

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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. Menurut pakar kesehatan, narkoba sebenarnya adalah senyawa-senyawa psikotropika yang biasa dipakai untuk membius pasien saat hendak dioperasi atau obat-obatan untuk penyakit tertentu. Namun kini persepsi itu disalahartikan akibat pemakaian di luar peruntukan dan dosis yang semestinya. Pada saat tahun 2015 terdapat 35 jenis narkoba yang dikonsumsi pengguna narkoba di Indonesia dari yang paling murah hingga yang mahal dan didunia terdapat 354 jenis narkoba.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat website. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia bisnis,

multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.

Pada perancangan multimedia linier ini saya akan membuat animasi tentang pengetahuan narkoba pada remaja yang berbasis 2D, dikarenakan sudah tidak sedikit remaja sekarang yang meninggal akibat mengkonsumsi narkoba. Maka sebaiknya kita sebagai generasi penerus bangsa mencegah angka kematian remaja yang disebabkan oleh narkoba. Sebenarnya tidak hanya remaja saja yang mengkonsumsi narkoba, namun di Indonesia kebanyakan yang mengkonsumsi nya adalah remaja. Mulai dari ketidak ketahuan lalu ingin mencoba narkoba itu sendiri dan kemudian ketagihan sampai akhirnya ketergantungan pada narkoba. Mungkin ada beberapa hal yang mengakibatkan meninggal nya remaja karena narkoba, seperti harga yang mahal sehingga tidak semua remaja dapat membeli barang haram tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk mengambil judul "**Perancangan Multimedia Linier 2D Tentang pengetahuan Narkoba Kepada Remaja**" yang nanti nya akan berguna untuk memberi pengetahuan kepada remaja yang belum mengetahui apa itu narkoba.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu Bagaimana merancang multimedia linier 2D tentang pengetahuan narkoba kepada remaja?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere CS6.
2. Hasil akhir yaitu menampilkan animasi 2D berdurasi kurang lebih 3 menit.
3. File hasil render video yang digunakan adalah berektensi .mp4.
4. Animasi 2D ini menggunakan multimedia linier.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui cara serta proses pembuatan animasi 2D tentang pengetahuan narkoba kepada remaja dengan menggunakan multimedia linier.
3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam perancangan animasi 2D ini.

2. Penonton dapat memahami bahwa animasi 2D merupakan salah satu sarana multimedia yang dapat menyampaikan informasi yang menarik dan mendidik.
3. Bagi penulis, diharapkan dapat menamah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan animasi 2D.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar sebagai bahan referensi dalam pembuatan animasi ini dan juga dengan mengunduh beberapa video tentang narkoba di situs Youtube.

#### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan**

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

1. Menentukan Tema

2. Membuat Konsep
3. Membuat Cerita Dan Skenario
4. Mendesain Karakter
5. Mendesain Background
6. Membuat Storyboard
7. Merancang Key Motion
8. Merancang In Between
9. Memberi Warna
10. Audio Recording
11. Dubbing
12. Compositing
13. Editing
14. Rendering

#### **1.7 Sistematika Penelitian**

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang pengertian animasi, prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan



animasi, serta software yang digunakan dalam memuat animasi.

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

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan animasi yaitu, menentukan tema, pembuatan konsep, pembuatan skenario dan cerita, desain karakter, desain background dan storyboard.

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

Dalam bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

