

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perilaku merokok saat ini sudah menjadi hal yang umum bagi kalangan masyarakat Indonesia. Dari data World Health Organisation (WHO) menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara terbesar ketiga dalam hal konsumsi rokok di dunia. Tobacco Free Initiative (TFI) WHO ASEAN 2008 pun merilis hasil survey tentang pemakaian rokok di Indonesia, yaitu jumlah perokok di Indonesia sekitar 63,2% laki-laki per hari dan 4,5% wanita.

Selain membahayakan perokok, asap rokok ini juga membahayakan bagi orang lain disekilingnya yang tidak merokok. Anak adalah kelompok umur terbanyak terpapar asap rokok jika dibandingkan kelompok umur yang lain. Menurut data WHO pada tahun 2009, diperkirakan 700 juta atau setengah dari seluruh anak termasuk bayi yang masih menyusui terpapar asap rokok dan paling banyak terjadi di dalam rumah.

Selain itu, sekitar 40% anak di dunia dilaporkan terpapar asap rokok dan menjadi perokok pasif atau Second Hand Smoking (SHS). Di Indonesia sendiri, berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) pada tahun 2001 jumlah perokok pasif cukup tinggi untuk kelompok umur 0-14 tahun. Data ini memiliki prevalensi umur 0-4 tahun sebesar 69,5%, umur 5-9 tahun sebesar 70,6%, dan umur 10-14 tahun 70,7%.

Perokok pasif ini memiliki risiko yang lebih besar jika dibandingkan perokok aktif karena perokok pasif menghirup 75% zat berbahaya yang terkandung pada asap rokok yang di hasilkan oleh perokok aktif. Selain menghirup langsung asap hasil pembakaran rokok, perokok pasif juga beresiko terpapar dari residu asap rokok yang mengendap pada pakaian, rambut, bantal maupun sofa yang dinamakan perokok ketiga.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah menjadi pendukung utama untuk memperoleh informasi dengan cara mudah dan cepat. Penggunaan media pendidikan dinilai efektif dalam menyampaikan informasi

kepada anak. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kominfo pada tahun 2014, setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan.

Salah satu media pendidikan adalah media berbasis visual. Sebuah riset menyebutkan bahwa anak lebih mudah memahami media pendidikan dengan menggunakan bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Game adalah salah satu contoh media pendidikan berbasis visual yang menyenangkan untuk anak.

SMP Negeri 2 Depok adalah salah satu SMP terbaik di Kota Depok yang beralamat di Jl. Bangau Raya No.246, Depok Jaya, Kec. Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat 16432. Sekolah ini didirikan pada tanggal 13 Desember 2007.

Permasalahan yang timbul adalah saat ini di Indonesia masih banyak anak-anak yang merokok dan tidak begitu paham mengenai bahayanya merokok. Selain itu, anak-anak lebih cenderung mengisi waktunya dengan bermain game daripada untuk belajar, seperti halnya murid-murid di SMPN 2 Depok yang sangat suka sekali bermain game.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari itu penulis akan membuat sebuah perancangan dan menuangkannya dalam bentuk Skripsi dengan judul **"ANIMASI GAME EDUKASI ANTI ROKOK BERBASIS ANDROID PADA SMPN 2 DEPOK"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapat masalah sebagai berikut.

- a.  Perokok diusia remaja semakin banyak dan terus bertambah.
- b.  Sedikitnya kesadaran anak-anak akan bahayanya merokok.
- c.  Game edukasi saat ini masih sedikit.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat di buat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang game edukasi dengan animasi pada SMPN 2 Depok?

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka batasan masalah dari skripsi ini sebagai berikut:

- a.  Game ini berbasis Android.
- b.  Game ini membahas edukasi rokok berupa kandungan, bahaya, serta pencegahannya.

### **1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat merancang game yang dapat mengedukasikan kandungan, bahaya serta pencegahan merokok tanpa membuat murid-murid merasa jenuh dan bosan.

