

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kata “game” atau permainan sudah akrab sekali di telinga masyarakat, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Sebagian masyarakat memanfaatkan waktu senggangnya untuk bermain game. Game sendiri adalah sebuah aplikasi yang dapat dimainkan di berbagai platform. Sebagian masyarakat memilih game untuk hiburan yang dapat menyenangkan diri mereka dan bersama.

Seiring majunya teknologi yang semakin canggih, salah satu perkembangan aplikasi yang cukup menonjol adalah “game” itu sendiri. Alasan diciptakan sebuah game adalah untuk sekedar hiburan saja hingga mengedukasi si pengguna.

Penyebaran dan tindakan yang terasosiasi dengan zat berbahaya yang membuat candu kini semakin banyak di kehidupan sehari-hari masyarakat. Pengguna dari zat ini biasanya adalah para remaja di kalangan SMA. Masyarakat yang belum paham betul apa itu zat adiktif tersebut, sering 2menyalahgunakan zat ini sebagai kenikmatan tersendiri. Jumlah pengguna narkoba di Indonesia sedang berjalan cepat hingga skala masif [1].

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa narkoba merupakan wabah paling berbahaya yang menjangkau manusia di seluruh pelosok bumi, terutama para remaja. Tentu saja, bahwa kelemahan iman dan ketidaksimpuhan kepada Allah dalam segala kesulitan adalah faktor penting supaya tidak kecanduan narkoba.

Menurut Sa'id dalam Referensi [2], ada 3 fase tingkatan umur remaja, antara lain :

1.1.1 Remaja Awal (*early adolescence*)

Pada tahap ini, remaja berada di rentang usia 12 sampai 15 tahun. Umumnya remaja ini masih bersekolah di bangku SMP. Keistimewaan yang terjadi pada fase ini adalah remaja tengah berubah fisiknya dalam kurun waktu yang pendek. Remaja tahap ini mulai tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis.

1.1.2. Remaja Pertengahan (*middle adolescence*)

Remaja pertengahan atau remaja madya berada di rentang usia 15 sampai 18 tahun. Umumnya remaja ini masih bersekolah di bangku SMA. Keistimewaan dari fase ini adalah mulai sempurnanya perubahan fisik remaja, sehingga fisiknya sudah mirip orang dewasa. Remaja yang termasuk tahap ini akan sangat mementingkan kehadiran teman dan remaja dan senang apabila banyak teman yang menyukainya.

1.1.3. Remaja Akhir (*late adolescence*)

Pada tahap ini, remaja sudah berusia sekitar 18 sampai 21 tahun. Remaja pada usia ini umumnya sudah masuk perguruan tinggi, atau bagi yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, mereka akan bekerja dan mulai membantu menafkahi orang tuanya. Keistimewaan dari tahap ini adalah seorang remaja yang selain dari fisik sudah benar-benar menjadi orang dewasa, sikapnya pun sudah mengikuti nilai-nilai orang dewasa.

Ada beberapa hal mengenai pentingnya remaja diberikan edukasi, di antaranya : untuk mengetahui informasi suatu hal untuk remaja, mempunyai kesadaran akan pentingnya pemahaman tentang suatu hal, memahami masalah tentang suatu hal untuk remaja, memahami faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya masalah akan suatu hal.

Penyalahgunaan narkoba biasanya diawali pada generasi muda dengan cara coba-coba sekaligus penasaran. Mereka melakukan narkoba tersebut disebabkan oleh tawaran, bujukan, dan yang memiliki tekanan seseorang atau teman sebayanya.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan arus globalisasi, sangat mudah mempengaruhi perilaku generasi muda di segala bentuk kehidupan yang seringkali tidak diimbangi dengan pola pikir yang positif.

Sebagian narkoba digunakan sebagai pengobatan tetapi karena dapat menyebabkan ketergantungan, maka digunakan sangat terbatas sehingga harus berhati-hati dan harus mengikuti aturan pakai atau petunjuk dokter. Contohnya adalah petidin untuk menghilangkan sakit pada kanker, amfetamin untuk mengurangi nafsu makan, serta aneka jenis pil tidur dan obat penenang, obat ini sangat merugikan bagi diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa dan negara.

Narkoba sangat rawan bagi kalangan generasi muda. Akibat yang ditimbulkan apabila seorang remaja telah kecanduan narkoba adalah perubahan sikap, perangai, dan kepribadian, sering membolos, kedisiplinan dan nilai-nilai pelajaran menurun, menjadi mudah tersinggung dan cepat marah, sering menguap, mengantuk, dan malas, tidak peduli kesehatan diri sendiri, suka mencuri untuk membeli narkoba.

Mencegah berarti mencegah seseorang memakai narkoba ketika ada yang menawarkan dengan melatih keterampilan psikososial dan mengembangkan percaya diri. Mencegah berarti memperkuat daya tangkal individu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Mencegah berarti mengurangi faktor risiko tinggi dan memperkuat faktor pelindung atau disebut juga pencegah primer.

Pemahaman dan keterampilan mengenai diri sendiri, meningkatkan kepercayaan diri dan tanggung jawab, berkomunikasi secara efektif, dan keterampilan dasar yang perlu dimiliki masa remaja, agar dapat menghadapi pengaruh dari luar tersebut. Maka sebagai seorang remaja, sebaiknya berhati-hati dalam pergaulan di dunia luar [3].

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk membuat desain game yang semenarik mungkin agar game “Tolak Narkoba” diminati oleh para remaja?
2. Apakah para remaja dapat merasakan kemudahan dalam memainkan game Tolak Narkoba?
3. Apakah para remaja mendapatkan manfaat dari bermain game Tolak Narkoba?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui cara untuk membuat desain game yang semenarik mungkin agar peminat game “Tolak Narkoba” diminati oleh para remaja.
2. Untuk mengetahui para remaja dapat merasakan kemudahan dalam memainkan game Tolak Narkoba.
3. Untuk mengetahui para remaja mendapatkan manfaat dari bermain game Tolak Narkoba.

