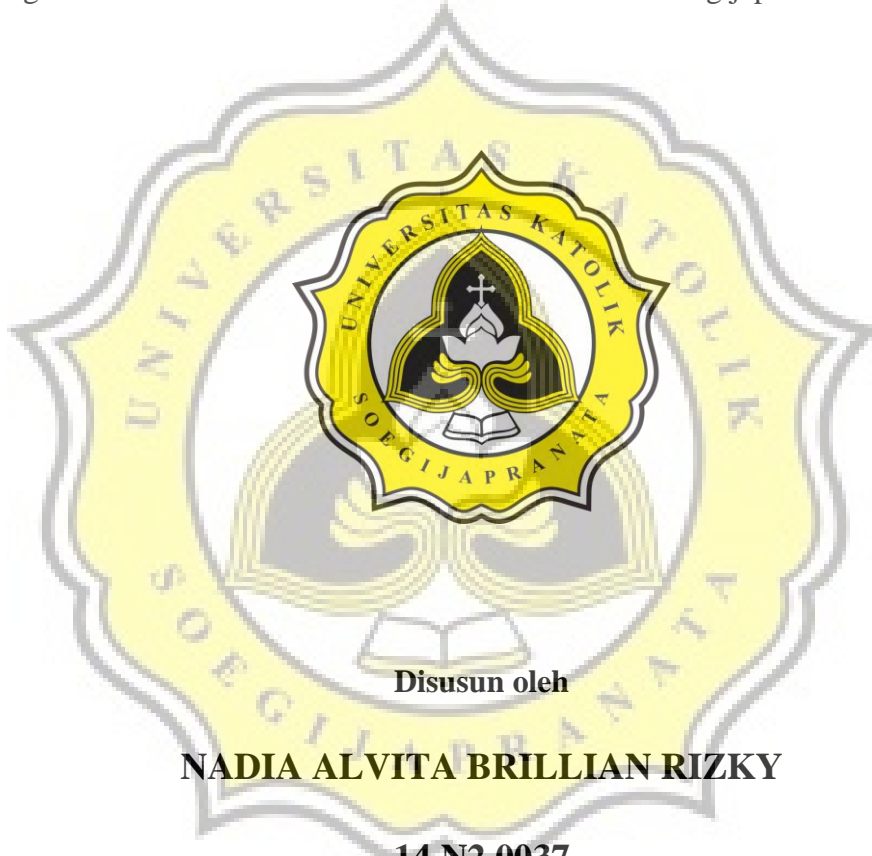


LAPORAN SKRIPSI

GAME EDUKASI ANTI NARKOBA

BERBASIS ANDROID

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



Disusun oleh

NADIA ALVITA BRILLIAN RIZKY

14.N2.0037

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Alvita Brillian Rizky

NIM : 14.N2.0037

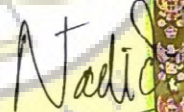
Progdi / Konsentrasi : Sistem Informasi / Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul "**GAME EDUKASI ANTI NARKOBA BERBASIS ANDROID**" benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 18 Juli 2018

Yang menyatakan,



Nadia Alvita Brillian Rizky

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

GAME EDUKASI ANTI NARKOBA

BERBASIS ANDROID

Diajukan oleh:

NADIA ALVITA BRILLIAN RIZKY

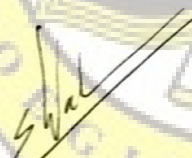
14.N2.0037

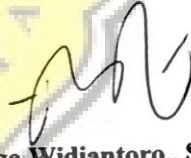
Telah disetujui, tanggal 18 Juli 2018

Oleh

Dosen Pembimbing I


Dosen Pembimbing II


Erdhi Widvarto Nugroho, ST., MT
NPP : 058.1.2002.254


Alb Dwivoga Widianoro., S. Kom., M. Kom
NPP. 058.1.2015.296

Mengetahui / menyetujui
Progdi Sistem Informasi




Bernardinus Harnadi, ST., MT, Ph.D
NPP. 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karuniaNya, sehingga penulisan skripsi dengan judul “**GAME EDUKASI ANTI NARKOBA BERBASIS ANDROID**” dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan. Untuk itu menyampaikan ribuan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan selama penyusunan skripsi.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa agar dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Teman-teman dan Oki Setiawan yang telah banyak membantu dan memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Erdhi Widyarto Nugroho, ST.,MT selaku dosen pembimbing 1.
5. Albertus Dwiyoga Widianoro., S. Kom., M. Kom selaku dosen pembimbing 2.
6. Bernardinus Harnadi, ST., MT, Ph.D selaku Ketua Progdi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
7. Oki Setiawan dan beserta teman-teman yang telah membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu - persatu.

