

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG BAHAYA NARKOBA BAGI GENERASI MUDA

Designing a 2D Animation Video About the Dangers of Drugs for the Young Generation

I Nyoman Agus Suarya Putra¹, I Ketut Sutarwiyasa²

¹²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bisnis dan Desain Kreatif,
Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia
Jalan Tukad Pakerisan No 97, Denpasar, Bali

e-mail: nyomansuarya@instiki.ac.id¹

ABSTRAK

Perancangan video animasi 2d tentang bahaya narkoba bagi generasi muda bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi mengenai bahaya dari narkoba untuk generasi muda, dikarenakan banyak dari generasi muda yang belum mengenal betul apa bahaya dari narkoba, sekaligus memberi informasi mengenai cara membuat atau merancang animasi 2d tentang bahaya narkoba bagi generasi muda. Setelah melakukan analisis didapatkan data bahwa menonton video animasi tentang bahaya Narkoba lebih menarik untuk disimak dibandingkan membaca informasi tulis tentang bahaya Narkoba. Berdasarkan hasil penelitian, maka pembahasan yang akan dijabarkan berfokus pada Analisa yang dilakukan kepada video animasi 2d tentang bahaya narkoba bagi generasi muda. Dalam pengujian video animasi 2d tentang bahaya narkoba bagi generasi muda ini, menggunakan metode kuesioner, yang dilakukan dengan cara uji respon pengguna dengan menggunakan pengujian skala guttman melalui google form. Dari 43 orang atau 100% responden ada 41 orang atau 95,3% responden yang merekomendasikan animasi 2d tentang bahaya narkoba bagi generasi muda ini agar didistribusikan atau ditayangkan sebagai media informasi tentang bahaya narkoba.

Kata Kunci: Video Animasi 2D, Narkoba, Generasi Muda

ABSTRACT

The design of a 2d animated video about the dangers of drugs for the younger generation aims to provide information and education about the dangers of drugs for the younger generation, because many of the younger generation do not know very well what the dangers of drugs are, as well as providing information about how to create or design a 2d animation about the dangers of drugs for the younger generation. After analyzing the data, it was found that watching animated videos about the dangers of drugs is more interesting to watch than reading written information about the dangers of drugs. Based on the results of the research, the discussion that will be described focuses on the analysis carried out on 2d animated videos about the dangers of drugs for the younger generation. In testing this 2d animated video about the dangers of drugs for the younger generation, using a questionnaire method, which is carried out by testing user responses using the Guttman scale test via google form. Of the 43 people or 100% of respondents, 41 people or 95.3% of respondents recommend this 2d animation about the dangers of drugs for the younger generation to be distributed or broadcast as a medium of information about the dangers of drugs.

Keywords: 2D Animation Video, Drugs, Young Generation

PENDAHULUAN

Permasalahan Narkoba di Indonesia saat ini masih menjadi masalah yang sangat sulit untuk diselesaikan, dikarenakan banyak masyarakat yang mencoba-coba menggunakan Narkoba serta meremehkan efek samping dari penggunaan Narkoba. Efek penggunaan Narkoba sangat berbahaya bagi manusia dan dapat menyebabkan kecanduan terhadap Narkoba tersebut. Jika sudah kecanduan Narkoba, maka akan sulit sekali menghilangkan kecanduan tersebut. Selain kecanduan Narkoba, masih banyak sekali efek negative yang ditimbulkan jika menggunakan Narkoba. Menurut (bnn.go.id) Narkoba atau yang dapat disebut sebagai Narkotika adalah zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang efek sampingnya menimbulkan penurunan kesadaran, kebutaan, halusinasi serta daya rangsang [1].

Sementara menurut UU Narkotika pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa narkotika merupakan zat buatan ataupun yang berasal dari tanaman yang memberikan efek halusinasi, menurunnya kesadaran, serta menyebabkan kecanduan [2].

Obat-obatan tersebut dapat menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya berlebihan. Pemanfaatan dari zat-zat itu adalah sebagai obat penghilang nyeri serta memberikan ketenangan. Penyalahgunaannya Narkoba bisa terkena sanksi hukum. (bnn.go.id) Banyak pengguna obat-obatan ini, baik remaja maupun orang dewasa, yang awalnya tergoda merasakan kesenangan sesaat atau sebagai pelarian dari masalah yang dihadapi. Padahal, efek Narkoba dapat merusak kesehatan secara fisik dan kejiwaan. Penyalahgunaan Narkoba termasuk ke dalam salah satu bentuk kenakalan remaja khusus. Setiap orang yang menyalahgunakan zat-zat terlarang

pasti memiliki alasan mereka masing-masing sehingga mereka dapat terjebak masuk ke dalam perangkap Narkotika, Narkoba atau Zat Adiktif.

