

PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* TENTANG BAHAYA NARKOBA SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI SISWA SMP DI SURABAYA

Mesyabella Setia Asmara¹, M. Rois Abidin²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Mesyabella.18019@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Pada tahun 2017, Badan Narkotika Nasional bidang Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) mencatat sebanyak 3.376.115 orang yang terlibat kasus penyalahgunaan narkotika di Indonesia. BNN Kota Surabaya mencatat 41 dari 400 siswa dari 10 sekolah SMP dan SMA di Surabaya terjerumus kasus penyalahgunaan narkotika. Konflik rumah tangga, beban psikologis, hingga kurangnya pemahaman remaja mengenai narkotika menjadi sebab serta alasan semakin banyaknya remaja yang terjerumus kasus penyalahgunaan narkotika. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, menggunakan wawancara dan survei sebagai metode pengumpulan data, analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) sebagai metode analisis data, dan metode *Design Thinking* (Institut Desain Hasso-Plattner Stanford) sebagai metode perancangan media motion graphic. Dari hasil penelitian ini tercipta video *motion graphic* berdurasi 7 menit 01 detik dengan format *mp4*. Hasil dari proses validasi produk penelitian dari segi materi dan desain memperoleh skor rata-rata 3,6 pada kategori layak atau valid.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Edukasi, Bahaya Narkotika

Abstract

In 2017, the National Narcotics Agency for the Prevention and Eradication of Drug Abuse and Illicit Circulation (P4GN) recorded 3,376,115 people involved in drug abuse cases in Indonesia. BNN Surabaya city recorded that 41 out of 400 students from 10 middle and high schools in Surabaya city fell into cases of drug abuse. Domestic conflicts, psychological burdens, and the lack of understanding of adolescents about drugs are the causes and reasons for the increasing number of adolescents who fall into drug abuse cases. This research was conducted using a qualitative method, using interviews and surveys as data collection methods, SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) as a data analysis method, and the (Hasso-Plattner Stanford Design Institute) Design Thinking method as a method of designing the motion graphic media. From the results of this study, a motion graphic video with a duration of 7 minutes 01 seconds was created in mp4 format. The validation over subject matter and design aspect of the design product yield an average score of 3.6 in the appropriate or valid categories

Keyword: *Motion Graphic, Education, The Dangers Of Drugs*

PENDAHULUAN

Narkotika merupakan istilah yang diambil dari bahasa Yunani yaitu “*narkam*” yang berarti beku, lumpuh, atau terhipnotis sehingga tidak bisa merasakan apa pun. Zat yang terkandung pada Narkotika atau NAPZA (Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya) dapat menyebabkan efek samping seperti halusinasi, ketagihan dan efek

psikologi lainnya. Sasaran narkotika sangat luas di berbagai kalangan, tidak hanya kalangan atas saja seperti artis, hartawan, pejabat, berpendidikan, dan orang dewasa saja tetapi juga masyarakat bawah hingga remaja.

Menurut hasil survei Badan Narkotika Nasional divisi Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika

(P4GN) di Indonesia tercatat sebanyak 3.376.115 jiwa yang terlibat kasus penyalahgunaan narkoba pada tahun 2017 dalam rentang umur 10 hingga 59 tahun (BNN RI, 2019). Pada tahun 2018, hasil survei pada 13 provinsi di Indonesia yang dilakukan oleh BNN dan Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dengan menggunakan metode *sampling Probability Propotional To Size* (PPS) tercatat sebanyak 2.297.492 orang menggunakan narkoba dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Terdapat prevalensi dalam hal pernah pakai narkoba tingkat SMA sebesar 6,4%, tingkat mahasiswa sebesar 5,8% dan tingkat SMP 4,8%, sedangkan dalam hal penggunaan narkoba dalam satu tahun terakhir pada tingkat SMA sebesar 3,6%, tingkat SMP sebesar 3,3% dan yang terakhir tingkat mahasiswa 3,2% (Puslidatin BNN, 2019).

Kasus penyalahgunaan narkoba ini juga telah merambah ke berbagai provinsi di Indonesia salah satunya Jawa Timur. Mengutip dari berita *timesindonesia* 2019, angka prevalensi di kalangan pelajar sebesar 7,5% dari 4.638.297 orang, yang berarti sebanyak 347.872 siswa yang terkait kasus penyalahgunaan narkoba oleh hasil survei yang dilakukan LIPI dan BNNP Jawa Timur. Dari sebagian kota yang ada di Jawa Timur, salah satunya yaitu kota Surabaya, menurut penelitian yang dilakukan oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) terhadap 10 sekolah SMP dan SMA di kota Surabaya, sebanyak 41 dari 400 siswa telah terjerumus kasus penyalahgunaan narkoba (daerah.sindonews, 2014). Pada tahun 2016 Badan Narkotika Nasional (BNN) mencatat sebanyak 84 siswa di kota Surabaya telah terjerumus kasus penyalahgunaan narkoba. Jumlah kasus penyalahgunaan narkoba tersebut mengalami peningkatan pada tahun 2017 menjadi 101 siswa, yang di antaranya berasal dari jenjang SD (4), SMA (34) dan paling banyak SMP (63). Faktor penyebab penyalahgunaan narkoba adalah keingintahuan, ingin tampil beda, gaya hidup, pergaulan bebas, dan beban psikologis. Adapun kelompok masyarakat dengan rentang usia yang berbeda memiliki alasan yang berbeda pula dalam menyalahgunakan narkoba (karangasembak, 2019).

Mencermati semakin banyaknya siswa sebagai penerus bangsa yang terjerumus kasus

penyalahgunaan narkoba, hal ini harus dipandang sangat serius lantaran mampu menyebabkan rusaknya moral bangsa. Dampak yang diakibatkan dari mengonsumsi narkoba bagi tubuh yaitu membuat frekuensi denyut jantung meningkat, gangguan pada jantung, otak, dan organ lainnya sedangkan pada kejiwaan dapat menyebabkan depresi mental, *anxiety*, hilangnya kesadaran, dan lain-lain (dinkes.kalbarprov, 2021). Dampak lain dari penyalahgunaan narkoba terhadap kehidupan sosial penggunaannya adalah semakin rusaknya relasi dengan teman serta keluarga, berubahnya sikap serta kepribadian dalam lingkungan masyarakat, hingga menurunnya sikap tanggung jawab serta kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari (Payakumbuhkota.bnn, 2021).