Penulis sangat menyadari jika dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu untuk memperbaiki penyusunan skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun penyempurnaan skripsi ini dengan lebih baik.

Akhir kata penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak pembaca.

Semarang, 18 Juli 2018

Yang menyatakan,

Nadia Alvita Brillian Rizky

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadia Alvita Brillian Rizky
NIM : 14.N2.0037
Program Studi / Konsentrasi : Sistem Informasi / *Game* Technology
Fakultas : Ilmu Komputer Unika Soegijapranata
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "*Game Edukasi Anti Narkoba Berbasis Android*" 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 mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 18 Juli 2018

Yang menyatakan,



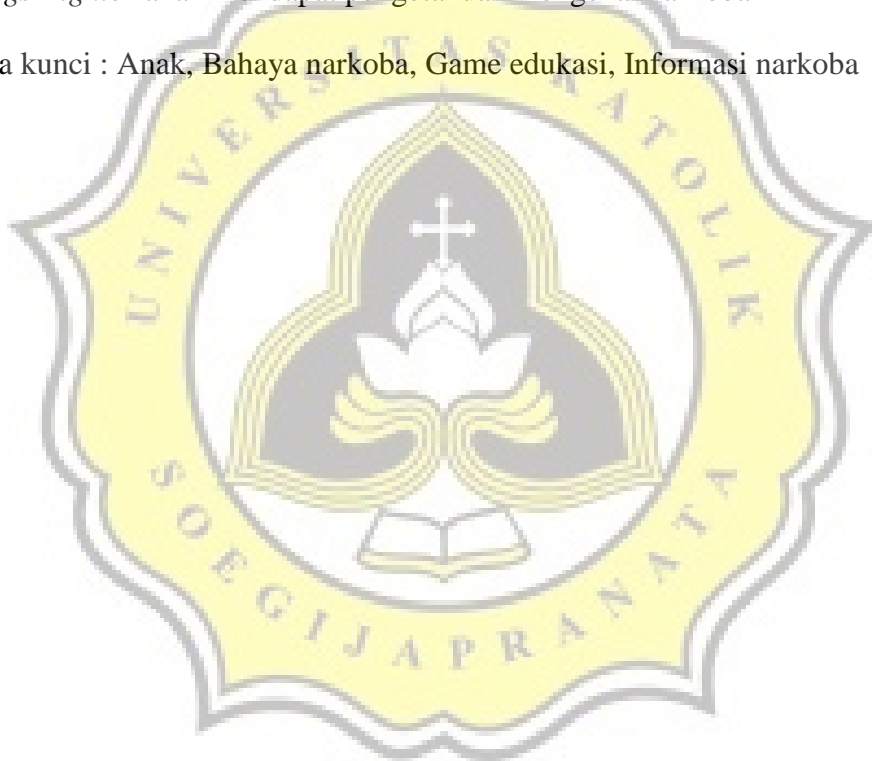
Nadia Alvita Brillian Rizky

ABSTRAK

Narkoba merupakan permasalahan yang dihadapi baik oleh masyarakat segala kalangan dan pemerintah. Pada setiap tahun prosentase penggunaan narkoba selalu ada. Pada saat ini narkoba telah menyebar dikalangan anak-anak jenjang SD hingga SMP. Pemerintah telah berupaya dalam mengatasi dampak narkoba, namun upaya tersebut belum cukup. Himbauan yang ada saat ini hanyalah harapan orang tua untuk lebih memberi pengawasan dan mendidik anaknya agar dapat menjahui Narkoba.

Salah satu cara untuk menyampaikan informasi bahaya narkoba dengan *Game* edukasi. Pada penelitian ini dirancang *game* edukasi Anti Narkoba “*Drugs Fighter*” untuk menyampaikan bahaya narkoba kepada anak SD dan SMP. Konsep yg diambil adalah petualang dan penyampaiannya berupa *arts* dan *pop up* edukasi. *Game* dirancang sesuai dengan ketertarikan anak. Setelah bermain *game Drugs Fighter* anak mendapat pengetahuan mengenai narkoba