Menurut (bnn.go.id), dampak negatif penyalahgunaan Narkoba terhadap anak atau remaja yaitu perubahan dalam sikap, perangai dan kepribadian, sering membolos, menurutnya kedisiplinan dan nilai-nilai pelajaran Sering menguap, mengantuk dan malas tidak mempedulikan kesehatan diri suka mencuri untuk membeli narkoba [3]. Menurut *National Geographic Indonesia*, efek akhir dari kecanduan Narkoba ialah halusinasi yang dikarenakan saraf pada otak sudah rusak akibat terus-terusan mengkonsumsi Narkoba [4]. Selain saraf pada otak, efek dari Narkoba juga dapat menyebabkan gangguan saraf lainnya seperti, gangguan saraf sensorik, gangguan saraf otonom, gangguan saraf motorik, serta gangguan saraf vegetatif. Menurut data BNN dari tahun 2012-2021, total jumlah kasus Narkoba yaitu 16,616 (Enam belas ribu, enam ratus enam belas orang), sedangkan total tersangka kasus Narkoba yaitu 22,605 (Dua puluh dua ribu, enam ratus lima orang) dan total pasien penyalahgunaan Narkoba yaitu 33,697 (Tiga puluh tiga ribu, enam ratus Sembilan puluh tujuh orang). Dari data tersebut, terdapat 15% remaja penyalahguna Narkoba, dan jumlah tersebut dikatakan akan terus meningkat [5].

Menurut (Telkomsel.com) Media informasi digital adalah format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital. Media digital ini bisa berupa website, media sosial, gambar dan video digital, audio digital dan lain-lain [6]. Menurut (Indonesia,sae.edu) Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D

membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan Gerakan [7]. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan. Oleh karena media informasi digital akan terus berkembang, maka pembuatan Video Animasi 2D Tentang Bahaya Narkoba Bagi Generasi Muda dapat dilakukan untuk menyebarkan informasi tentang bahaya narkoba, karena kebanyakan anak-anak, remaja hingga orang dewasa menyukai kartun atau animasi 2d.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data: Observasi, Kuesioner, Kepustakaan. Pada Langkah observasi ini dilakukan pengamatan secara langsung ke Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Bali untuk mendapatkan data terkait penelitian yang dilakukan. Kemudian penulis pada metode kuesioner penulis membuat pertanyaan-pertanyaan terkait dengan topik penelitian yang disebarkan melalui google form sebagai media dalam pengambilan data kepada masyarakat. Tahap selanjutnya penulis mencari referensi terkait dengan topik penelitian melalui kepustakaan yaitu berupa jurnal-jurnal ilmiah serta penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian. Setelah melakukan pengumpulan data baik pengumpulan data primer maupun data sekunder, selanjutnya dilakukan analisis data, yaitu memproses menggabungkan data-data yang telah didapatkan menjadi satu, kemudian di ringkas.

METODE PENGUMPULAN DATA

Data dalam penelitian tentang Narkoba, bahaya dari Narkoba, dan jumlah kasus

Narkoba yang didapat dari Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Bali sangat berguna untuk memenuhi pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan laporan ini. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ada 2 metode yaitu: metode pengumpulan data primer dan metode pengumpulan data sekunder. Kedua pengumpulan data tersebut memiliki hasil data yang berbeda. Seperti pengumpulan data primer berisi data secara internal dan pengumpulan data sekunder berisi data secara eksternal dalam penelitian yang dilakukan. Dengan 2 teknik pengumpulan data tersebut maka penulis dapat memudahkan dalam pembuatan laporan dan perancangan video animasi 2D tentang bahaya narkoba bagi generasi muda.

METODE PENGUMPULAN DATA PRIMER

Data primer merupakan suatu sumber data yang dapat diperoleh secara langsung dari sumber asli tanpa melalui media perantara [8]. Dalam penelitian untuk mengetahui apa itu Narkoba, apa bahaya dari Narkoba, dan berapa jumlah kasus Narkoba, peneliti menggunakan pengumpulan data primer dengan metode observasi, berikut hasil pengumpulan data primer yang dilakukan peneliti:

1. Observasi

Merupakan salah satu Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung atau mencari data langsung ke Badan Narkotika Nasional (BNN) Provinsi Bali, untuk mendapatkan data tentang pustaka Narkoba, apa bahaya dari Narkoba, serta berapa jumlah kasus Narkoba.