Berdasarkan uraian masalah di atas, penulis menawarkan solusi berupa media edukasi bahaya narkoba berbentuk video *motion graphic* berdurasi 5 hingga 10 menit yang diunggah pada *platform* Youtube dengan format .mp4. Video *motion graphic* ini dirancang sebagai media pendukung penyuluhan atas kerja sama dengan BNN Kota Surabaya. Konten video mengadopsi dari materi penyuluhan BNNK Surabaya mengenai bahaya narkoba sesuai porsi siswa SMP berisikan tantangan anak remaja, tentang pengertian narkoba, jenis narkoba, efek samping narkoba, dan cara menghindari penyalahgunaannya. Konsep visual produk disesuaikan dengan karakteristik target audien dengan menggunakan pendekatan budaya lokal. Media *motion graphic* dipilih karena peneliti menilai media audio-visual sebagai media yang efektif dalam menyampaikan informasi khususnya kepada anak-anak hingga remaja. Menurut penelitian Lindstrom, 1994 (dalam munir, 2012), manusia mampu menerima informasi 20% dari penglihatan, 30% dari pendengaran, serta 50% dari keduanya. Berdasarkan survei kebiasaan pelajar yang telah dilakukan oleh penulis terhadap siswa-siswi dari 3 SMP di Surabaya yaitu SMPK Stella Maris, SMP HangTuah 2 dan SMPN 6 (85 responden), sebesar 85% siswa siswi memilih dan tertarik belajar menggunakan media video. Adapun alasan pemilihan *platform* Youtube adalah karena berdasarkan laporan data digital yang diterbitkan oleh Data Reportal yang bekerjasama dengan Kepios 2022, pada rentan bulan Januari hingga

Desember 2021 tercatat situs web terpopuler yang paling banyak dikunjungi yakni Youtube yang menduduki peringkat dua dengan 408,88 miliar kunjungan setelah Google pada posisi pertama dengan total kunjungan sebanyak 1,077 triliun.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep dan tahapan proses perancangan video edukasi bahaya narkoba yang relevan dan dapat dipahami bagi siswa SMP di Surabaya. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk dapat memberikan edukasi mengenai bahaya narkoba kepada siswa SMP di Surabaya sebagai bekal ilmu pengetahuan mereka dalam masa peralihan menuju usia dewasa.

Perancangan video edukasi *motion graphic* tentang bahaya narkoba ini mengacu pada penelitian ilmiah oleh Wakhid, Ananda Rakhman dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Tentang Pencegahan Penyakit Diare Di SD Bhayangkara Porong Sidoarjo”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video *motion graphic* ILM pentingnya menjaga kebersihan makanan guna mencegah penyakit diare menggunakan metode *Design Thinking* Bateman dan De Yong. Perbedaan dari penelitian penulis selain dari metode dan topik yang dibawakan adalah pada tahap uji coba. Dalam penelitian penulis, produk penelitian telah diujicobakan kepada target audien dan telah berhasil memperoleh respons positif, sementara pada penelitian tersebut respons dari target audien masih belum diperoleh karena kondisi yang kurang memungkinkan untuk melakukan uji coba. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sari, Permata Intan dari Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis *Motion Graphic* Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video *motion graphic* pengenalan bahaya zat adiktif menggunakan pendekatan model komunikasi *SMCR* dan *Health Belief Model*. Penelitian tersebut spesifik berfokus pada pengenalan zat adiktif, sementara fokus penelitian penulis sebagai pembeda adalah edukasi mengenai pengertian narkoba, jenis narkoba, efek samping narkoba,

dan cara menghindari penyalahgunaan narkoba. Perbedaan dari kedua penelitian juga terdapat pada landasan penelitian di mana pada penelitian penulis, produk dirancang berdasarkan relevansinya dengan kebutuhan target audien yang direkam melalui survei dan wawancara, sementara penelitian tersebut hanya didasarkan pada teori dan data deskriptif saja. Penelitian penulis juga diakhiri dengan proses uji coba produk penelitian oleh target audien untuk mengukur efektifitasnya, sementara penelitian tersebut hanya berhenti pada proses perancangan produknya saja.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono 2016, metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah di mana peneliti ialah sebagai instrumen kunci (dalam Puspitoningrum, 2021).

Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan hasil atau solusi penelitian yang konkret dan relevan. Data yang dipakai pada proses perancangan ini dikategorikan ke dalam dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data utama yang diperoleh secara langsung sebagai sumber informasi yang diperlukan oleh peneliti. Wawancara dilakukan guna menggali informasi lebih dalam. Wawancara ini dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu Bapak Badi Supratikno S.T., M.M. selaku P2M BNNK Surabaya terkait pendapat serta cara pandang mengenai bahaya narkoba, cara pencegahan penyalahgunaan narkoba, karakteristik anak khususnya SMP, dan materi terkait narkoba yang diajarkan saat sosialisasi. Dilanjut wawancara dengan Ibu Wiwik Wilujeng S.Pd. selaku guru BK di SMP Hang Tuah 2 Surabaya, Bapak Yohanes Wardo S.Pd. selaku Waka kesiswaan dan Bapak Emandri Bumi Judi S.Pd. selaku guru PJOK di SMPK Stella Maris Surabaya terkait pendapat dan cara pandang penyalahgunaan narkoba serta tentang media edukasi.

Survei dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner (*Gform*) di beberapa SMP di Surabaya antara lain SMPN 6, SMPK Stella Maris dan SMP Hang Tuah 2. Tujuan dilakukannya survei tersebut

adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mengenai narkoba serta untuk mengetahui kebiasaan siswa terkait pemilihan media edukasi. Alasan sekolah tersebut dipilih sebagai populasi responden adalah karena lokasi sekolah tersebut sesuai dengan lokasi dilaksanakannya penelitian.

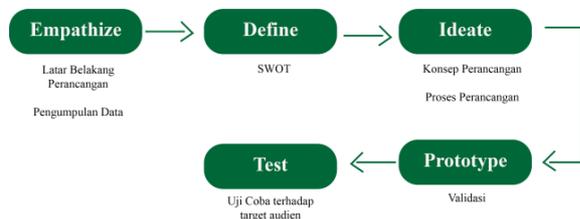
Mengutip dari dqlab 2022, Data sekunder adalah data secara tidak langsung yang diperoleh dari pihak lain. Data tersebut berupa data penelitian terdahulu yang relevan, statistik kasus narkoba, dampak penyalahgunaan narkoba, kajian ilmu desain, dan data untuk perancangan yang diperoleh dari studi literatur, artikel berita, situs web, dan lainnya. Data yang telah diperoleh kemudian disusun berdasarkan hasil informasi yang diperoleh.

Metode Analisis Data

Data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, survei, dan studi literatur akan dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan. Metode analisa yang dipilih adalah metode analisa SWOT terhadap produk. Menurut Soewardikoen 2019, analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi suatu perusahaan untuk mencapai tujuan dengan memperhitungkan faktor dalam yaitu kekuatan (*Strength*) dan kelemahan (*Weakness*) serta faktor luar yaitu peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threat*).

Metode Perancangan

Perancangan media edukasi *motion graphic* ini menggunakan metode *Design Thinking* Institut Desain Hasso Plattner Standford. Metode ini digunakan untuk merancang solusi yang efektif dan efisien guna memecahkan suatu permasalahan. Menurut *Design Thinking* Institut Desain Hasso-Plattner Standford, metode perancangan solusi atas permasalahan dibagi ke dalam 5 tahap.



