

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Narkoba merupakan singkatan dari Narkotika, Psicotropika dan Bahan Adiktif lainnya. Terminologi narkoba familiar digunakan oleh aparat penegak hukum; seperti polisi (termasuk didalamnya Badan Narkotika Nasional), jaksa, hakim dan petugas Pemasarakatan. Selain narkoba, sebutan lainyang menunjuk pada ketiga zat tersebut adalah Narkoba yaitu Narkotika, Psicotropika, dan Zat Adiktif. Istilah Narkoba biasanya lebih banyak dipakai oleh para praktisi kesehatan dan rehabilitasi. Akan tetapi pada intinya pemaknaan dari kedua istilah tersebut tetap merujuk pada tiga jenis zat yang sama tadi.

Penyalahgunaan Narkotika, Psicotropika, dan Zat Adiktif Berbahaya (NAPZA) di Indonesia, kian tahun semakin meningkat. Menurut data Badan Narkotika Nasional (BNN), pengguna narkoba mencapai 3,6 juta orang pada tahun 2019. Penyalahgunaan narkoba merupakan masalah global yang mengakibatkan dampak buruk di berbagai sektor kehidupan masyarakat, yang meliputi aspek kesehatan, pendidikan, pekerjaan, kehidupan sosial, dan keamanan, pencandu narkoba ini perkembangannya semakin pesat. Para pencandu narkoba itu pada umumnya berusia antara 11 sampai 24 tahun. Artinya usia tersebut ialah usia produktif atau usia pelajar.

Remaja yang seharusnya menjadi kader-kader penerus bangsa kini tidak bisa lagi menjadi jaminan untuk kemajuan Bangsa dan Negara. Bahkan perilaku mereka cenderung merosot. Dengan melihat angka pengguna narkotika di pragap di atas penulis ingin merancang *motion graphic* untuk mengedukasi anak remaja agar mengetahui bahayanya narkoba untuk jangka Panjang.

Motion Graphic adalah bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film. Menurut peneliti *motion graphi* baik untuk menyampaikan informasi dikarnakan penonton mendapatkan visual yang berbeda mulai dari tampilan grafik yang mudah dipahami, maka akan lebih memfokuskan pada video. Dan memudahkan untuk menyampaikan informasi.

dalam perancang *motion graphic* ini penulis akan melakukan wawancara kepada mantan pengguna narkotika agar mendapatkan cerita tentang apa yang di alami

mantan pengguna narkoba di lingkungan bermasyarakat dan apa dampak buruk yang dia dapatkan dalam Kesehatannya dari hasil wawancara inilah nantinya akan penulis rangkai menjadi sebuah narasi yang menarik agar menyampaikan kisah nyata yang dialami orang yang menggunakan Narkoba.

Sosial menjadi wadah yang tepat untuk menyampaikan informasi. Dikarnakan Semua kalangan dan umur sudah mulai banyak yang mengakses atau menggunakan aplikasi media sosial, baik dari aplikasi di hp ataupun diakses dengan menggunakan website resmi. Hal ini dikarenakan semakin maju nya teknologi, informasi, dan komunikasi yang ada sehingga mengakibatkan semakin mudah nya untuk mengakses media sosial, di tambah lagi beberapa keperluan atau kepentingan kita memang harus menggunakan media sosial, baik itu untuk media komunikasi atau hanya sekedar mencari informasi. dengan potensi tersebut peneliti menggunakan media social YouTube untuk tempat upload *motion graphic* yang penulis rancang dan menggunakan media social Instagram dan facebook untuk membagikan link tautan Youtube bertujuan mempromosikan *motion graphic* yang penuli bikin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan yaitu :

1. Bagaimana Pembuatan *motion graphic* agar memberikan edukasi bagi penonton?
2. Apa hal - hal yang menjadikan sasaran dalam pembuatan *motion graphic* ini?
3. Apa saja tahapan - tahapan yang ada dalam perancangan *motion graphic* tersebut?
4. Apa saja *Software* yang digunakan dalam peneliti untuk membuat *motion graphic* tersebut?
5. Teknik apa yang digunakan untuk melakukan mengevaluasi atau Perancangan Motion Graphic ini?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *motion graphic* ini ada sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang di angkat adalah bahaya narkoba yang didapatkan ketika menggunakan narkoba yang didapatkan dari hasil wawancara dengan mantan pengguna narkoba.
2. Sasaran penelitian ini adalah memberikan edukasi dan menimbulkan kesadaran kepada orang yang menonton apa yang akan terjadi di kehidupannya jika menggunakan narkoba.
3. Proses dalam pembuatan video ini melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan dari data tersebut, melakukan metode perancangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), dan melakukan evaluasi.
4. *Software* yang digunakan peneliti untuk membuat *motion graphic* adalah *After Effect*, *CorelDraw* dan *Adobe Premiere pro*.
5. Cara mengevaluasi Perancangan Motion Graphic ini dilakukan dengan pengujian Usability Testing dilakukan kepada 30 responden.
6. Target durasi *motion graphic* berkisaran 60 detik sampai 125 detik.
7. Format video yang digunakan adalah MP4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat *motion graphic* untuk memberikan edukasi bahaya narkoba kepada penonton.
2. Untuk menyampaikan akibat penggunaan narkoba untuk jangka panjang bagi anak remaja.

3. Dengan narasi yang langung di ambil dari cerita mantan pengguna narkoba penulis menimbulkan kesadaran bagi penonton bahwa dampak menggunakan narkoba sangat bahaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Teknologi Informasi, dan dapat memahami apa yang didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan *motion graphic*.
3. Dapat memberikan edukasi bahaya narkoba kepada anak remaja melalui sebuah *motion graphic* agar lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.

1.6 Metode Penelitian

Pada metodologi dan perancangan karya ini jenis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana data kualitatif digunakan untuk penilaian sebuah karya yang telah dibuat dan pendekatannya melalui karya yang sudah dibuat.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video edukasi baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik pembuat *motion graphic* yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang Dilakukan, dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber (Rony Hanitijo, 1994). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara kepada mantan pengguna narkoba.

1.6.2 Anallsis

Proses mencari dan menyusun data yang dikumpulkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dari bahan bahan lain, sehingga didapatkan informasi yang di pahami.

1.6.3 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

1. Concept

Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan *Motion Graphic* dan apa sasaran dari *Motion Graphic* yang di rancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan.

2. Design

Tahap ini merupakan tentang storyboard pada *Motion Graphic* yang dirancang dan tampilan terhadap.

3. Material Collecting

Tahap pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan.

4. Assembly

Tahap pembuatan ini adalah menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap *design*, berdasarkan *storyboard*.

5. Testing

Pada tahap ini melakukan testing atau pengujian setelah menggabungkan semua materi-materi yang telah dilakukan pada tahap *assembly*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah yang dibikin tersebut telah memenuhi target.

6. Distribution

tahap *distribution* in. apakah *motion graphic* akan disimpan dalam suatu media penyimpanan dan akan disebar luaskan.

1.6.4 Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan apakah *motion graphic* telah memenuhi target yang diinginkan, dan apakah *motion graphic* yang di bikin bisa menyampaikan informasi yang ingin di berikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian *motion graphic*.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam *motion graphic*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan *motion graphic*. Dari proses produksi yaitu: pembikinan narasi, pembikinan krakter, dan pengwarnaan. pasca produksi yaitu: *editing*, dan *rendering*.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik itu sumber yang berasal dari buku ataupun dari media lain.

LAMPIRAN

Bab ini menjelaskan tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.