2. Kuesioner

Dalam kuesioner penelitian ini penulis membuat beberapa pertanyaan-pertanyaan terkait dengan topik

penelitian yang dirancang kemudian akan disebarkan kepada generasi muda melalui *google form*. Dengan ini maka data yang akan diperoleh lebih nyata.

METODE PENGUMPULAN DATA SEKUNDER

Data sekunder merupakan data yang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada dan penulis bukan merupakan tangan pertama [9]. Kepustakaan yang dilakukan yaitu dengan mencari pustaka penunjang penelitian yang dilakukan. Pada metode kepustakaan didapatkan hasil dari website *bnn.co.id* berupa pengertian Narkoba serta beberapa hal tentang Narkoba.

METODE PERANCANGAN KUESIONER

Dalam perancangan kuesioner ini menggunakan 3 model kuesioner. Dari 3 kuesioner ini dibagikan kepada generasi muda kemudian ahli media dan ahli materi pada perancangan video animasi 2d tentang bahaya narkoba bagi generasi muda.

- a) Perancangan kuesioner kepada generasi muda

Dalam perancangan kuesioner ini penulis menggunakan skala guttman. Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten.

Tabel 1: Tabel pertanyaan kuesioner

No	Pertanyaan
1	Apakah anda mengetahui apa itu Narkoba?
2	Apakah anda mengetahui bahaya dari Narkoba?
3	Menurut anda, apakah video animasi tentang bahaya Narkoba dapat mengurangi penyalahgunaan Narkoba?

4	Menurut anda, apakah video animasi tentang bahaya Narkoba dapat memberikan pengetahuan lebih tentang bahaya dari Narkoba?
5	Menurut anda, apakah video animasi tentang bahaya Narkoba dapat memberikan pengetahuan lebih tentang bahaya dari Narkoba?

Dalam menentukan jawaban pada perancangan kuesioner responden cukup menjawab YA/TIDAK pada pertanyaan kuesioner yang sudah dibagikan melalui *google form*. Hasil yang didapatkan bahwa ada beberapa remaja yang tidak mengetahui apa itu Narkoba (11,5%) serta ada juga beberapa remaja yang masih mengetahui sedikit tentang narkoba (34,6%), kebanyakan yang belum mengetahui apa itu Narkoba dan bahaya dari Narkoba adalah remaja yang belum pernah diajarkan mengenai Narkoba. Jika remaja-remaja tersebut dibiarkan tidak mengetahui bahaya dari Narkoba maka remaja-remaja tersebut kemungkinan akan terjerumus dengan penyalahgunaan Narkoba.

ANALISIS PERANGKAT KERAS

Perangkat keras merupakan alat yang sangat penting dalam dukungan pembuatan animasi dalam penelitian ini. Penulis telah mencoba alat yang kompatibel dengan kebutuhan aplikasi dalam pembuatan animasi 2D ini. Kebutuhan dari perangkat keras/ hardware sendiri menggunakan 2 hardware sebagai berikut:

- 1. Prosesor AMD 12 64bit Windows 11 Pro
- 2. RAM 8GB
- 3. SSD sebesar 256gb

Hardwarde berikutnya:

- 1. Prosesor Intel i7 64bit Windows 10
- 2. RAM 8GB
- 3. HDD sebesar 1TB (terabyte)

ANALISIS PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak atau software merupakan aplikasi pendukung dalam pembuatan animasi 2D ini. Penulis melakukan riset tentang penggunaan software yang mendukung dalam pembuatan animasi 2D ini. Kebutuhan dari perangkat lunak/Software sendiri sebagai berikut:

1. Adobe Illustrator CC 2015
2. Adobe After Effect CC 2015
3. Adobe Encoder CC 2015
4. Adobe Premiere CC 2015



Gambar 3. Pembagian Layer
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

HASIL DAN PEMBAHASAN

TAMPILAN VISUAL ANIMASI 2D



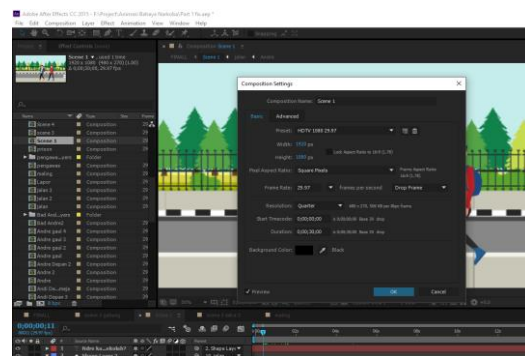
Gambar 1. Proses Pen Tool
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]



