

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut wikipedia Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat/bahan berbahaya. Selain "narkoba", istilah lain yang diperkenalkan khususnya oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia adalah Napza yang merupakan singkatan dari narkotika, psikotropika, dan zat adiktif.

Narkoba merupakan bahan atau obat-obatan yang berbahaya apabila disalahgunakan. Narkoba saat ini sudah menjadi masalah yang serius dan membawa Indonesia dalam keadaan darurat. Jumlah penyalahgunaan untuk usia remaja saat ini juga banyak. Pengaruh narkoba pada remaja bahkan dapat berakibat lebih fatal karena menghambat perkembangan kepribadiannya. Narkoba juga dapat merusak kesehatan baik berlebih atau yang dikenal dengan istilah over dosis (OD) bisa mengakibatkan kematian.

Narkoba bukan lagi hal asing yang pernah kita dengar atau kita ketahui. Sudah banyak orang yang mengetahui bahaya serta dampak yang ditimbulkan dari pemakaian narkotika dan obat-obat terlarang tersebut, namun kenyataannya masih banyak pula yang tidak peduli dengan keadaan yang mengancam kelangsungan hidup manusia itu. Parahnya lagi, pengguna narkoba ini umumnya adalah para remaja.

Kekurangan ilmu pengetahuan serta pemahaman yang lebih dalam mengenai bahaya narkoba ternyata masih belum dihayati benar oleh para remaja khususnya di Indonesia. Meskipun upaya pemberantasan narkoba telah marak digencarkan dan keluhan serta kekhawatiran masyarakat akan pemakaian narkoba yang telah mendunia, namun tetap saja masih banyak para remaja yang terjerumus diluar pengawasan masyarakat disekitarnya.

Dari permasalahan di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Narkoba Berbasis Motion Graphic untuk Remaja" melalui penelitian ini peneliti

berharap para pembaca serta seluruh masyarakat khususnya para remaja lebih waspada dan peduli akan kesejahteraan bersama demi perbaikan bangsa dan masa depan yang cerah.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Faktor apa yang memengaruhi penyalahgunaan narkoba pada remaja?
2. Bagaimana cara mengatasi atau merehabilitasi remaja penyalahguna narkoba?
3. Bagaimana cara merancang iklan layanan masyarakat tentang narkoba berbasis montion graphic untuk remaja?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian pada dampak sosial penyalahgunaan narkoba pada remaja.
2. Iklan layanan masyarakat tentang narkoba berbasis montion graphic untuk remaja memberikan informasi tentang narkoba, jenis narkoba dan dampak penyalahgunaan narkoba.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Informatika “Universitas Amikom Yogyakarta”.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh oleh penulis selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Mengedukasi remaja tentang jenis dan dampak dari bahaya narkoba.
4. Membuat Iklan Layanan Masyarakat Tentang Narkoba Berbasis Motion Graphic untuk Remaja.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan pengetahuan terhadap bahaya narkoba dikalangan generasi muda, khususnya pada remaja.
2. Memberikan edukasi tentang jenis-jenis, bahaya dan dampak penyalahgunaan narkoba pada remaja.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini diperlukan data dan informasi yang lengkap guna mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data dan mencari solusi pemecahan masalah. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari referensi buku maupun majalah.

### 1.6.2 Metode Studi Pustaka

Menumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, sejarah dan sebagainya guna memperoleh informasi yang lebih.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan iklan layanan masyarakat ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia motion graphic.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Menurut panduan penyusunan skripsi Universitas Amikom Yogyakarta agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan diakhiri dengan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab II ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian motion graphic, pengertian iklan layanan masyarakat, tujuan dan manfaat iklan layanan masyarakat, serta teori – teori lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab III ini berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan iklan layanan masyarakat seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umumnya.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV adalah tahapan yang sangat penting setelah pembuatan iklan layanan masyarakat sesuai dengan konsep sebelumnya. Implementasi yang dilakukan adalah penyiaran atau mempublikasikan hasil dari iklan layanan masyarakat yang telah dibuat agar tersampaikan kepada masyarakat khususnya remaja.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab V penulis akan menguraikan kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian.

