



DESAIN ANIMASI 2D PENGETAHUAN DASAR BAHAYA NARKOBA BAGI PEMUDA DENGAN METODE PTP PADA DISPORAPAR KENDAL

Setiyo Prihatmoko¹, Sumaryanto², Raffida Zakki H³

¹Program Studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer

Email : setiyo@stekom.ac.id

²Program Studi Sistem Komputer Universitas Sains dan Teknologi Komputer

³Program Studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2 Maret 2023

Received in revised form 2 April 2023

Accepted 13 Juni 2023

Available online Juli 2023

ABSTRACT

Drugs have become a serious problem in Indonesia. Because in every region in Indonesia there is no area free of drug abuse. One of the causes of drug abuse is mistakes in association and shortcuts to escape from the burden of thoughts. However, they do not realize the impact of drug abuse, which can be addictive and have an effect on health. Therefore, each of us has an obligation to disseminate information about the dangers of drug abuse. So that our family, friends and loved ones don't fall into the trap of using drugs. This study aims to: (1). Design and create 2D animation of the dangers of drug abuse (2). Design and create 2D animations in the form of animated videos using the PTP method that are attractive and understandable to the public. The research method used in this study is a Research and Development (RnD) product. The effectiveness and communicativeness of animated videos can be seen from the results of calculating the questionnaire from 35 respondents who gave very positive responses, namely valid and reliable

Keywords: *Animation Design, 2D, Danger of Drugs, PTP Method.*

PENDAHULUAN

Narkoba menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia adalah NAPZA yang merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika, dan Bahan adiktif. Narkoba sudah dikenal sejak dahulu kala. Bangsa Sumeria adalah bangsa yang pertama kali mengenal candu atau opiumx. Pada saat itu candu digunakan sebagai penghilang rasa sakit dan obat tidur.

Tahun 2019 BNN menyatakan bahwa Indonesia sudah darurat narkoba, karena sudah tidak bisa ditemukan kawasan bebas penyalahgunaan narkoba di setiap kota dan daerah di Indonesia. Jawa Timur dan Jogja masuk urutan 10 besar provinsi dalam penyalahgunaan narkoba. Sedangkan di provinsi Jawa Tengah jumlah penyalahgunaan narkoba mencapai 300 jiwa.

Ditemukan 59 persen berstatus pekerja dan 24 persen berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa. Penyalahgunaan narkoba ini sangat berbahaya karena salah satu dampak penggunaan narkoba adalah halusinogen, pemakai akan berhalusinasi seolah melihat sesuatu

yang lain. Jika penyalahgunaan dilakukan secara berkelanjutan akan berdampak buruk bagi kesehatan, salah satunya adalah kerusakan pada fungsi otak serta disfungsi organ tubuh lainnya.

Animasi 2D merupakan suatu tampilan yang cepat dari rangkaian gambar – gambar sehingga dapat menciptakan ilusi gerak. Dalam pembuatan animasi 2D juga harus memperhatikan ide cerita yang ingin ditampilkan.

Dengan penyebaran informasi lewat media sosial, penulis berharap masyarakat bisa lebih waspada dengan bahaya narkoba sehingga tidak memiliki keinginan untuk mencobanya. Maka dibuat animasi 2D untuk mengetahui dampak dari penyalahgunaan narkoba. Adapun judul yang penulis ambil adalah “ Desain Animasi 2D Pengetahuan Dasar Bahaya Narkoba Terhadap Pemuda Dengan Metode PTP pada DISPORAPAR Kendal”.

RUMUSAN MASALAH :

1. Bagaimana membuat media bantu berupa animasi 2D dalam menginformasikan bahaya dampak penyalahgunaan narkoba secara efektif
2. Bagaimana mendesain animasi 2D berbentuk video animasi dengan menggunakan metode PTP yang menarik dan dapat dipahami masyarakat.

LANDASAN TEORITIS

A. Desain grafis

Merupakan salah satu bentuk komunikasi yang memanfaatkan elemen visual seperti bentuk, foto, tulisan, dan elemen lainnya. Bertujuan untuk menyampaikan ide atau gagasan ke orang lain dengan menggunakan elemen visual tersebut (Enterprise, 2018).