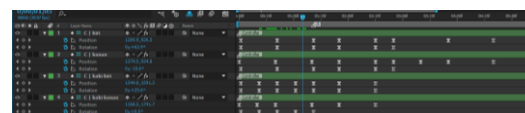
Gambar 4. Ilustrasi Andi dan Andre
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]



Gambar 2. Color Palette
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]



Gambar 5. Pengaturan Komposisi
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]



Gambar 6. Pengaturan Jarak Keyframe
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

Hasil Visualisasi Animasi

Berikut ini merupakan tampilan hasil visualisasi animasi yang dibuat dapat dilihat sebagai berikut:



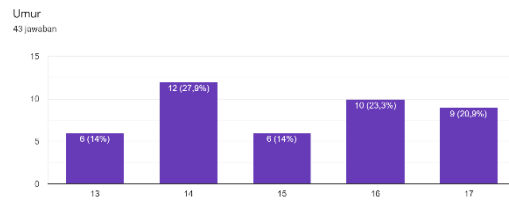
Gambar 7. Tokoh dalam Video
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]



Gambar 8. Efek menggunakan Narkoba
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

HASIL ANALISA PENGUJIAN

Setelah proses pembuatan Animasi 2D Tentang Bahaya Narkoba Bagi Generasi Muda selesai, dilanjutkan dengan melakukan pengujian kepada 43 responden yang terdiri dari usia 13-17 tahun. Analisa pengujian pada animasi ini menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala yang didesain untuk menilai sejauh mana responden setuju atau tidak dengan pernyataan pada skala dengan susunan [10]. Dilakukan dengan memberikan pertanyaan melalui kuesioner penelitian dengan memanfaatkan *google form*. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut.

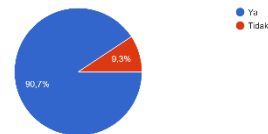


Gambar 9. Grafik Umur
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

HASIL PENGUJIAN KUESIONER

1. Dalam pertanyaan “Apakah Animasi 2D ini sudah jelas dalam penyampaian informasi tentang Narkoba?” memperoleh jawaban “Ya” sebanyak 90,7% atau 39 responden, dan untuk jawaban “Tidak” sebanyak 9,3% atau 4 orang responden. Berikut ini diagramnya :

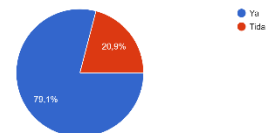
Apakah Video Animasi 2D ini sudah jelas dalam menyampaikan informasi tentang Narkoba?
43 jawaban



Gambar 10. Hasil Kuesioner
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

2. Dalam pertanyaan “Apakah tampilan animasi dan music di background sudah sesuai?” memperoleh jawaban “Ya” sebanyak 79,1% atau 34 responden, dan untuk jawaban “Tidak” sebanyak 20,9% atau 9 orang responden. Berikut ini diagramnya :

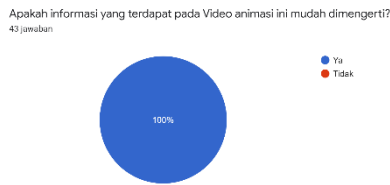
Apakah tampilan animasi dan music di background sudah sesuai?
43 jawaban



Gambar 11. Hasil Kuesioner
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

3. Dalam pertanyaan “Apakah informasi yang terdapat pada Video animasi ini mudah dimengerti?” memperoleh jawaban “Ya” sebanyak 90,7% atau 39 responden, dan untuk jawaban “Tidak” sebanyak 9,3% atau 4 orang responden. Berikut ini diagramnya :

100% atau 43 responden, dan untuk jawaban “Tidak” sebanyak 0% atau 0 orang responden. Berikut ini diagramnya :



Gambar 12. Hasil Kuesioner
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

4. Dalam pertanyaan “Apakah video animasi ini direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan didistribusikan?” memperoleh jawaban “ Ya” sebanyak sebanyak 95,3% atau 41 responden, dan untuk jawaban “Tidak” sebanyak 4,7% atau 2 orang responden. Berikut ini diagramnya :



Gambar 13. Grafik Umur
[Sumber: Aditya Pramaharta 2022]

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan serta pengujian Video Animasi 2D Tentang Bahaya Narkoba Bagi Generasi Muda, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Video Animasi 2D dipilih menjadi media penyampaian informasi tentang bahaya Narkoba karena Video Animasi 2D disukai oleh anak-anak, remaja hingga orang dewasa.
2. Proses perwujudan Video Animasi 2D Tentang Bahaya Narkoba Bagi Generasi Muda memiliki beberapa

tahapan yaitu, pra produksi yakni merencanakan ide konsep, *storyboard*, dan *asset*. Setelah itu tahapan produksi yakni melakukan pembuatan karakter dan background secara digital atau bisa disebut membuat *ilustrasi* agar dapat melakukan penggabungan atau menyatukan karakter-karakter dengan background. Dan yang terakhir adalah tahapan pasca produksi yakni dilakukannya penggabungan *scene* animasi sehingga menjadi sebuah tayangan atau video animasi, selain itu tambahkan juga music untuk latar belakangnya agar video animasi menjadi lebih menarik.