Gambar 1. Metode *Design Thinking* Hasso-Plattner Standford

(Sumber: <https://web.stanford.edu/>)

1. *Empathize*

Pada proses tahap ini, meninjau kondisi dari sebuah permasalahan agar membuahkan hasil data penelitian yang konkret dengan menggunakan metode kualitatif melalui proses wawancara dengan narasumber terkait pendapat serta cara pandang mengenai bahaya narkoba, cara pencegahan penyalahgunaan narkoba, karakteristik anak khususnya SMP, dan materi serta media edukasi terkait narkoba yang diajarkan saat sosialisasi. Survei dilakukan guna mengetahui pemahaman mengenai narkoba, pemilihan preferensi media pembelajaran serta menentukan aspek visual dari kebudayaan lokal serta data secara tidak langsung lain yang relevan dengan topik penelitian didapatkan dari berita, website, artikel dan sebagainya.

2. *Define*

Segala informasi dan data yang dibutuhkan berhasil didapatkan, data tersebut kemudian dianalisis untuk merancang solusi dari permasalahan. Pada tahap ini hasil yang diharapkan berupa *brief*, menggunakan matriks SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) untuk mengevaluasi perbandingan produk peneliti dengan kompetitor.

3. *Ideate*

Perancang telah mengidentifikasi ide dari penelitian. Data yang telah dianalisis akan diubah menjadi konsep kreatif perancangan yang berisi tema pesan, isi pesan, dan penyampaian pesan. Kemudian terdapat *storyboard*, naskah, palet warna, aset karakter, aset objek, dan aset latar.

4. *Prototype*

Pada tahap ini, dimulai proses perancangan *motion graphic* dengan menyiapkan elemen-elemen(aset) lalu memadukannya dengan *voiceover, background music* dan *sound effect*. Tingkat kelayakan hasil rancangan ini akan divalidasi oleh dua validator dengan dua kategori validasi yang berbeda, yaitu :

a. Validasi Desain

Aspek desain produk penelitian ini diuji kelayakannya oleh Ibu Fafi Rohmatillah selaku animator pada PT. Ruang Raya Indonesia (Ruang Guru)

b. Validasi Materi

Aspek materi produk penelitian ini diuji kelayakannya oleh Ibu Rahmatika Ramadhan selaku Penyuluh Narkoba di Badan Narkotika Nasional Kota Surabaya

Tahap ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang sistematis kepada validator untuk dijawab. Responden memilih indeks penilaian atas pernyataan yang diberikan guna mengukur kelayakan hasil penelitian dengan menggunakan Skala Likert seperti tabel berikut (Priyono, 2008):

Tabel 1. Skala Likert
Diadaptasi dari Priyono (2008)

Pertanyaan	Jawaban			
	SB	B	K	SK
...
...
...

Ket: SB=sangat baik; B=baik, K=kurang, SK=sangat kurang

Kemudian indeks tersebut dikonversikan menjadi skor penilaian, menurut perhitungan berikut:

Tabel 2. Konversi Nilai Indeks
Diadaptasi dari Priyono (2008)

Indeks	Konversi
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Indeks yang telah dikonversi kemudian diolah menggunakan teknik perhitungan skor rata-rata yang diperoleh dari validator, sebagai berikut:

$$\text{Nilai Total} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Banyak Data}}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan rata-rata tersebut, produk penelitian sudah terbilang layak atau valid jika mendapatkan total skor 2,5 atau lebih.

5. Test

Pada tahapan yang terakhir ini, hasil penelitian yang sudah dinyatakan layak dari segi materi serta visual oleh para validator dan akan diimplementasikan ke *platform* media Youtube

serta diujikan kepada target audien yaitu kepada beberapa siswa SMP di Surabaya secara acak. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh respons dari target audien sebagai dokumentasi seta bahan evaluasi untuk penelitian lanjutan.

KERANGKA TEORETIK

Motion Graphic Sebagai Media Edukasi

Motion graphic terbagi dalam empat tipe, yaitu yang pertama tipe *Brand video*, *Explainer video*, *Instructional video*, dan *Movie Clip*. *Motion graphic* sebagai media edukasi masuk ke dalam tipe *explainer video* yaitu tipe video yang berguna untuk membantu audien dalam memahami konsep dari video yang disajikan dan menjamin audien untuk lebih mengingat serta mencerna informasi di dalamnya (*Logic Motion Graphic*,2020).

Prinsip-prinsip *Motion Graphic*

Motion graphic memiliki 10 prinsip animasi (Crawford, 2020) antara lain :

1. *Timing, Spacing, & Rhythm*

Prinsip ini berinteraksi dengan waktu. Pembuatan animasi di setiap *frame* dapat diatur sesuai ketukan lagu/ritme yang ditentukan agar video menjadi bersajak, percaya diri, dan bertenaga.

2. *Ease*

Prinsip ini mengacu pada sisi teknis *motion graphic*. Seberapa cepat dan lancar suatu perubahan objek dalam animasi.

3. *Mass & Weight*

Prinsip ini mengacu pengaruh masa dan berat terhadap pergerakan gaya objek visual.

4. *Anticipation*

Perubahan posisi juga bentuk awal objek visual sebelum melakukan perubahan maupun pergerakan utama.

5. *Arcs*

Gerakan di alam tidak terjadi dalam garis lurus. Segudang gaya mempengaruhi bagaimana suatu objek bergerak melalui ruang angkasa, apakah itu gravitasi, momentum, atau batas fisik seperti jangkauan lengan.

6. *Squash, Strecth & Smears*

Pada prinsip ini upaya penambahan efek elastis objek atau figur agar seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ dapat menyampaikan pengaruh gerak yang lebih hidup.

7. Follow Trough & Overlapping Action

Follow through mengulas mengenai gerak lanjutan bagian objek tertentu meskipun objek sudah berhenti bergerak. Sedangkan *Overlapping action* merupakan aspek animasi yang saling berkaitan atau saling-silang dalam satu aksi.

8. Exaggeration

Menghasilkan suatu gerakan secara hiperbolik agar aksi asal objek ataupun karakter tersebut menjadi kian dramatis.

9. Secondary and Layered Animation

Penambahan gerakan kecil guna memperkuat gerakan utama agar terlihat kian realistis.

10. Appeal

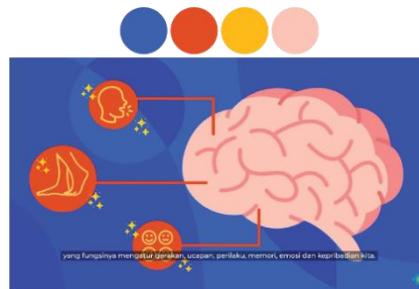
Appeal ialah prinsip yang mengulas tentang penokohan terhadap karakter. *Appeal* berkaitan pula dengan penggunaan atau penampilan gaya visual pada suatu karya.