Kata kunci : Anak, Bahaya narkoba, Game edukasi, Informasi narkoba

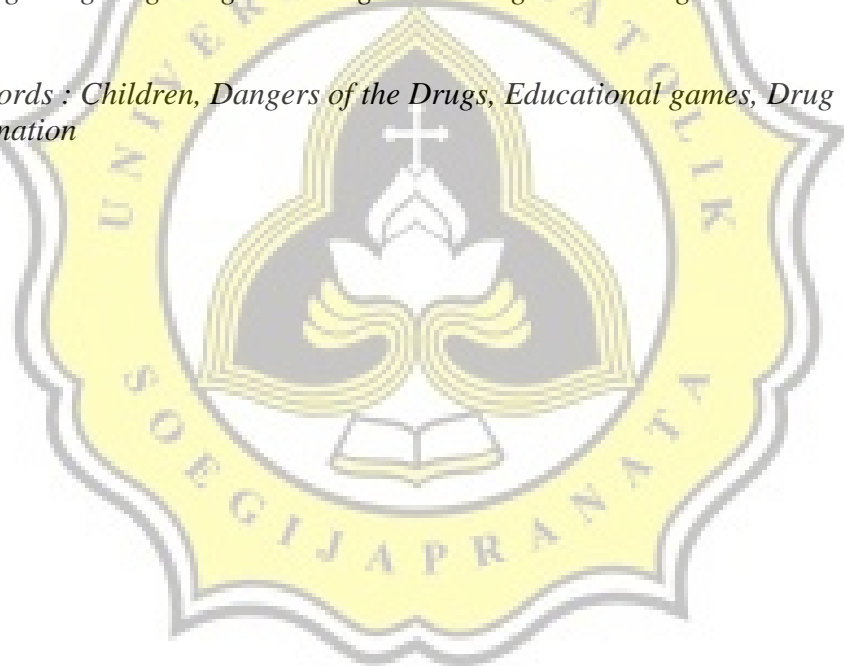


ABSTRACT

Drugs are a problem faced either by the society and government. In every year the percentage of drugs using is always there. At this time the drug has spread among children from elementary to junior high school. The government has tried to overcome the impact of drugs, but the effort is not enough. The current appeal is only the expectation of parents for more provide supervision and educate their children to be able to know Drugs.

One way to gives information about the danger of the drugs is by Educational games. In this research, "Drugs Fighter" drugs educational game is designed to gives information about the dangers of drugs to elementary and junior high school children. The concept taken is the adventurer and delivery of arts and pop up education. The game is designed according to the child's interest. After playing Drugs Fighter game kids get knowledge about drugs.

Keywords : Children, Dangers of the Drugs, Educational games, Drug information



DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI	I
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	II
HALAMAN PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	V
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 DEFINISI <i>GAME</i>	7
2.1.1 <i>Game Edukasi</i>	8
2.1.2 <i>Elemen Dasar Game</i>	9
2.2 ADOBE ILLUSTRATOR	10
2.3 CONSTRUCT 2	11
2.4 DEFINISI NARKOBA	11
2.4.1 EDUKASI NARKOBA	13
2.4.2 EDUKASI <i>GAME</i> NARKOBA	13
2.4.3 NARKOBA PADA ANAK	14
2.5 MAKANAN SEHAT	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 OBJEK PENELITIAN	15
3.2 POPULASI DAN SAMPEL	15
3.3 METODE PENELITIAN	15
3.3.1 <i>Sumber Data</i>	16
3.3.2 <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	16
3.4 INSTRUMEN	17
3.5 METODE PENGEMBANGAN <i>GAME</i>	17
3.6 KERANGKA PIKIR	19
BAB IV PEMBAHASAN	21
4.1 PERANCANGAN <i>GAME</i> , <i>GAMEPLAY</i> DAN ALUR <i>GAME</i>	21
4.1.1 <i>Perancangan game</i>	21
4.1.2 <i>Gameplay dan Alur game</i>	32

