

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Narkoba merupakan bahan dan obat yang berbahaya berdasarkan hukum setiap negara. Bahaya narkoba juga telah di ketahui semua orang saat ini. Namun masih saja banyak yang menikmati barang haram tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa narkoba merupakan wabah paling berbahaya yang menjangkiti manusia di seluruh pelosok bumi.

Narkoba adalah singkatan dari Narkotika, Psikotropika dan Bahan Adiktif. Narkotika menurut UU RI No 22 / 1997, Narkotika merupakan baik yang bentuknya berupa obat ataupun kandungan zat, yang asalnya dari tanaman ataupun yang bukan dari tanaman yang bisa menyebabkan penurunan kesadaran maupun perubahan kesadaran serta dapat memunculkan reaksi ketergantungan terhadap narkotika. Psikotropika merupakan bahan yang asalnya dari zat, baik secara alami atau secara pengolahan bukan jenis dari narkotika, yang bisa mempengaruhi sistem susunan saraf pusat di otak sehingga akan menyebabkan perubahan pada mental dan perilaku pada pengguna yang memakainya. Bahan adiktif merupakan bahan yang asalnya dari zat bukan dari narkotika maupun psikotropika yang bisa mempengaruhi sistem kerja di otak serta dapat memunculkan reaksi ketergantungan pada penggunaannya.

Narkotika alamiah merupakan bahan adiktifnya ataupun intisarinnya yang diekstrak dari tanam-tanaman. Contohnya tanaman ganja. Psikotropika adalah obat yang sering dipakai untuk pasien yang mengalami gangguan kejiwaan ataupun gangguan psikis. Psikotropika dikelompokkan ke dalam 3 golongan berdasarkan ilmu farmakologi, yaitu: kelompok depresan (penenang atau obat tidur). Contohnya *Valium*, *Rahipnol*, *Mogadon* dan lain-lain. Kelompok stimulant (anti tidur). Contohnya Amfetamin, Ekstasi, dan Shabu. Kelompok halusinogen yang reaksinya mengubah rangsangan indera yang jelas serta merubah perasaan dan pikiran sehingga menciptakan kesan halusinasi atau kesan khayalan. Contohnya kecubung, jamur, dan getah kaktus.

Ada sifat-sifat yang berbahaya dalam narkoba yaitu habitual, adiktif dan toleran. Habitual dapat membuat pemakainya akan terkenang dan terbayang sehingga cenderung untuk selalu memakai narkoba. Adiktif dapat membuat pemakainya terpaksa memakai terus menerus dan tidak dapat menghentikannya. Sementara toleran dapat membuat tubuh pemakainya semakin lama semakin menyatu dengan narkoba sehingga membutuhkan dosis pemakaian yang semakin tinggi.

Di Indonesia, pencandu narkoba ini perkembangannya semakin pesat, dengan jumlah pengguna narkoba mencapai 5,9 juta jiwa pada tahun 2015. Para pencandu narkoba pada umumnya berusia antara 11 sampai 24 tahun, usia tersebut merupakan usia yang produktif, pada awalnya pelajar hanya merokok saja, karena kebiasaan merokok tersebut sudah menjadi hal yang wajar, dari situlah mereka akan mengenal ataupun mencoba memakai narkoba. Penggunaan narkoba itu sendiri disebabkan karena pemahaman tentang narkoba masih kurang serta rasa kepedulian dari masyarakat dan hukum yang masih belum mengikat sepenuhnya.

Sementara itu kasus penyalahgunaan narkoba di Kota Bandung dari tahun ke tahun semakin meningkat. Berdasarkan data yang dihimpun Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Bandung, 2013 jumlah kasus 180 dengan jumlah tersangka 247 orang. Tahun 2014 sebanyak 209 kasus, tersangka 273 orang. Tahun 2015 tercatat 455 kasus dengan jumlah tersangka 546 orang dan tahun 2016 bulan Mei tercatat 118 kasus dengan jumlah tersangka 146 orang. (ayobandung.com)