Aspek Desain Dalam Motion Graphic

Elemen dan unsur desain sangat penting untuk membuat suatu produk guna menunjang perancangan suatu karya yang menarik tetapi mampu memberikan informasi kian efektif kepada audien. Warna berperan penting dalam pembuatan objek desain yang berguna menarik perhatian serta meningkatkan suasana hati para audien. Warna dibagi menjadi 4 kelompok yakni warna primer atau warna dasar yang bukan campuran dengan warna lain, warna sekunder atau warna yang telah bercampur dengan warna primer, warna tersier atau percampuran dari salah satu masing-masing warna primer dan sekunder. Sebelum mulai merancang karya *motion graphic*, perancang harus menentukan pilihan warna terlebih dahulu untuk diaplikasikan ke dalam karya tersebut. Dalam perancangan *motion graphic* warna dapat digunakan sebagai *color script* atau panduan dalam menentukan kesinambungan kumpulan adegan secara garis besar. Selain itu perancang juga dapat menentukan warna yang termasuk dalam *color pallete* untuk mendesain karakter, objek, serta *background*. Tujuan dari penggunaan *color pallete* adalah untuk menyatukan setiap elemen visual dalam suatu adegan agar setiap elemen visual tersebut memiliki keterkaitan antar satu sama lain (Blazer, 2016).

Dalam karya *motion graphic* edukasi, warna yang umum digunakan adalah warna kontras dan

komplementer bersaturasi tinggi. Alasannya karena kombinasi warna tersebut membuat objek tampak jelas dengan memisahkan objek dan karakter dengan latar. Contoh pengaplikasian warna kontras komplementer dalam video animasi oleh Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI berjudul *Life Skill* Pencegahan Penyalahgunaan NAPZA Remaja. Kombinasi warna kontras yang diaplikasikan pada Gambar 1. adalah warna biru pada *background* dan warna oranye objek pada *foreground*.



Gambar 2. *Life Skill* Pencegahan Penyalahgunaan NAPZA

(Sumber: Channel Youtube Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI)

Ilustrasi dibentuk guna memperjelas sesuatu informasi dengan menyajikan representasi secara visual, sebagai contoh ilustrasi dalam perancangan audio-visual yaitu logo, desain aset/element-elemen, dan desain karakter (Blazer, 2016). Gaya desain yang digunakan dalam video animasi oleh Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI berjudul *Life Skill* Pencegahan Penyalahgunaan NAPZA Remaja adalah gaya *flat design* dengan grafis yang sederhana.



Gambar 3. *Life Skill* Pencegahan Penyalahgunaan NAPZA

(Sumber: Channel Youtube Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI)

Menurut Jefkins 1997 tipografi merupakan seni menentukan huruf yang ada, menggabungkan dengan huruf yang lain, dan menggabungkan

beberapa kata yang sesuai dengan *size* huruf yang berbeda agar mendapatkan tampilan yang komunikatif dan estetis (dalam Patria, 2016). Dalam pembuatan karya audio visual tipografi digunakan untuk menulis judul, *kredit* serta penjelasan materi di dalamnya. Jenis *font* yang digunakan dalam video animasi oleh Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI berjudul *Vaksin Booster* untuk Lansia dengan Jeda 3 Bulan adalah jenis *font san serif*. Jenis *font* tersebut memiliki karakteristik yang sederhana sehingga jelas dan mudah dibaca.



Gambar 4. *Vaksin Booster* untuk Lansia dengan Jeda 3 Bulan

(Sumber: Channel Youtube Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI)

Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Siswa SMP

Dalam ilmu psikologi, usia masa remaja dibagi beberapa kelompok yakni remaja awal (10-13 tahun), remaja pertengahan (14-16 tahun) dan remaja akhir (17-19) (kepri.bnn, 2021). Remaja yang tengah menuntut pendidikan pada jenjang SMP dikelompokkan sebagai remaja awal dan pertengahan yang mempunyai ciri seperti masih mencari jati diri dan ingin diakui eksistensinya oleh teman serta mempunyai karakter yang dinamis, energik, keingintahuan yang tinggi serta mudah putus asa, hal ini menyebabkan mereka menjadi semakin rentan terhadap penyalahgunaan obat terlarang. Kepala BNNK Surabaya mengungkapkan bahwa Jenis yang dipakai kebanyakan siswa yaitu Pil koplo berbagai jenis salah satunya Pil LL dan sabu (Jatimnow, 2018). Shansia (2017) melakukan wawancara terhadap beberapa remaja penyalahguna narkoba di Surabaya untuk memahami sebab serta alasan mereka untuk berpaling kepada penyalahgunaan narkoba, Dana (15) menyalahgunakan narkoba karena kurangnya perhatian orang tua. Ia juga menggunakan narkoba sebagai upaya untuk

menenangkan pikiran dan menjaga solidaritas antara teman sebaya, Rifan (13) menyalahgunakan narkoba karena menerima contoh buruk dari ayahnya yang merupakan pemabuk (Madyaratri, 2017). Pada umumnya narkotika bila tidak disalahgunakan dapat digunakan sebagai bentuk pengobatan dan terapi (Gol 2 & Gol 3), dan untuk penelitian perkembangan kesehatan (Gol 1). Akan tetapi bila disalahgunakan, narkoba dapat memberikan dampak negatif terhadap penggunaannya. Tubuh remaja yang belum berkembang secara maksimal tidak seharusnya terkontaminasi oleh bahan/zat berbahaya karena idealnya tubuh remaja tidak dapat menanggung efek samping dari bahan/zat tersebut.

Faktor lain yang menjadi penyebab penyalahgunaan narkoba oleh siswa SMP adalah kurangnya pemahaman mereka mengenai bahaya narkoba. Berdasarkan survei pemahaman narkoba terhadap beberapa SMP di Surabaya pada tanggal 15 hingga 16 Maret 2022, dari 85 responden siswa berumur 13 hingga 16 sebanyak 90% responden menyatakan bahwa mereka masih jarang membaca atau mencari informasi tentang narkoba, sebanyak 93% responden menyatakan bahwa mereka masih jarang mendapat informasi. Edukasi serta pemahaman tentang narkoba dan sebanyak 80% mengaku tidak paham mengenai istilah narkoba. Kemudian dilakukan uji pemahaman lanjut tentang narkoba, rata-rata siswa SMP menjawab jawaban salah dari 8 pertanyaan pilihan ganda. Dalam sesi wawancara terhadap Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Surabaya, Bapak Badi Supratikno, S.T., M.M. selaku P2M menjelaskan bahwa salah satu sebab penyalahgunaan narkoba oleh siswa SMP adalah depresi yang diakibatkan oleh konflik dalam rumah tangga. Untuk melarikan diri dari beban psikologis tersebut, remaja kemudian berpaling kepada penyalahgunaan narkoba. Bapak Badi juga menjelaskan bahwa hasrat remaja untuk tampil pemberani serta kurangnya kedekatan diri terhadap Tuhan juga menjadi sebab tingginya potensi remaja dalam menyalahgunakan narkoba.