4.1.3 Desain asset game	35
4.1.4 Desain Karakter.....	36
4.1.5 Desain Background	36
4.1.6 Desain GUI.....	37
4.1.7 Asset Pendukung.....	39
4.1.8 Pemrograman game.....	39
4.2 KONSEP PENYAMPAIAN	48
4.2.1 Desain asset edukasi.....	48
1) Level 1.....	50
4.3 HASIL PENELITIAN	54
BAB V KESIMPULAN.....	63
5.1 KESIMPULAN	63
5.2 SARAN	64
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Presentase Penggunaan Narkoba	1
Gambar 1.2 Diagram Penggunaan Narkoba	3
Gambar 1.3 Anak Menyukai Game Di Handphone Android.....	3
Gambar 1.4 Sering Bermain Game Di Handphone Android	4
Gambar 1.5 Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain Game Selama Sehari	4
Gambar 2.1 Game Anti Narkoba Yang Sudah Ada.....	13
Gambar 2.2 <i>Stage Game</i> Anti Narkoba	14
Gambar 3.1 Flowchart Pengembangan <i>Game</i>	19
Gambar 3.2 Bagan Kerangka Pikir	20
Gambar 4.1 Tema Game Yang Disukai	21
Gambar 4.2 Seberapa Tahu Tentang Bahaya Narkoba	22
Gambar 4.3 Seberapa Tahu Tentang Jenis-Jenis Narkoba.....	23
Gambar 4.4 Seberapa Tahu Cara Menghindari Narkoba	23
Gambar 4.5 Seberapa Tahu Tentang Penanganan Narkoba	24
Gambar 4.6 Apakah Kamu Suka Makan Buah Dan Daging	24
Gambar 4.7 Konsumsi Buah Dan Daging Lebih Baik Dari Narkoba.....	25
Gambar 4.8 Pengajaran Orang Tua Tentang Narkoba.....	25
Gambar 4.9 Apakah Di Sekolah Mengajarkan Bahaya Narkoba	26
Gambar 4.10 Apakah Temanmu Mengajarkan Tentang Bahaya Narkoba	26
Gambar 4.11 Penting Mengetahui Bahaya Narkoba	27
Gambar 4.12 Penting Mengetahui Jenis-Jenis Narkoba	28
Gambar 4.13 Penting Mengetahui Cara Menghindari Narkoba	28
Gambar 4.14 Apakah Penting Mengetahui Cara Penanganan Narkoba	29
Gambar 4.15 Pernah Bermain Game Bertema Anti Narkoba	29
Gambar 4.16 Ketertarikan Terhadap Game Anti Narkoba.....	30
Gambar 4.17 Ketertarikan Terhadap Game Anti Narkoba Bertema Petualang	30
Gambar 4.18 Ketertarikan Terhadap Karakter Superhero Pada Game Anti Narkoba	31
Gambar 4.19 <i>Storyboard Game Drugs Fighter</i>	35
Gambar 4.20 Desain Karakter <i>Superhero</i>	36
Gambar 4.21 Desain Background Setiap Level	37
Gambar 4.22 Start / Tampilan Pembuka	40
Gambar 4.23 Pemrograman Start	40
Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama	40

Gambar 4.25 <i>Script</i> Menu Utama	41
Gambar 4.26 Tampilan Intruksi	41
Gambar 4.27 <i>Script</i> Intruksi.....	42
Gambar 4.28 Tampilan Pilih Karakter	42
Gambar 4.29 <i>Script</i> Pilih Karakter	42
Gambar 4.30 Stage Level 1, 2 Dan 3.....	43
Gambar 4.31 <i>Script</i> Level 1,2 Dan 3.....	45
Gambar 4.32 Tampilan Level 4 Dan 5	47
Gambar 4.33 <i>Script</i> Level 4 Dan 5.....	48
Gambar 4.34 Karakter Musuh Pembawa Narkoba	49
Gambar 4.35 Asset Musuh Pil Narkoba.....	49
Gambar 4.36 Aasset Buah Dan Daging	49
Gambar 4.37 Pop Up Edukasi Level 1	50
Gambar 4.38 Pop Up Edukasi Level 2	50
Gambar 4.39 Pop Up Edukasi Level 3	51
Gambar 4.40 Pop Up Edukasi Tanya Jawab.....	51
Gambar 4.41 Pop Up Edukasi Level 4 Dan 5	53
Gambar 4.42 <i>Script</i> Pop Edukasi Level 1,2 Dan 3	53
Gambar 4.43 <i>Script</i> Pop Up Edukasi Level 4 Dan 5	54
Gambar 4.44 Diagram Perkembangan Pengetahuan Tentang Narkoba	55
Gambar 4.45 Mengetahui Tujuan Yang Ingin Disampaikan Oleh Perancang Game	55
Gambar 4.46 Perkembangan Anak Suka Konsumsi Makanan Sehat	56
Gambar 4.47 Pentingnya Mengetahui Tentang Narkoba.....	56
Gambar 4.48 Ketertarikan Bermain Game Drugs Fighter	57
Gambar 4.49 Menyukai Tema Gambar Pada Setiap Level Game Drugs Fighter.....	57
Gambar 4.50 Kesukaan Pada Karakter Superhero Di Game	58
Gambar 4.51 Kesulitan Bermain Pada Game Drugs Fighter.....	58
Gambar 4.52 Tanggapan Pada Setiap Level.....	59
Gambar 4.53 Ketertarikan Pada Asset Game	60
Gambar 4.54 Ketertarikan Untuk Mengajak Teman Bermain	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Desain Gui Dan Fungsinya	37
Tabel 4.2 Desain Asset Musuh Dan Poin.....	39