B. Perancangan

Menurut Jogiyanto H.M dalam jurnal (Pangemanan,2016) menyatakan bahwa perancangan sistem merupakan perancangan sistem yang dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang harus diselesaikan.

C. Animasi

Animasi berasal dari kata anima yang berarti membuat sesuatu menjadi gambar bergerak seperti hidup. Animasi dalam pengertian sebagai salah satu bentuk teknik film berarti membuat gambar, model, atau bentuk lain menjadi terkesan hidup.

D. Pose to Pose

Prinsip Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

Ini lebih sedikit "prinsip" dan lebih banyak pendekatan untuk proses animasi. Dalam animasi langsung, setiap gambar diselesaikan secara berurutan, dengan bingkai pertama digambar, lalu bingkai kedua, ketiga, dan seterusnya hingga animasi selesai.

Pose to pose, bagaimanapun, adalah metode yang mengharuskan menggambar beberapa keyframe terlebih dahulu (masing-masing adalah "pose" dalam gerakan) dan kemudian kembali dan menggambar frame intervensi yang mendapatkan gerakan dari satu keyframe ke yang lain. Animator yang digambar dengan tangan sering kali menggunakan kombinasi dari teknik-teknik ini, bergantung pada adegan dan alur kerjanya.

Metode Pose To Pose memiliki langkah-langkah dalam membuat animasi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

:

- a) Membuat bentuk gambar manual yang berbeda secara berurutan dan tetap memiliki alur dari gambar pertama ke gambar terakhir.
- b) Meletakkan setiap gambar yang sudah dibuat ke dalam setiap pose secara berurutan dan setiap pose tetap berada didalam satu layer.
- c) Menambahkan titik key frame di setiap pose yang sudah diletakkan gambar.
- d) Memilih efek pergerakan motion pada key frame yang sudah terdapat sebuah gambar.
- e) Menentukan durasi waktu motion untuk titik key frame pada gambar yang sudah diletakkan didalam layer.

Implementasi

Berdasarkan dari berbagai uraian analisa di atas, maka disusunlah perancangan animasi 2D sebagai alat media untuk membantu dalam mengenal dan memahami proses pernikahan adat jawa dengan menggunakan metode Pose to Pose.

Metode Pose to Pose ini juga terbilang mempunyai konsep yang sederhana, dan juga para animator yang membuat berbagai macam animasi sering menggunakan metode ini. Setiap gerakan yang berubah dan bentuk sebuah objek ditempatkan pada frame dengan berurutan. Jika kita menggunakan banyak frame untuk menerima setiap bagian gerakan objek, maka animasi tersebut akan menghasilkan gerakan yang semakin halus

E. Narkoba

Narkoba merupakan sebuah zat yang ketika dimasukkan dalam tubuh manusia, baik secara oral / diminum, dihirup, maupun disuntikan, dapat mempengaruhi pikiran, suasana hati atau perasaan, dan perilaku seseorang. Narkoba dapat menimbulkan ketergantungan (adiksi) fisik dan psikologis. Menurut pengaruh penggunaannya (effect), akibat kelebihan dosis (overdosis) dan gejala bebas pengaruhnya (Withdrawal Syndrome) dan kalangan medis, disalahgunakan.

Sesuai dengan Undang-Undang Narkoba Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika, Narkoba dibagi 18 dalam 3 jenis yaitu Narkotika, Psikotropika dan Zat adiktif lainnya.

a. Narkotika

Menurut Soerdjono Dirjosisworo dalam jurnal (Amanda, Sahadi, & Meilanny, 2017) bahwa pengertian narkotika adalah zat yang bisa menimbulkan pengaruh tertentu bagi yang menggunakannya dengan memasukkan kedalam tubuh. Pengaruh tersebut bisa berupa pembiusan, hilangnya rasa sakit, rangsangan semangat dan halusinasi atau timbulnya khayalan-khayalan. Sifat-sifat tersebut yang diketahui dan ditemukan dalam dunia medis bertujuan dimanfaatkan bagi pengobatan dan kepentingan manusia di bidang pembedahan, menghilangkan rasa sakit dan lain-lain.