Budaya lokal di kota Surabaya

Menurut Ismail 2011, Budaya lokal didefinisikan seluruh gagasan, kegiatan dan hasil kegiatan manusia pada suatu kumpulan masyarakat pada daerah tertentu. Budaya lokal

tersebut secara nyata masih tumbuh dan berkembang dalam masyarakat serta disepakati dan dijadikan panduan bersama. Dengan demikian asal budaya lokal bukan hanya berupa nilai, aktivitas dan hasil kegiatan tradisional atau warisan nenek moyang masyarakat setempat, tetapi juga seluruh elemen atau unsur budaya yang berlaku pada masyarakat dan menjadi karakteristik serta atau hanya berkembang dalam masyarakat tertentu (dalam Tjahyadi, Wafa, & Zamroni, 2019).

Bahasa merupakan salah satu dari budaya lokal. Mayoritas bahasa yang digunakan masyarakat kota Surabaya untuk kesehariannya yakni menggunakan bahasa Jawa dengan dialek *suroboyoan*. Secara taraf bahasa Jawa, bahasa *suroboyan* dikenal sebagai bahasa yang paling kasar dengan penyampaian yang *blak-blakan*. Akan tetapi, ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, masyarakat Surabaya akan memakai bahasa yang lebih halus agar lebih menghormati. Sebagai karakteristik masyarakat Surabaya, mereka sering menggunakan partikel “*rek*” yang berasal dari kata “*arek*” yang artinya bocah. Selain itu bahasa Jawa pada umumnya menggunakan partikel “*kowe*” jika dialek *suroboyoan* menjadi “*koen*” yang artinya “*kamu*” dan masih banyak lainnya (GNFI, 2019).

Suku merupakan identitas suatu kelompok orang berdasarkan keturunan, menurut Penanaman Modal & Pelayanan Terpadu Satu Pintu 2017, tercatat mayoritas suku di kota Surabaya yakni suku Jawa (*wong jowo*) sebesar 83,86% populasi, kemudian suku lain seperti suku Madura, Tionghoa dan Arab sebesar 16,14%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan dijabarkan sesuai dengan metode yang digunakan yaitu *Design Thinking* Institut Desain Hasso Plattner Stanford yang terbagi dalam 5 tahapan yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1. *Empathize*

Data Penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Bapak Badi Supratikno selaku divisi P2M di Badan Narkotika Nasional Kota Surabaya disimpulkan bahwa anak yang masih remaja cenderung masih mencari jati diri, labil, mudah dipengaruhi, memiliki keingintahuan yang

tinggi sangat rentan terjerumus kasus penyalahgunaan narkoba. Peningkatan kasus penyalahgunaan narkoba dari tahun ke tahun menjadi salah satu sebab semakin sering terjadinya kasus kriminalitas. Hal tersebut menjadi salah satu faktor meningkatnya kasus bunuh diri akibat gangguan mental. Penyuluhan yang dilakukan pihak BNN belum dapat dilakukan secara menyeluruh di semua sekolah dikarenakan banyaknya macam sekolah di kota Surabaya.

Selain dari itu, berdasarkan wawancara dengan beberapa tenaga pendidik di SMPK Stella Maris, dan SMP Hang Tuah 2 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa cenderung mengulas tentang pergaulan bebas yang disampaikan melalui buku dan secara lisan. Adapun penyuluhan dari pihak BNN atau narasumber terkait narkoba disampaikan secara *online* maupun *offline* melalui presentasi yang kurang efektif dan membosankan.

Pada tanggal 15 hingga 16 Maret 2022, Survei berupa kuesioner (gform) bertemakan bahaya narkoba telah disusun dan disebarluaskan kepada SMPN 6 Surabaya, SMPK Stella Maris Surabaya, dan SMP Hang Tuah 2 Surabaya. Survei tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman target audien dalam 1) Mendefinisikan pengertian, jenis-jenis, bahaya, efek samping narkoba. Selain itu, survei tersebut juga bertujuan untuk 2) mendefinisikan kebiasaan serta preferensi media pembelajaran yang paling digemari oleh remaja.

Dari total 85 responden sebesar 90% responden menyatakan bahwa mereka masih jarang membaca atau mencari informasi tentang narkoba, sebanyak 93% responden menyatakan bahwa mereka masih jarang mendapat informasi, edukasi serta pemahaman tentang narkoba dan sebanyak 80% mengaku tidak paham mengenai istilah narkoba. Berdasarkan survei uji pemahaman lanjut, masih banyak yang menjawab jawaban yang salah dari 8 pertanyaan pilihan ganda, dapat disimpulkan bahwa mereka belum benar-benar memahami istilah narkoba dan masih membutuhkan edukasi tentang narkoba. Kemudian berdasarkan survei mengenai preferensi media dan kebiasaan remaja, media video memperoleh skor 85% menempati peringkat pertama dalam pilihan media belajar pilihan remaja.

“Perancangan Video Motion Graphic tentang Bahaya Narkoba sebagai Media Edukasi bagi Siswa SMP di Surabaya”

Data visual perancangan diperoleh dari hasil survei berupa kuesioner (*gform*) yang disebarakan secara acak kepada siswa SMP di Surabaya pada tanggal 17 April 2022. Survei tersebut bertujuan untuk menentukan aspek visual dari kebudayaan lokal dan kecenderungan responden.

Berdasarkan survei tersebut dapat diketahui bahwa dari segi budaya, mayoritas responden menggunakan bahasa Jawa dengan dialek *suroboyoan* sebagai bahasa sehari-harinya. Mayoritas responden memiliki karakteristik kulit yang kecokelatan dengan rambut hitam dan lurus. Dari segi desain, sebagian besar responden meninjau *font San Serif (Poppins)* sebagai yang paling jelas dan menarik dibandingkan dengan font lainnya. Mayoritas responden juga meninjau kombinasi warna full color spectrum seperti merah, oranye, kuning, hijau, ungu, biru, abu-abu dan hitam sebagai kombinasi yang paling menarik. Materi konten yang akan disajikan mengadopsi dari materi penyuluhan BNNK Surabaya terhadap siswa SMP. Adapun data lainnya yang relevan dengan topik penelitian didapatkan dari berita, website, artikel dan sebagainya.

2. Define

Berdasarkan hasil analisis data SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) untuk mengevaluasi perbandingan antara produk peneliti dengan kompetitor kemudian diolah ke dalam tabel matriks SWOT.