Usaha untuk meningkatkan wawasan masyarakat akan bahaya penggunaan narkoba sudah dilakukan diberbagai macam media, dalam bentuk artikel maupun buku. Namun pengangkatan bahaya dan dampak narkoba dalam media animasi masih kurang. Kasus ini mendasari penulis untuk merancang *motion graphic* sebagai media informasi yang membantu memberikan informasi mengenai bahaya dan dampak narkoba. Melalui perancangan *motion graphic* ini diharapkan secara visual dapat menjadi media yang menarik untuk dilihat dan dengan konten yang sesuai kebutuhan sehingga mudah diserap oleh target *audience*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu :

1. Narkoba merupakan obat yang berbahaya dan dapat menyebabkan kerusakan pada tubuh serta pemikiran seseorang.
2. Di Indonesia pecandu narkoba pada umumnya berusia antara 11 sampai 24 tahun
3. Sementara di Bandung dari tahun ke tahun pengguna narkoba semakin meningkat

1.3 Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah diatas, agar pembahasan tidak terlalu luas penulis membatasi permasalahannya yaitu:

1. Apa
Perancangan media informasi dengan motion graphic yang merupakan media utama tentang bahaya dan dampak penggunaan narkoba
2. Siapa
Media ini ditujukan untuk masyarakat kota Bandung khususnya remaja usia 12 sampai 15 tahun
3. Kapan
Pengumpulan data dilakukan sejak Agustus 2016
4. Dimana
Lokasi penelitian terletak di kota Bandung
5. Mengapa
Untuk memberikan wawasan kepada masyarakat kota Bandung bahaya dan dampak dari penggunaan narkoba
6. Bagaimana
Bagaimana merancang isi dan konten animasi *motion graphic* agar diterima dengan baik oleh *audience*

1.4 Rumusan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana merancang konsep informasi bahaya dan dampak penggunaan narkoba di kota Bandung?
2. Bagaimana merancang media animasi *motion graphic* sehingga diterima dengan baik oleh *audiens*?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang konsep informasi bahaya dan dampak penggunaan narkoba.
2. Untuk mengetahui bagaimana merancang animasi *motion graphic* tentang bahaya dan dampak penggunaan narkoba.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Menambah wawasan kepada masyarakat kota Bandung akan bahaya dan dampak penggunaan narkoba.
2. Menambah wawasan tentang bagaimana proses perancangan animasi *motion graphic*.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan di daerah kota Bandung lebih tepatnya ke sekolah SMPN 14 Bandung, dari hasil observasi tersebut di dapat hasil berupa keadaan lingkungan, aktifitas, dan perilaku.

b. Studi pustaka

Penulis mempelajari data-data yang dikumpulkan baik dari buku, internet dan artikel ilmiah yang berhubungan dengan animasi *motion graphic*, narkoba, dan psikologi remaja. Diharapkan dapat memperkuat hasil penelitian.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada yang bersangkutan yaitu BNN kota Bandung (Badan Narkotika Nasional), pusat rehabilitasi Rumah Cemara, pecandu yang di rehabilitasi di Rumah Cemara.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pendekatan analisis yang akan digunakan yaitu pendekatan analisis dari John W. Creswell (2013) yaitu pendekatan analisis studi kasus. Studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupannya nyata, sistem terbatas kontemporer (kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus). Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan tempat, peneliti mengumpulkan data secara detail yang diambil dari berbagai macam informasi yang berhubungan dengan yang diteliti.

1.7.3 Metode Perancangan Motion Graphic

1. Pra-Produksi

Penulis melakukan studi dengan melakukan pencarian data yang berhubungan dengan perancangan. Mencari referensi *motion graphic* yang berhubungan dengan 5 opic yang diambil yaitu mengenai Narkoba. Selain itu membuat konsep besar perancangan.