b. Psikotropika

Menurut Soerdjono Dirjosisworo dalam jurnal (Amanda, Sahadi, & Meilanny, 2017) bahwa pengertian Psikotropika adalah zat atau obat bukan narkotika, baik alamiah maupun sintesis, yang memiliki khasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada 19 aktivitas normal dan perilaku.

c. Zat adiktif lainnya

Menurut Alifa dalam jurnal (Amanda, Sahadi, & Meilanny, 2017) Zat adiktif lainnya adalah zat-zat selain narkotika dan psikotropika yang dapat menimbulkan ketergantungan pada pemakainya, diantaranya adalah :

1. Rokok
2. Kelompok alkohol dan minuman lain yang memabukkan dan menimbulkan ketagihan

3. Thiner dan zat lainnya, seperti lem kayu, penghapus cair dan aseton, cat, bensin yang bila dihirup akan dapat memabukkan.

Secara umum, dampak kecanduan narkoba dapat terlihat pada fisik, psikis dan sosial seseorang. Dampak fisik, psikis dan sosial selalu saling berhubungan erat antara satu dengan lainnya. Sedangkan ketergantungan fisik akan mengakibatkan rasa sakit yang luar biasa (sakaw) bila terjadi putus obat (tidak mengkonsumsi obat pada waktunya) dan dorongan psikologis berupa keinginan sangat kuat untuk mengkonsumsi. Gejala fisik dan psikologis ini juga berkaitan dengan gejala sosial seperti dorongan untuk membohongi orang tua, mencuri, pemarah, manipulatif, dan perilaku- perilaku menyimpang lainnya.

Selain itu, narkoba dapat menimbulkan perubahan perilaku, perasaan, persepsi, dan kesadaran. Pemakaian narkoba secara umum dan juga psikotropika yang tidak sesuai dengan aturan dapat menimbulkan efek yang membahayakan tubuh.

F. Storyboard

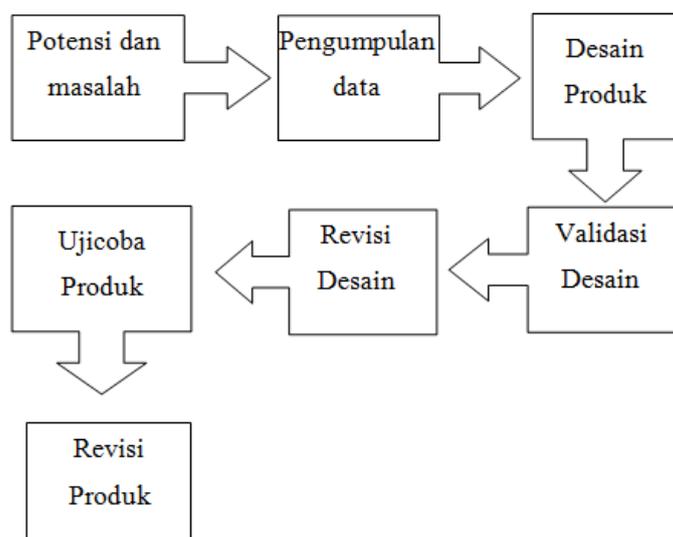
Storyboard adalah bentuk visual/gambar dari skenario yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan - adegan yang hendak dibuat dalam film. Storyboard berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi (storyboard merupakan cetak biru [blue print] film animasi

G. Pemuda

Pemuda menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah orang muda laki – laki, remaja, taruna, yang akan menjadi pemimpin bangsa dan pemuda yang selalu bergantung pada induk semangnya.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan mengatakan bahwa “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development) karena metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Langkah – langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Model R&D Borg & Gall

PROSEDUR PENGEMBANGAN

Penjelasan dari tiap – tiap langkah model pengembangan R&D (Sugiyono, 2015) yang akan digunakan pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Pengumpulan data potensi pada analisa yang terdapat kendala atau permasalahan pada DISPORAPAR Kendal.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan berbagai informasi yang perlu digunakan sebagai bahan untuk merancang animasi 2D bahaya penyalahgunaan narkoba. Pada tahapan penelitian dan pengumpulan informasi disini merupakan analisis kebutuhan penelitian awal yang terdiri dari berikut :