1. Strength (Keunggulan)

- a. Materi pembelajaran diperoleh dari sumber resmi (BNNK Surabaya)
- b. Menggunakan media yang efektif berupa video

2. Weakness (Kelemahan)

- a. Sosialisasi bahaya narkoba menjadi agenda yang repetitif
- b. Media hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik (*Smartphone & Komputer*) pada daerah dengan jaringan yang memadai

3. Opportunity (Peluang)

- a. Bahaya narkoba menjadi isu yang selalu memerlukan solusi pencegahan
- b. Tingginya minat populasi terhadap media edukasi dalam bentuk video. Target audien lebih tertarik media berbentuk video untuk mendapatkan informasi

4. Threat (Ancaman)

- a. Media edukasi bahaya narkoba sudah banyak beredar
- b. Perbedaan preferensi populasi terhadap jenis media
- c. Kurangnya ketertarikan populasi terhadap materi yang disajikan

Internal	Strength (Kekuatan) : 1. Materi pembelajaran diperoleh dari sumber resmi (BNN) 2. Menggunakan media yang efektif berupa video 3. Aspek visual dan verbalnya fleksibel	Weakness (Kelemahan) : 1. Sosialisasi bahaya narkoba menjadi agenda yang repetitif 2. Media hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik (<i>Smartphone & Komputer</i>) pada daerah dengan jaringan yang memadai	
	Opportunity (Peluang) : 1. Bahaya narkoba menjadi isu yang selalu memerlukan solusi pencegahan 2. Tingginya minat populasi terhadap media edukasi dalam bentuk video	Strength - Opportunity (SO) : 1. Meningkatkan kualitas materi pembelajaran dari segi visual	Weakness - Opportunity (WO) : 1. Menghadirkan metode atau pendekatan yang baru dalam menyampaikan materi
Eksternal	Threat (Ancaman) : 1. Media edukasi bahaya narkoba sudah banyak beredar 2. Perbedaan preferensi populasi terhadap jenis media yang digunakan 3. Kurangnya ketertarikan populasi terhadap materi yang disajikan	Strength - Threat (ST) : 1. Menyesuaikan aspek verbal serta visual video dengan karakteristik target audien 2. Merancang konsep visual yang menarik dan menyenangkan	Weakness - Threat (WT) : 1. Merancang media pendukung sebagai alternatif

Gambar 5. Analisis Matriks SWOT

(Sumber: Asmara, 2022)

Dari hasil matriks SWOT di atas didapatkan strategi perancangan sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kualitas materi pembelajaran dari segi visual
- b. Menghadirkan metode/pendekatan yang baru
- c. Menyesuaikan aspek verbal serta visual video dengan karakteristik target audien serta konsep yang menarik
- d. Merancang media pendukung

3. Ideate

Konsep Kreatif Perancangan

Produk yang dihasilkan berupa video *motion graphic* berisi pesan terkait dengan bahaya narkoba yang bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai bahaya narkoba kepada siswa SMP di Surabaya sebagai bekal ilmu pengetahuan mereka dalam masa peralihan menuju usia dewasa.

1) Tema Pesan

Tema yang akan disampaikan pada perancangan *motion graphic* ini adalah “*Bahaya Narkoba*” yang berisi mengenai pengertian narkoba, jenis narkoba, efek

samping narkoba, dan cara menghindari penyalahgunaannya.

2) Isi Pesan

Isi pesan yang dimuat dalam video *motion graphic* ini menjelaskan tentang apa itu “narkoba” kepada target audien, secara spesifik uraian informasi yang disampaikan antara lain seperti permasalahan kasus narkoba, tantangan yang dihadapi anak remaja saat ini, pengertian dan jenis-jenis narkoba, dampak yang didapatkan jika mengkonsumsi narkoba, dan cara menghindari penyalahgunaannya.

3) Metode Penyampaian Pesan

Pesan di dalam produk ini disampaikan secara deskriptif dan verbal melalui *voice over*. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa dialek *suroboyoan* yang telah disesuaikan dengan karakteristik audien serta sebagai pembaruan dari kompetitor. Beberapa karakteristik aspek audio seperti backsound dan narasi dipilih berdasarkan familiaritasnya dengan video edukasi yang sudah lazim didengar salah satu contohnya adalah video edukasi dari channel youtube “kok bisa”

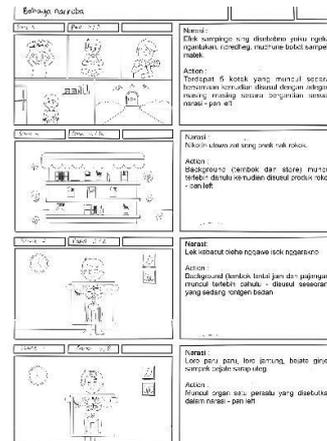
Naskah

Konsep yang disusun ke dalam penggalan-penggalan *scene* secara runtut disertai dengan *voice over* dan menampilkan terjemahan dari narasi yang dibacakan. Urutan *scene* pada naskah awal antara lain seperti :

- 1) *Scene 1. Opening*
- 2) *Scene 2. Introduction* – Menjelaskan permasalahan
- 3) *Scene 3. Penjelasan mengenai narkoba*
- 4) *Scene 4. Penjelasan jenis-jenis serta dampak narkoba*
- 5) *Scene 5. Cara menghindari narkoba*
- 6) *Scene 6. Penyebab orang terjerumus narkoba*
- 7) *Scene 7. Epilog*

Storyboard

Berdasarkan konsep yang telah disusun pada naskah kemudian diadaptasi menjadi *storyboard*. Berikut contoh penggalan dari *storyboard* yang telah dirancang.



Gambar 6. Penggalan *Storyboard*
(Sumber: Asmara, 2022)

Palet Warna

Penggunaan warna yang diterapkan pada video *motion graphic* ini telah dipilih oleh target audien yakni siswa SMP di Kota Surabaya melalui kuisioner.



Gambar 7. Palet Warna *Scene 2*
(Sumber: Asmara, 2022)

Aset Karakter

Aset karakter terdiri dari beberapa karakter didalam *scene*.



Gambar 8. Aset Karakter
(Sumber: Asmara, 2022)

“Perancangan Video Motion Graphic tentang Bahaya Narkoba sebagai Media Edukasi bagi Siswa SMP di Surabaya”

Aset Objek

Elemen-elemen desain yang digunakan sebagai properti dan ilustrasi disuatu *scene*.



Gambar 9. Aset Objek
(Sumber: Asmara, 2022)

Aset Latar

Aset latar yang disesuaikan dengan adegan yang terjadi.