#### **1.5.2. Manfaat Penelitian**

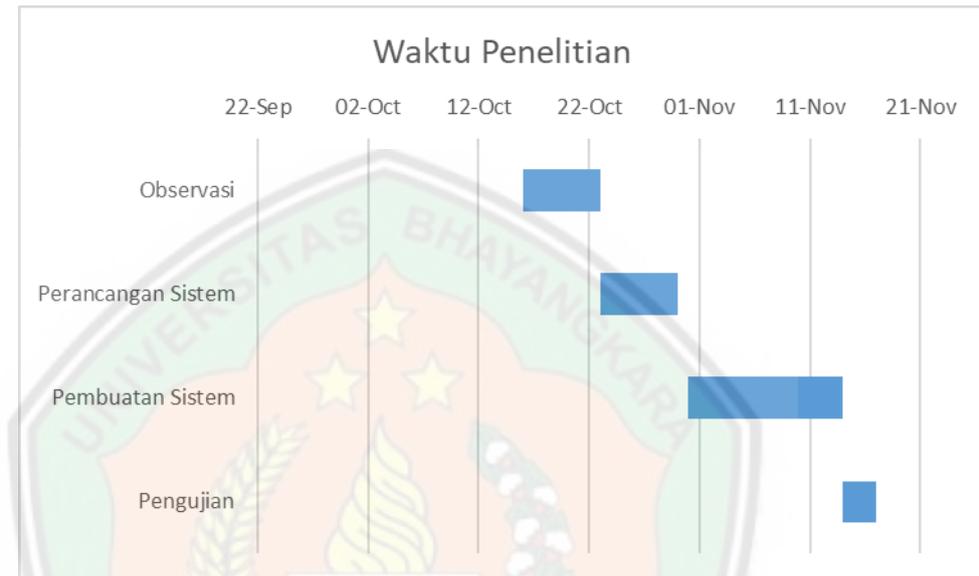
Adapun manfaat dari penelitian ini bagi murid-murid adalah sebagai berikut:

- a.  Menyampaikan edukasi rokok berupa kandungan, bahaya, serta pencegahannya kepada murid-murid SMPN 2 Depok melalui media berbasis visual.
- b.  Murid-murid SMPN 2 Depok dapat bermain sambil belajar sehingga tidak menyebabkan kejenuhan.

## 1.6. Tempat dan Waktu Penelitian

SMPN 2 Depok, Jl. Bangau Raya No.246, Depok Jaya, Kec. Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat 16432 dan pelaksanaan penelitian dari tanggal 16 Oktober 2019 sampai tanggal 16 November 2019.

Tabel 1. 1. Waktu Penelitian



## 1.7. Metode Penelitian

### 1.7.1 Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan mengenai proses perhitungan dan usulan penetapan angka kredit.

### 1.7.2 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Pedoman wawancara yang digunakan hanya hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Penulis mengadakan komunikasi langsung dengan murid-murid di SMPN 2 Depok untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

### 1.7.3 Pustaka

Mempelajari pustaka yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi di tempat penelitian. Bahan-bahan tertulis dijadikan dasar pemikiran dan perbandingan dengan hal-hal yang bersifat praktis dilapangandalam rangka penulisan skripsi ini.

## 1.8. Metode Konsep Pengembangan Software

- a.  Metode pengembangan sistem menggunakan *Extreme Programming*
- b.  Pemrograman menggunakan Game Maker Studio, PHP serta Java
- c.  Database menggunakan Mysql

## 1.9. Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai perkembangan teknologi yang sedang berkembang, serta akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, informasi, dan sistem informasi, komponen-komponen desain informasi, manajemen database serta peralatan pendukung (*tools system*).

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai identifikasi dan analisa kebutuhan terhadap data dan aplikasi, metode penelitian dan pengembangan.

#### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem meliputi implementasi perangkat lunak dan perangkat keras pengendali, Pengujian dan Implementasi Pada implementasi perangkat lunak meliputi implementasi database dan penginstallan aplikasi. Pembahasan meliputi kinerja perangkat lunak dan implikasi penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Diakhir bab ini berisi mengenai kesimpulan penelitian serta saran yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.