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis pada objek penelitian, observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur. Terstruktur maksudnya observasi ini telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya. Data yang dilakukan adalah mengamati langsung aktifitas di DISPORAPAR Kendal terkait dengan sosialisasi bahaya narkoba.

b. Wawancara

Pada wawancara dilakukan langsung bertemu dengan staff BNNK Kendal, dari data-data yang diperoleh dari memberi beberapa pertanyaan tentang ruang lingkup BNKK Kendal terkait dengan sosialisasi penyalahgunaan narkoba saat ini.

c. Studi Pustaka

Mencari beberapa referensi buku dan artikel di internet tentang materi animasi yang akan dikembangkan.

3. Desain Produk

Desain produk dapat diwujudkan dalam bentuk storyline yang nantinya akan divisualisasikan dalam bentuk gambar, kemudian pembuatan storyboard dengan melakukan struktur konsep awal atau layout yang dilakukan untuk melihat langkah- langkah gambaran umum, dan hasilnya yang akan dibuat dalam animasi 2D.

4. Validasi Desain

Tahap ini merupakan kegiatan untuk menguji kelayakan tahapan awal untuk menampilkan hasil kegiatan dari proses penyampaian animasi 2D oleh para ahli / pakar. validasi dilakukan dengan cara pengisian angket yang berkenaan dengan aspek isi materi. Selain angket, validasi juga memperhatikan komentar, masukan dan saran yang diberikan oleh ahli / pakar.

5. Revisi Desain

Berdasarkan dari hasil validasi desain tentang kelemahan produk tersebut maka dilakukan perbaikan desain sesuai petunjuk dari pakar.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah apakah produk tersebut sudah efektif.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan jika produk yang sudah di uji coba tidak ditemukan kelemahan dan kekurangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Produk Awal

1. *Concept* (Pengonsepan)

Concept yang dilakukan peneliti adalah menentukan tujuan penggunaan video animasi 2D yang dalam penelitian ini yaitu, sebagai media edukasi berupa film animasi yang menarik dan inovatif serta memudahkan audience untuk memahami informasi yang diberikan.

a. Design (Perancangan)

Design Animasi 2D dibuat menggunakan Adobe After Effect CS6. Pada tahap ini peneliti membuat urutan scene (storyboard) dengan membuat sketsa di kertas dan diaplikasikan dalam Adobe After Effect CS6.

b. Material Collecting (PengumpulanMateri)

Pada tahap ini merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan. Peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat video animasi 2D seperti musik, gambar, audio dubbing. Desain karakter dan jalan cerita menggunakan Adobe Photoshop CS6. Untuk penggabungan semua scene menggunakan Adobe Premiere CS6.

c. *Assembly* (Pembuatan)

Proses pembuatan Animasi 2D Pengetahuan Dasar Bahaya Narkoba dan mengimport hasil vector ke Adobe After Effect CS6.

Hasil Produk Akhir



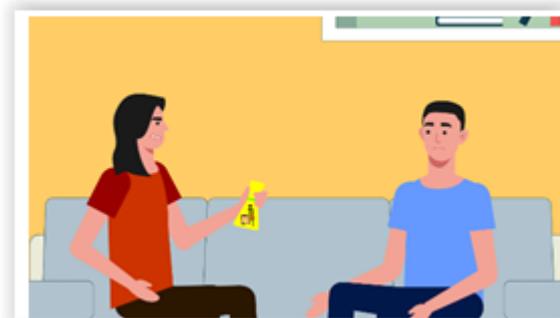
Gambar 2. Intro

Pada bagian intro menampilkan logo DISPORAPAR Kendal secara 3D dianimasikan berputar 3600, kemudian disambung dengan logo Universitas STEKOM dan setelah logo ditampilkan tulisan “mempersembahkan” kemudian “Dampak Penyalahgunaan Narkoba”.



Gambar 3. Pengenalan Karakter

Pada scene ini narrator memperkenalkan karakter dalam animasi yang dibikin. Dimana setiap karakter dimunculkan dengan keterangan nama yang tertera disamping karakter.



Gambar 4. Bimo memberikan narkoba ke Doni.