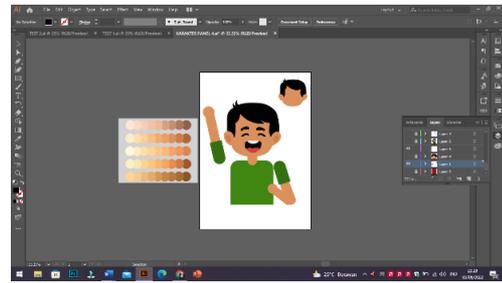
Gambar 10. Aset Latar Scene 1
(Sumber: Asmara, 2022)



Gambar 11. Aset Latar Scene 6
(Sumber: Asmara, 2022)

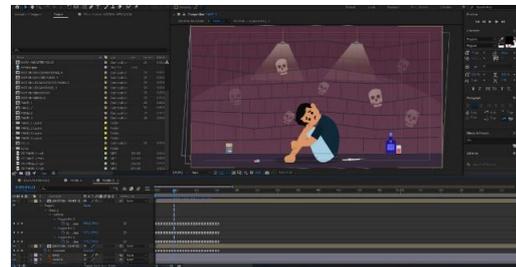
Proses Produksi Motion Graphic

Tahap awal proses produksi dimulai dengan membuat aset elemen visual menggunakan *software Adobe Illustrator*.



Gambar 12. Aset Latar Scene 6
(Sumber: Asmara, 2022)

Selanjutnya dilakukan penggabungan seluruh aset visual dan audio ke dalam format yang dipilih untuk dianimasikan menggunakan *software Adobe After Effect*.



Gambar 13. Aset Latar Scene 6
(Sumber: Asmara, 2022)

4. Prototype

Pada tahap ini terdapat dua jenis produk yaitu produk utama dan produk pendukung. Pada tahap ini juga dilakukan proses validasi untuk menguji kelayakan aspek materi serta visualnya.

Produk Akhir (Utama)

Hasil akhir dari perpaduan keseluruhan dari aset elemen visual dan audio menjadi sebuah karya *motion graphic* yang berdurasi 7 menit 01 detik dan tersusun atas 7 *scene* di dalamnya. Berikut beberapa penggalan *scene* dari karya video edukasi *motion graphic* yang berjudul “Narkoba Iku Sampah”.



Gambar 14. Produk Akhir Scene 1
(Sumber: Asmara, 2022)



Gambar 15. Produk Akhir Scene 2
(Sumber: Asmara, 2022)



Gambar 16. Produk Akhir Scene 4
(Sumber: Asmara, 2022)

Produk Pendukung

Produk pendukung bertujuan sebagai media pendukung yang memiliki keterkaitan dengan produk utama. Masing-masing dari produk pendukung diberikan *QR code* untuk akses menuju ke produk utama.



Gambar 17. Produk Pendukung Buku
(Sumber: Asmara, 2022)



Gambar 18. Produk Pendukung Poster Infografis
(Sumber: Asmara, 2022)

Validasi

Aspek materi dan visual dari video motion graphic yang telah dirancang kemudian akan divalidasi oleh dua ahli yang berbeda.

a) Validasi Desain

Aspek desain dari produk *motion graphic* ini dievaluasi oleh Ibu Fafi Rohmatillah selaku animator pada PT. Ruang Raya Indonesia (Ruang Guru). Data nilai evaluasi disampaikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Validasi Desain

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Audio	3,3	Baik
2.	Visual	3,6	Baik
3.	Fungsi	3	Baik
Total		9,9	
Rata-rata		3,3	Baik

Hasil evaluasi yang didapatkan dari Ibu Fafi Rohmatillah menunjukkan nilai skor rata-rata 3,3 pada kategori baik

b) Validasi Materi

Aspek materi dari produk *motion graphic* ini dievaluasi Ibu Rahmatika Ramadhan selaku Penyuluh Narkoba di Badan Narkotika Nasional Kota Surabaya Data nilai evaluasi disampaikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Tabel Validasi Materi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Kualitas Materi	4	Sangat Baik
2.	Penyampaian Materi	3,8	Baik
3.	Targetabilitas	4	Sangat baik
Total		11,8	
Rata-rata		3,9	Baik

Hasil evaluasi yang didapatkan dari Ibu Rahmatika Ramadhan menunjukkan nilai skor rata-rata 3,93 pada kategori baik

Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan teknik perhitungan nilai total yang diperoleh dari kedua validator, sebagai berikut:

$$\text{Nilai Total} = \frac{3,3 + 3,9}{2} = 3,6$$

Dari hasil evaluasi validasi yang didapatkan oleh kedua validator. Produk video *motion graphic* edukasi tentang bahaya narkoba bagi siswa SMP di Surabaya memperoleh nilai total 3,6 dan produk ini dapat dikatakan layak atau valid dalam melaksanakan tugas dan tujuan sesuai saran revisi.

5. Test

Produk video *motion graphic* edukasi tentang bahaya narkoba yang telah melalui proses validasi dan dapat dikatakan layak diimplementasikan dan dipublikasikan di *platform* Youtube pada 16 Juni 2022 dengan format *.mp4* berdurasi 7 menit 01 detik yang berjudul “Narkoba Iku Sampah”. Karya ini dapat diakses melalui *link* berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=1VG8pYjpUoc>

Selanjutnya produk penelitian ini akan diujicobakan kepada 4 siswa SMP di Kota Surabaya secara acak pada 11 hingga 14 Juni 2022. Moch Wildan Nur Rizky usia 13 tahun, Aryadava Ruvirifika usia 16 tahun, Titania Aurel usia 13 tahun dan Millenio Edgar usia 14 tahun.

Uji coba yang pertama dilakukan dengan siswa yang bernama Aryadava Ruvirifika berusia 16 tahun duduk dibangku SMP Negeri 30 Surabaya. Menurutnya, Video edukasi yang memuat banyak gambar adalah video yang ia senangi, salah satunya video *motion graphic* ini. Bagian video yang menarik perhatiannya adalah bagian jenis-jenis narkoba dengan menunjukkan ekspresi yang takjub karena ia baru mengetahui salah satu bentuk tanaman penghasil narkoba tersebut.

Uji coba yang kedua dilakukan oleh siswa berusia 13 tahun yang bernama Moch Wildan Nur Rizky yang duduk dibangku SMP Muhammadiyah 3 Surabaya. Menurutnya, video yang ditampilkan menarik memiliki gambar dengan kualitas yang jernih dan warna yang dipakai tidak membuat mata sakit serta isi materi yang disajikan sangat mudah dicerna dan mendidik bagi generasi muda.

Uji coba yang ketiga dilakukan oleh siswa berusia 13 tahun yang bernama Titania Aurel yang duduk di bangku SMP Negeri 12 Surabaya. Menurutnya, video animasi yang disajikan sangat bagus dan menyenangkan sehingga sangat mudah

untuk dipahami. Video *motion graphic* ini juga menambah pengetahuan yang sebelumnya belum tahu mengenai narkoba secara lebih luas menjadi semakin paham mengenai narkoba beserta jenis dan efek sampingnya.

Uji coba yang keempat dilakukan dengan siswa yang bernama Millenio Edgar berusia 14 tahun duduk dibangku SMP Negeri 22 Surabaya. Menurutnya, video yang disajikan menarik serta mengasyikkan karena menggunakan bahasa Suroboyo dan materi didalam video juga sangat lengkap. ia mengaku tidak pernah melihat video tentang narkoba sedetail ini. Terakhir, ia memberikan masukan untuk menambahkan lebih banyak ciri-ciri narkoba serta menambahkan jenis narkoba terkini seperti pil LL, tembakau cap gorila, *magic mushroom* dan lainnya.

Dari ke empat uji coba yang telah dilakukan dengan beberapa siswa SMP di Surabaya, dapat disimpulkan bahwa karya yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan dan menyajikan solusi terhadap rumusan masalah. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh respon yang positif sehingga dapat dikatakan efektif sebagai media penyampaian materi edukasi tentang bahaya narkoba.

KESIMPULAN DAN SARAN

Produk akhir dari penelitian ini berupa video edukasi *motion graphic* berdurasi 7 menit 01 detik dengan pendekatan budaya lokal berjudul “Narkoba Iku Sampah” dipublikasikan di *platform* Youtube pada 16 Juni 2022 dan telah didukung dengan media sekunder berupa poster infografis dan buku.

Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kerja sama penulis dengan pihak BNNK Surabaya. Produk akhir penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memberikan edukasi mengenai bahaya narkoba kepada siswa SMP di Surabaya sebagai bekal ilmu pengetahuan mereka dalam masa peralihan menuju usia dewasa. Produk ini dirancang menggunakan metode *Design Thinking* Institut Desain Hasso Plattner Stanford.

Produk akhir penelitian ini juga telah divalidasi oleh ahli dari segi materi dan desain. Dari proses validasi tersebut, video yang telah dirancang mendapatkan nilai total 3,6 pada kategori layak atau valid. Produk akhir penelitian ini kemudian juga telah diujicobakan kepada 4

siswa SMP di Kota Surabaya secara acak. Dari keempat uji coba telah mendapatkan respon yang positif dan disimpulkan bahwa karya yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan dan menyajikan solusi terhadap rumusan masalah.

Adapun saran penulis dalam penelitian ini bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lanjutan serupa di waktu yang akan datang, diharapkan untuk dapat memperluas jangkauan penelitian sehingga subjek penelitian tidak berpatok pada siswa SMP di Kota Surabaya saja melainkan tingkat pendidikan dan daerah lainnya agar mendapatkan hasil yang lebih akurat. Selain itu, penelitian serta perancangan dapat dilakukan dengan metode yang berbeda dan dapat disusun ke dalam bentuk atau jenis media yang lainnya.

REFERENSI

- Armono, Yudhi Widyono. (1996) "Kegunaan Narkotika Dalam Dunia Medis" diunduh pada tanggal 21 Maret 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/170823-ID-kegunaan-narkotika-dalam-dunia-medis.pdf>
- Blazer, L. (2016). *Animated Storytelling*. Peachpit Press.
- BNN RI. (2019) "Penggunaan Narkotika di Kalangan Remaja Meningkat". <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>
- Badan Narkotika Nasional Kota Payakumbuh. (2021) "Bahaya Narkotika Bagi Kesehatan Dan Penanggulangannya Untuk Lingkungan Masyarakat". <https://payakumbuhkota.bnn.go.id/bahaya-narkotika-bagi-kesehatan-penanggulangannya-untuk-lingkungan-masyarakat/>
- Crawford, Adam. (2020). "10 Principles of Motion Design" diunduh pada tanggal 21 Maret 2022, dari <https://blog.vmgstudios.com/10-principles-motion-design>
- Daerah.sindonews. (2014) "10 persen dari 400 pelajar di Surabaya terjerat narkoba". <https://daerah.sindonews.com/berita/878308/23/10-persen-dari-400-pelajar-di-surabaya-terjerat-narkoba>
- Dinas Kesehatan Provinsi Kalimantan Barat. (2021) "Dampak Penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (napza)". <https://dinkes.kalbarprov.go.id/dampak-penyalahgunaan-narkotika-psikotropika-dan-zat-adiktif-napza/>
- DQLab. (2022) "Empat Sumber Data Primer dan Sekunder". <https://www.dqlab.id/empat-sumber-data-sekunder-dan-primer#:~:text=Adapun%20data%20sekunder%20adalah%20data,apa%20yang%20digunakan%20oleh%20peneliti.>
- Good News From Indonesia. (2019) "Boso Suroboyoan: Kosakata khas Arek Suroboyo yang Tegas". <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/03/17/boso-suroboyoan-kosakata-khas-arek-suroboyo-yang-tegas>
- Jatimnow. (2018) "101 pelajar di Surabaya terjerat kasus pil koplo selama 2017". <https://jatimnow.com/baca-1483-101-pelajar-di-surabaya-terjerat-kasus-pil-koplo-selama-2017>
- Kepri.bnn. (2021) "Bahaya Narkotika Bagi Generasi Bangsa". <https://kepri.bnn.go.id/bahaya-narkotika-bagi-generasi-bangsa/>
- Kominfojatim. (2022) "Sebanyak 57 persen remaja coba pakai narkoba". <http://kominfo.jatimprov.go.id/read/umum/sebanyak-57-persen-remaja-coba-pakai-narkoba>
- Kepios. (2021) "Digital 2022: Global Overview Report". Diunduh pada tanggal 11 April 2022 dari <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2022-global-overview-report-january-2022-v05>
- Logic Motion Graphic. (2020) "Apa Itu Motion Graphic". <https://videos.id/apa-itu-motion-graphic/>
- Madyaratri, S.A. 2017 "Motif Perilaku Menyimpang Remaja Dengan Kasus Penyalahgunaan Narkoba Di Kota Surabaya". *Jurnal Ilmu Sosial Dan Hukum*, Paradigma Vol. 5 No. 1.
- Munir, Prof., Dr. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Pratama, E.B., Carolina, D. 2020 "Perancangan Motion Graphic Dampak Plastik Di Laut".

- Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol. 4 No. 1, p.525-540
- PPID BNN RI. (2019) “Survei Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba Tahun 2018” diunduh pada tanggal 10 April 2022, dari <https://ppid.bnn.go.id/konten/unggahan/2020/10/SURVEI-PENYALAHGUNAAN-DAN-PEREDARAN-GELAP-NARKOBA-TAHUN-2018.pdf>
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Patria, Asidigiasanti.S. 2016. *TIPOGRAFI*. Surabaya: Unesa University Press.
- Puspitoningrum, D.M. 2021. “Perancangan Motion Graphicprogram “Ayah Bunda Berkisah” Sebagai Konten Radio Visual Suara Muslim Surabaya”. *Ejournal unesa*, Vol. 3 No. 1, 181-194.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Timesindonesia. (2019) “Penyalahgunaan Narkotika di Jawa Timur Masih Tinggi”. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/221423/penyalahgunaan-narkotika-di-jawa-timur-masih-tinggi>
- Tjahyadi, I., Wafa, H., & Zamroni, M. 2019. *Buku Ajar: Kajian Budaya Lokal*. Lamongan: Pagan Press.