3. Hasil dari pengujian 43 orang responden masyarakat umum yang berusia 13-17 tahun dengan memberikan 4 pertanyaan yaitu, dari pertanyaan “Apakah Animasi 2D ini sudah jelas dalam penyampaian informasi tentang Narkoba?” memperoleh kategori skala “**Ya**” sebanyak 90,7% dari 39 responden. Dari pertanyaan “Apakah tampilan animasi dan music di background sudah sesuai?” memperoleh kategori skala “**Ya**” sebanyak 79,1 dari 34 responden. Dari pertanyaan “Apakah informasi yang terdapat pada Video animasi ini mudah dimengerti?” memperoleh kategori skala “**Ya**” sebanyak 100% dari 43 responden. Dari pertanyaan “Apakah video animasi ini direkomendasikan untuk terus ditayangkan dan didistribusikan?” memperoleh kategori skala “**Ya**” sebanyak 95,3% dari 41 responden

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini khususnya bagi penellitian selanjutnya :

1. Diharapkan media informasi ini dapat dikembangkan lebih baik lagi

- seiring dengan perkembangan teknologi yang ada.
2. Diharapkan juga agar media informasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah informasi-informasi yang kurang pada media informasi ini..
 3. Diharapkan juga media informasi ini dapat menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Humas BNN, “Pengertian Narkoba Dan Bahaya Narkoba Bagi Kesehatan.” *BNN Republik Indonesia*: <https://bnn.go.id/pengertian-narkoba-dan-bahaya-narkoba-bagi-kesehatan/>,07 Januari,2019 [Mar.29,2021].
- Bnn Editor, “PENGERTIAN NARKOBA DAN BAHAYA NARKOBA BAGI KESEHATAN,” *BNN Republik Indonesia*: <https://sumbar.bnn.go.id/pengertian-narkoba-bahaya-narkoba-bagi-kesehatan/>,10 Agustus,2021 [Nov.18,2021].
- Humas BNN, “DAMPAK NEGATIF DARI NARKOBA BAGI REMAJA,” *Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia*: <https://sulsel.bnn.go.id/dampak-negatif-dari-narkoba-bagi-remaja/>,14 Oktober, 2020 [Mar.13,2021].
- Gita Laras Widyaningrum, “Halusinasi Hingga Kerusakan Saraf, Dampak Narkoba Pada Otak Kita,” *National Geographic Indonesia*: <https://nationalgeographic.grid.id/read/131796579/halusinasi-hingga-kerusakan-saraf-dampak-narkoba-pada-otak-kita/>,25 Juli, 2019 [May .17,2021].
- B. Pusat, “Statistik P4GN,” *BNN Republik Indonesia*: <https://bali.bnn.go.id/Statistik-P4GN/>, 18 Januari, 2020 [Mar.10,2021].
- P. T. Seluler, “Masa Depan Media Digital dan Potensi Karir di Industri Ini,” *Telkomsel*: <https://www.telkomsel.com/about-us/blogs/masa-depan-media-digital-dan-potensi-karir-di-industri-ini/>,12 Maret, 2020 [Nov.19,2021].
- Bayu Putra, “Perbedaan Animasi 2D dan 3D,” *indonesia.sae.edu*: <https://indonesia.sae.edu/id/perbedaan-animasi-2d-dan-3d/>, 10 November,2020 [Mar. 17, 2021].
- Y. A. Budianti, S. Sudiarto, and N. Yuliati, “Analisis Faktor Produksi Usahatani Padi Dengan Metode Salibu Di Kecamatan Madiun Kabupaten Madiun Jawa Timur,” *J. Ilm. Mhs. Agroinfo Galuh*, vol. 8, no. 3, p. 680, 2021,
- H. Wijoyo, W. S. G. R. Devi, A. Ariyanto, and D. Sunarsi, “The Role of Regular Tax Functions in the Pandemic Period Covid-19 at Pekanbaru,” *TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 1, no. 10, pp. 509–512, 2021.
- D. Anisa Martadala, E. Redi Susanto, and I. Ahmad, “Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 40–51, 2021,