Pada scene diatas menampilkan Bimo memberikan narkoba ke Doni sebagai bentuk saran dari Bimo untuk mengatasi beban pikiran yang dirasakan Doni.



Gambar 5. Menyuntikan Narkoba

Pada scene ini Doni mulai mencoba menggunakan narkoba dengan media suntik. Doni menyuntikkan cairan yang berisi narkoba ke lengan tangannya.



Gambar 6. Doni tergeletak di lantai kamar

Pada scene ini menampilkan ibu Doni yang mendekati Doni. Disini memperlihatkan bahwa Doni sudah terkapar dilantai kamarnya dengan beberapa obat-obatan tergeletak disampingnya.



Gambar 7 Doni dirawat

Scene ini memperlihatkan kondisi Doni yang meprihatinkan. Doni harus dilarikan ke rumah sakit dan didiagnosa mengidap HIV akibat penyalahgunaan narkoba melalui jarum suntik. Dengan air mata yang menetes dari wajahnya beserta saluran infuse yang terhubung ke tangannya, Doni tersadar akan kesalahan pilihan yang diperbuatnya.



Gambar 8 Doni melakukan kegiatan positif

Pada scene ini Doni yang berubah menjadi pribadi yang lebih baik lagi dengan menjalani beberapa kegiatan yang lebih bermakna dan bermafaat.

KESIMPULAN

Secara lebih khusus penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan video animasi 2D dampak penyalahgunaan narkoba ini yang dibuat sudah mewakili apa yang diinginkan dari instansi terkait baik itu dari segi efektifitas informasi dan edukasi terhadap masyarakat secara meluas, peneliti memanfaatkan perkembangan media sosial sebagai sarana publikasi video animasi 2D dampak penyalahgunaan narkoba ini. Efektifitas dan komunikatifnya video animasi bisa dilihat dari hasil perhitungan kuesioner pada BAB IV bahwa dari 35 Responden memberikan tanggapan yang sangat positif yaitu valid dan reliabel atau dapat dipercaya.
2. Video animasi 2D dampak penyalahgunaan narkoba ini mudah dipahami dan menarik bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alawiah, E. T. (2016). *Perancangan Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar*. UNSIKA Syntax Jurnal Informatika Vol. 5 No. 2 , 135-148.
2. Amanda, M. P., Humaedi, S., & Santoso, M.B. (2017). *Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja* (Adolescent Substance Abuse). Jurnal Penelitian & PPM , 4, No: 2, 129 - 389.
3. Enterprise, J. (2018). *Adobe After Effect Komplet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
4. Enterprise, J. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
5. Hendrianto, G. (2017). *Penciptaan Animasi "Upload" Dengan Teknik Animasi Digital 2D*. Journal of Animation and Games Studies , Vol.3 No.2.
6. Hidayatullah, M. (2020). *Digital Imaging Menggunakan Adobe Photoshop CS6*. Makassar: YAYASAN BERCODE.
7. Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher. Nainggolan, H. (2017, September). Perancangan Animasi Wayang Pandawa Lima Dalam Lakon Pilkada Dengan Menggunakan Metode Pose To Pose. Majalah Ilmiah INTI, Volume 12, Nomor 3 .
8. Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
9. Pangemanan, R., Sengkey, R., & Lantang, O. (2016). *Perancangan Animasi 3 Dimensi Alur Pengurusan Administrasi Pasien Umum Dan Jaminan Dibagian Rehabilitasi Medik RSUP Prof. DR. R.D Kandou Manado*. E-journal Teknik Informatika, Volume 9, No 1 .
10. Purwita, A. W., & Sumbawati, M. S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning* (mlearning). Jurnal IT-Edu Volume 01 Nomor 01, 71 - 79.
11. Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). *Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion "Jenderal Soedirman"*. Jurnal Multinetics , Vol. 2 No. 2, 42 - 51.
12. S., L. A., & Nathalia, k. (2016). *Desain Komunikasi Visual Dasar - Dasar Panduan Untuk Pemula* . Bandung: Nuansa Cendekia.
13. Salmon, S. F., Tulenan, V., & Sugiarto, B. (2017). *Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket*. E- journal Teknik Informatika, Volume 12, No 1 .