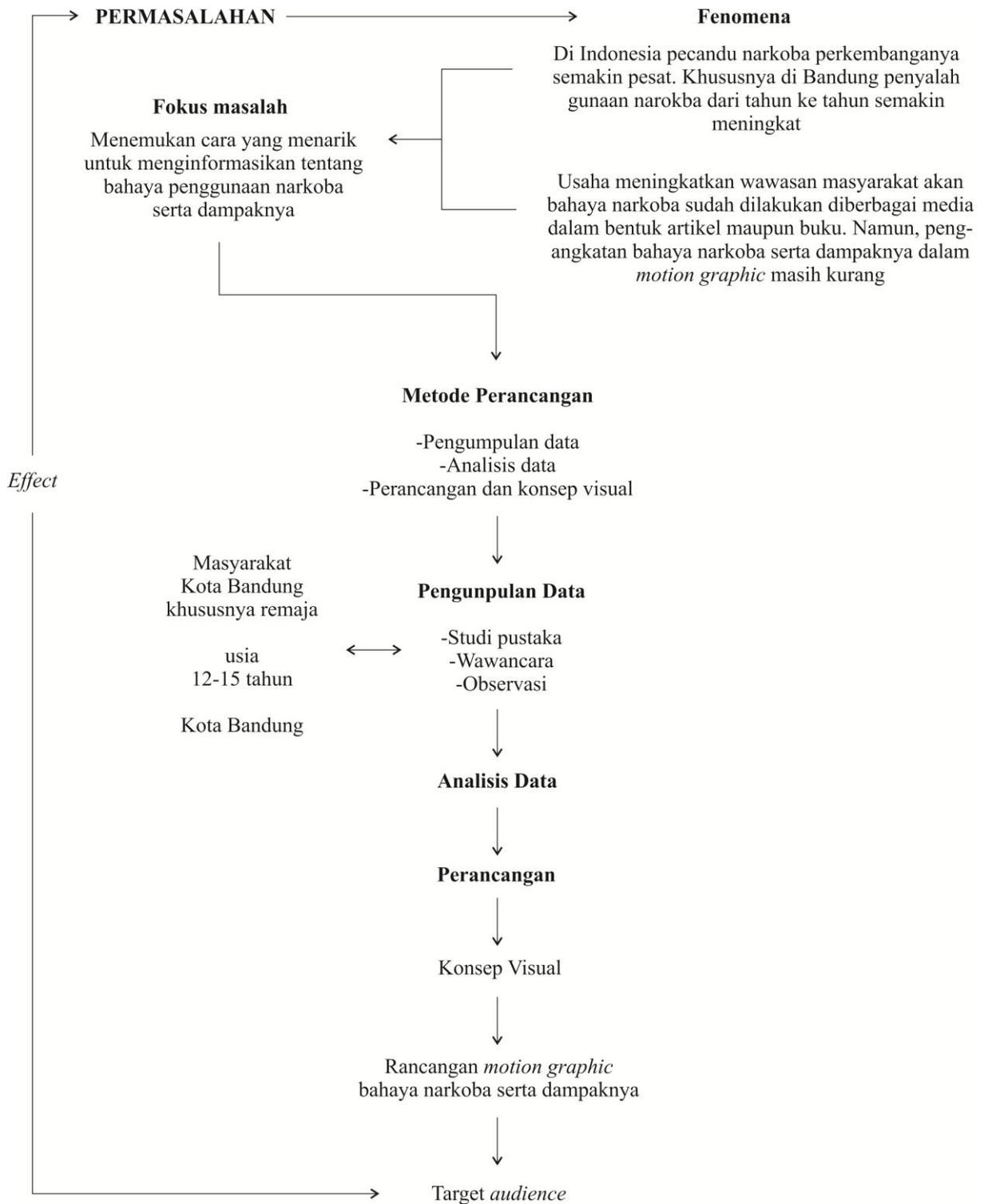
2. Produksi

Dalam tahap ini penulis membuat rancangan lebih rinci mengenai *motion graphic* bahaya dan dampak narkoba yang terdiri dari tipografi, ilustrasi, *shape*, dan audio.

3. Pasca Produksi

Perancangan tipografi, ilustrasi, *shape* dan audio akan dijadikan menjadi sebuah *motion graphic*, hasil video tersebut akan diberikan kepada BNN kota Bandung untuk dijadikan sebagai bahan penyuluhan.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan Kerangka Perancangan

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang bahaya dan dampak penggunaan narkoba dan permasalahan yang terjadi di kota Bandung. Dijelaskan tentang tujuan, manfaat, metodologi penelitian hingga sistematika penulisan

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan tentang apa saja yang mendasari perancangan *motion graphic* seperti teori-teori yang berkaitan dengan *motion graphic*, narkoba, dan lainnya.

BAB III Data dan Analisis Data

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan dan konsep visual

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil serta aspek lain bersifat rekomendasi dalam lingkup perancangan yang disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya